

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

POTIONS ET POISONS



GUIDE COMPLET POUR ALCHEMISTES
HERBORISTES ET EMPOISONNEURS

CRÉDITS

Conception originale : Jim Bamba

Mise à jour WFRP4 : Lindsay Law

Révision : Andy Law

Illustrations : Scott Purdy

Cartes : Andy Law

Maquette et charte graphique : Paul Bourne

Producteur : Andy Law

Éditeur : Dominic McDowell

Design et développement : Andy Law, Dominic McDowell

Remerciements à : Games Workshop



Ce document est une traduction amateur sans but lucratif.

Warhammer Fantasy Roleplay 4e Edition © Copyright Games Workshop Limited 2018. Warhammer Fantasy Roleplay 4e Edition, le logo Warhammer Fantasy Roleplay 4e Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, le logo de la comète à deux queues, et tous les logos associés, illustrations, images, noms, creatures, races, vehicules, lieux, armes, personnages, et leurs ressemblances distinctives, sont soit ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, enregistré dans le monde, et sous licence. Cubicle 7 Entertainment et le logo Cubicle 7 Entertainment sont des marques déposées de Cubicle 7 Entertainment Limited. Tous droits réservés.



Gallipots	4	Henbell	19
Concoctions et préparations	5	Herbe à chats	20
Recoupement des métiers	5	Herbe de Shallya	20
Le folio des recettes	5	Konigskuss	20
Mémoriser les recettes	6	Kurts	20
Errata du talent Concocter	6	L'amour en bouteille	20
Apprendre les recettes	7	Laudanum	20
Apprendre depuis un manuscrit	7	Laurier	20
Apprendre d'un mentor	7	Lavande	21
Apprendre une recette par oui-dire	9	Lin	21
Créer une recette secrète	9	Lotus Noir	21
Fabriquer des produits	10	Mauve musquée	21
Fabrication avec les Activités	10	Melisse	21
Fabrication à la minute	10	Menthe	21
Difficulté à la minute	10	Mootmilch	21
Affiner des recettes	12	Morelle mortelle	21
Guide Complet	13	Morsure d'araignée	22
À propos des indices	14	Nectar apaisant	22
À propos des addictions	14	Ombre cramoisie	22
Dépendance (Drogue)	14	Pervenche	22
Format des entrées	14	Philtre d'Amour	22
Liste complète des recettes	15	Potion de guérison « Shallyatränen »	22
Alfunas	15	Potion de vitalité « Taalschweiss »	22
Ambregris	15	Poudre d'émeraude	22
Angelique	15	Racine Brune	23
Anis	15	Racine de mandragore	23
Armoise	15	Romarin	23
Armoise tachetée	15	Rue officinale	23
Arsenic	15	Sauge	23
Avariza	16	Sauge mortifère	23
Baiser de la vipère	16	Sigmafoil	23
Belladone	16	Soude commune	24
Bétoine	16	Tarrabeth	24
Bonnet de fou	16	Tonique digestif « Gutbauchen »	24
Bourrache	16	Thung	24
Brise-cœur	16	Thung Antitoxine	24
Camomille	17	Thym	24
Cataplasme de guérison « Kleinensegen »	17	Valériane	24
Chemin de manticore	17	Venin du scorpion vert	24
Ciguë	17	Venin Noir	24
Coriandre	17	Appendices	25
Courage	17	Liste des formes	25
Crachat	17	Nouvelle maladie	25
Crachat de chimère	18	Ajustement de l'activité	25
Cyanure	18		
Délice de Randald	18		
Dictame	18		
Don de Greta	18		
Essence de ruine	18		
Faxtoryll	18		
Feuille d'Araignée	18		
Feyeyès	18		
Fléau du démon	19		
Fleur de lune	19		
Folracine	19		
Gesundheit	19		
Grande Camomille	19		

◆ POTIONS ET POISONS ◆



Ces règles s'ajoutent aux règles de base pour la création de concoctions et de préparations par les apothicaires, les herboristes et les empoisonneurs.

Les deux principales carrières en matière de fabrication de potions sont celles d'apothicaire et d'herboriste. Il n'y a pas de carrière principale de fabrication de poisons. Toutefois les apothicaires et les herboristes peuvent prendre Métier (empoisonneur) si leur envie les y conduit.

Références au livre de règles WFRP v4

Ces règles font référence et développent les sections suivantes du livre de règles WFRP v4.

- Apothicaire, p.85
- Herboriste, p.112
- Drogues et Poisons, p.306
- Herbes et Potions, p.307
- Talent Concocter, p.135
- Talent Pharmacologie, p.142
- Talent Savoir, p.145
- Activité Artisanat, p.196
- Activité Invention !, p.198
- Activité Recherche de savoir, p.201

GALLIPOTS

Le terme gallipot désigne toute personne qui suit la carrière d'apothicaire ou d'herboriste et qui possède soit la compétence de métier (apothicaire), soit celle de métier (herboriste). Techniquement, les empoisonneurs ne sont pas des gallipots, mais par souci de simplicité, ils sont également inclus dans le terme.

Ces règles utilisent le terme «gallipots» pour désigner l'ensemble des apothicaires, herboristes et empoisonneurs en tant que groupe. Le terme «gallipot» désigne un apothicaire, un herboriste, ou un empoisonneur.

Qu'est-ce qu'un apothicaire ?

Qualifié en chimie et en concoctions, vous créez et vendez des médicaments de toutes sortes.

Les apothicaires sont spécialisés dans la préparation de médicaments pharmaceutiques - généralement des pilules, des dragées et des pommades - pour la vente aux patients et aux docteurs. Leurs ateliers sont remplis d'une gamme éblouissante d'alambics bouillonnants, de béciers débordants, de mortiers et de pilons usés et d'autres accessoires de fabrication de produits.

Certains apothicaires complètent leurs revenus en vendant des substances illicites - des stimulants pour les étudiants désespérés, des hallucinogènes pour les nobles qui s'ennuient ou des commissions louches de groupes encore plus louches. La vente de ces substances est lucratif, mais aussi dangereux. Les ingrédients rares sont chers, c'est pourquoi les apothicaires ont souvent des problèmes de trésorerie et parcourent les régions sauvages pour collecter leurs propres ingrédients. Nombre d'entre eux acceptent un emploi temporaire auprès d'expéditions, de mercenaires ou de l'armée pour obtenir un supplément d'argent.

Compétence de Métier : Apothicaire

Savoirs importants : Chimie, Médecine, Plantes

Voir WFRP p.85

Qu'est-ce qu'un herboriste ?

Des botanistes compétents qui utilisent la bonté de Rhya pour créer des remèdes à de nombreux maux.

Les médicaments des apothicaires sont chers et rarement disponibles dans l'arrière-pays du Reikland. Les paysans comptent donc sur le pouvoir de guérison des plantes cueillies et administrées par les herboristes. La plupart des traditions des herboristes sont transmises verbalement de maître à apprenti, de sorte que les noms des maladies et des traitements varient souvent d'un village à l'autre. Les herboristes les plus expérimentés sont envoyés en mission pour traiter les maladies mystérieuses ou tenaces. Les herboristes consacrent du temps à rendre visite aux malades, à diagnostiquer leurs affections et à rechercher les herbes avec lesquelles les soigner. Certains herboristes pratiquent un commerce plus sombre, recherché par ceux qui peuvent payer le prix fort pour les substances illicites qu'ils proposent. Bien qu'il s'agisse d'un stéréotype erroné, la plaisanterie veut que les herboristes de Halfing ne s'intéressent qu'à l'herbe à pipe.

Compétence de Métier : Apothicaire

Savoirs importants : Chimie, Médecine, Plantes

Voir WFRP p.112



Qu'est-ce qu'un empoisonneur ?

Une mauvaise personne ?

Il n'y a pas de carrière d'empoisonneur. Les apothicaires et les herboristes peuvent plutôt choisir d'emprunter le chemin sombre de l'empoisonneur en apprenant le **Métier (empoisonneur)** dans le cadre de leur carrière. Les apothicaires peuvent apprendre ce métier en tant qu'apprenti. L'herboriste peut apprendre ce métier en tant que maître des herbes. Ces règles ne font pas référence aux empoisonneurs en tant que carrière distincte.

CONCOCTIONS ET PRÉPARATIONS

Une concoction est un *produit chimique complexe*, dont la création nécessite plusieurs étapes, des ingrédients bruts et un équipement spécial. La création de mélanges nécessite les bons ingrédients, les bons outils de ce type de travail et un atelier approprié.

Une préparation est un *produit simple* (généralement à base d'herbes), dont la création ne nécessite que quelques étapes et ingrédients simples. Pour créer des préparations, il faut disposer des bons ingrédients et des bons outils de travail. Un atelier n'est pas nécessaire pour créer des préparations, mais s'il en existe un, il accorde +1 SR sur les tests de fabrication des préparations.

Le mot « Recette »

Une recette est le terme fourre-tout, non spécifique, pour tout ensemble d'instructions décrivant la création d'une concoction ou d'une préparation. Les gallipots (apothicaires, herboristes et empoisonneurs) utilisent tous des recettes.

Ordonnance, Formules, Remèdes et Toxines

Une ordonnance est une recette pour une *concoction médicinale*.

Une formule est une recette pour une *concoction empoisonnée*.

Un remède est une recette pour une *préparation médicinale*.

Une toxine est une recette pour une *préparation empoisonnée*.

Les ordonnances et les formules sont des procédures chimiques complexes, à plusieurs étapes, qui s'apparentent à la brasserie professionnelle, avec des durées, des températures et des méthodes précises qui peuvent prendre des heures, des jours ou des semaines. Elles sont écrites sous forme de textes et de diagrammes chimiques obscurs.

Les remèdes et les toxines sont des instructions simples et courtes qui peuvent souvent être réalisées en quelques heures tout au plus. Souvent, les préparations sont transformées en rimes pour les rendre plus faciles à retenir, par exemple :

*Sur le tronc des sapins d'été
De la mousse tu vas trouver
Ecrase-la dans ton mortier
Enduis la sur l'os cassé*

Souvenez-vous : Les recettes de concoction (prescriptions et formules) sont complexes et exigent de la précision. Au contraire les recettes de préparation (remèdes et toxines) sont beaucoup plus simples.

RECOUPEMENT DES MÉTIERS

Il existe un certain chevauchement entre **Métier (apothicaire)**, **Métier (herboriste)** et **Métier (empoisonneur)**, bien que les trois ne soient pas totalement interchangeables.

Il est possible de substituer l'un à l'autre en cas de besoin, mais cela se fait toujours avec une pénalité **Difficile (-20)**, en plus de toute autre pénalité encourue. Ainsi, un apothicaire faire un test de **Métier (apothicaire) Difficile (-20)** pour fabriquer un remède à base de plantes, ou un herboriste peut faire un test de **Métier (herboristerie) Difficile (-20)** pour fabriquer une formule empoisonnée.

Néanmoins, les méthodes de création et de fabrication des concoctions et des préparations sont pratiquement identiques, ne différant que sur la spécialisation de la compétence Métier. En pratique, les us et coutumes des trois métiers varient énormément dans le monde.

LE FOLIO DES RECETTES

Comme le grimoire d'un sorcier, les gallipots possèdent aussi une liste de recettes qu'ils connaissent et gardent jalousement. Cette liste se présente généralement sous la forme d'un folio bien ficelé, souvent taché et parfois en lambeaux.

Un folio vierge coûte 1CO, est Rare, et a une valeur d'ENC de 1.

Un folio est composé de 8 chapitres, chacun d'entre eux peut contenir 1 recette de concoction ou 8 recettes de préparation. En outre une recette de préparation supplémentaire peut être inscrite dans les marges du chapitre, que celui-ci contienne déjà des recettes ou non.

Au final un folio pourra contenir 8 concoctions et 8 préparations (écrites dans les marges), ou un 72 préparations (8 dans les 8 chapitres, plus 8 autres griffonnées dans les marges). Un gallipot peut aussi décider toute autre répartition entre concoctions et préparations du moment qu'il n'utilise pas plus d'espace qu'il n'y en a de disponible dans son folio.

Note : Un folio contenant huit recettes de base *Folklore* correspond à la description d'un livre (Apothicaire), donnée dans le livre WFRP p. 304.

Recettes pour le folio

Les recettes peuvent se présenter sous trois formes : Folklorique, Affiné ou Secrète. Toutefois les préparations ne peuvent être affinées.

Les recettes Folkloriques sont les recettes courantes dérivées de la sagesse ancienne, transmises à travers les âges, et obtenue à partir de l'expérience et de la pratique communes. Tout gallipot digne de ce nom a au moins déjà entendu parler de ces recettes et pourrait probablement les réaliser si on lui donnait les bons ingrédients et suffisamment de temps.

Exemple : *Potion de guérison*

Une **recette Affinée** est une recette folklorique que le gallipot a prise et améliorée la rendant généralement plus facile à réaliser avec des ingrédients de substitution ou plus efficace (ou nocive) d'une manière ou d'une autre. Tout gallipot peut tenter d'affiner une recette folklorique pour en arriver à sa propre version améliorée.

Seules les concoctions peuvent être affinées. Les préparations sont trop simples pour être améliorées et représentent déjà des générations de raffinement.

Exemple : *Potion de guérison de Cy*

Les **recettes Secrètes** permettent de fabriquer des produits propres au gallipot. De nombreux gallipots célèbres tirent leur renommée et leur fortune des productions de leur « recette secrète » dans tout l'Empire.

Exemple : *Le remède de Mamma Melchin pour les maux de la vie*

Avec combien de recettes vais-je commencer ?

Lorsque le gallipot apprend son métier, son maître lui donne son premier folio avec une poignée de concoctions folkloriques, dont le nombre est égal au Bonus d'Intelligence de l'apprenti. Le joueur peut consigner toute recette qu'il désire à partir du Recueil des potions et des poisons, bien que ces recettes comprennent presque toujours le Shallyatränen et le Kleinensegen.

En outre, le maître donnera des instructions sur les propriétés des herbes et des remèdes à base de plante. L'apprenti apprend aussi autant de préparations qu'il a de Bonus d'Intelligence et les enregistre dans les marges et/ou dans un chapitre dédié de son folio. Le joueur peut noter les préparations qu'il souhaite à partir du Recueil des potions et des poisons.

Le gallipot n'est pas limité dans le nombre de recettes qu'il peut éventuellement ajouter à son (ses) folio(s), bien qu'il puisse avoir besoin de plusieurs folios pour contenir sa bibliothèque de recettes.

Recettes connues et recettes par oui-dire

Les recettes du Recueil des potions et des poisons sont des recettes par «oui-dire», dans la mesure où le gallipot en a probablement entendu parler, mais ne connaît pas vraiment la recette.

Une recette est connue quand le gallipot l'apprend et l'inscrit dans son folio.

MÉMORISER LES RECETTES

Le gallipot peut vouloir mémoriser certaines recettes, soit pour éviter d'être dépendant du folio, soit pour la garder secrète et éviter ainsi de se la faire voler.

Le gallipot dispose dans sa mémoire d'autant de chapitres qu'il a de Bonus d'Intelligence. Il peut donc mémoriser au maximum autant de concoctions que son Bonus d'Intelligence ou huit fois plus de préparations. Tout comme pour le folio, le gallipot est libre de mémoriser un assortiment de concoctions et préparations, toujours en respectant les limites. Cependant, sa mémoire ne possède pas de « marges » et il ne dispose pas d'un emplacement supplémentaire de préparation par chapitre.

Le gallipot peut mémoriser toute recette de concoction qu'il connaît grâce à une journée d'étude.

Le gallipot peut mémoriser jusqu'à son Bonus d'Intelligence x 2 recettes de préparation qu'il connaît par jour d'étude.

Changer d'avis

Si le gallipot veut « changer d'avis », en oubliant une concoction mémorisée ou jusqu'à deux préparations mémorisées, il doit faire un Test de **Savoir** le plus approprié (voir p. 4-5) ou faire un Test d'**Intelligence Difficile (-20)**. En cas de succès, le gallipot peut réorganiser ses chapitres mentaux de concoctions et de préparations, en remplaçant une recette de concoction et/ou jusqu'à deux recettes de préparation au choix du gallipot.

ERRATA DU TALENT CONCOCTER

Il y a une certaine confusion dans les règles concernant le talent Concocter. Voici donc le talent avec ces erreurs corrigées conformément aux objectifs de ces règles :

Concocter (Métier)

Max : Bonus d'intelligence

Test : Métier (apothicaire, herboriste ou empoisonneur)

Vous êtes doué pour faire des potions, des philtres et des **fermentations** en voyage. Vous pouvez effectuer gratuitement une Activité Artisanat par niveau de Concocter pour utiliser Métier (apothicaire, herboriste ou empoisonneur) sans avoir besoin d'un atelier. Les autres tâches d'artisanat suivent les règles habituelles.



APPRENDRE LES RECETTES

Tout au long de sa carrière professionnelle le gallipot va très certainement vouloir acquérir de nouvelles recettes. Pour cela il dispose de plusieurs moyens différents.

APPRENDRE DEPUIS UN MANUSCRIT

La façon la plus simple d'apprendre une recette est peut-être de trouver, de voler ou d'acheter une recette déjà écrite. Ces recettes peuvent se présenter sous trois formes : *complète*, *incomplète* ou *fragmentaire*.

Recette Complète

Si la recette est *complète*, le gallipot peut faire un Test de **Métier (apothicaire, herboriste ou empoisonneur) Moyen (+0)** pour ajouter la recette à son folio. Le gallipot ne peut tenter ce test qu'une fois par jour.

Le gallipot n'a pas besoin d'avoir accès à ses outils d'artisanat ou d'un atelier pour effectuer ce test.

Une recette *complète* coûte généralement quatre fois la valeur du produit fini. La disponibilité est réduite d'un cran. Il n'y a pas de disponibilité au-delà d'Exotique. Si un produit est Exotique la recette de celui-ci n'est simplement pas à vendre.

Exemple : une recette *complète* pour la *Potion de guérison* (WFRP p.307) coûte 40/- et a une *Disponibilité Rare*.

Recette Incomplète

Si la recette est *incomplète*, il manque une étape ou un ingrédient crucial dans la recette, ou la recette est simplement erronée à un certain niveau. Le gallipot doit donc au préalable tester la recette. Il doit effectuer un Test **Étendu de Métier (apothicaire, herboriste ou empoisonneur) Moyen (+0)** combiné à un Test **Étendu de Savoir (herbes, médicaments, plantes, poisons ou science) Moyen (+0)**.

Le gallipot a besoin de 5 Degrés de Réussite pour compléter la recette et l'enregistrer dans son folio.

Le gallipot doit avoir accès à ses outils de travail et/ou à un atelier pour effectuer ce test sans pénalité. Si l'un ou l'autre manque, le test devient **Complexe (-10)**. S'il manque les deux, le test devient **Difficile (-20)**.

Une recette *incomplète* coûte généralement le double de la valeur du produit concerné. La disponibilité est réduite d'un cran. Il n'y a pas de disponibilité au-delà d'exotique.

Recette secrètement incomplète

Le MJ peut déterminer qu'une recette semble *complète* (et permettre au gallipot de la payer et de l'apprendre comme si elle l'était) alors qu'en fait non. Dans ce cas, la recette produira soit un composé inutile et inoffensif (gaspillage de ressources et de temps - et une page dans le folio !), soit une version délétère du composé désiré (en règle générale, inversez les bonus ou avantages que le composé confère), soit un simple poison, au choix du MJ (ou jeter 1d10 sur le tableau des résultats secrètement incomplet).

Le gallipot peut faire marche arrière et essayer de compléter la recette, désormais pas si secrètement incomplète. Il peut également conserver la version délétère ou empoisonnée.

Recettes Fragmentaires

Si la recette est fragmentaire, la plus grande partie de la recette est manquante ou incomplète et le gallipot doit la compléter pour l'apprendre. Ou alors elle est complète mais codée, et le gallipot doit d'abord la déchiffrer.

Le processus de réalisation et d'enregistrement de la recette fragmentaire est le même que pour les recettes incomplètes, mais le nombre de Degrés de Réussite requis est de 10.

Le gallipot doit avoir accès à ses outils de travail et/ou à un atelier pour effectuer ce test sans pénalité. Si l'un ou l'autre manque, le test devient **Complexe (-10)**. S'il manque les deux, le test devient **Difficile (-20)**.

Les recettes fragmentaires sont presque sans valeur pour la plupart des gallipots. On en trouve la plupart sous forme de fragments dans des bibliothèques en ruines et autres lieux de ce genre, mais s'il faut en acheter une, elle coûte 1/- et elle est Rare.

RESULTAT DES RECETTES SECRÈTEMENT INCOMPLÈTES

1d10	Résultat
1-7	Perte de temps et de place
8-9	Inversée ou délétère
10	Empoisonnée

APPRENDRE D'UN MENTOR

Un gallipot peut payer un autre gallipot pour lui apprendre une recette. Pour cela, il faut utiliser l'Activité *Consulter un expert* (voir WFRP p. 197). Un mentor approprié doit être trouvé. Le gallipot doit réussir un Test de **Comméragage Moyen (+0)** (modifié par la taille de l'agglomération locale) pour trouver un enseignant adéquat.

Une fois le mentor trouvé, le gallipot doit le convaincre de lui transmettre ses connaissances. Cela dépend entièrement de la valeur du produit que l'étudiant souhaite apprendre et de l'obstination et de la cupidité du mentor. Le gallipot entre dans une phase de négociation avec le mentor, représentée par un ou plusieurs tests.

Premièrement, déterminez la valeur globale et la difficulté de la négociation en utilisant les tables suivantes comme guide.

Ces tableaux aideront le MJ à déterminer la difficulté du test et le nombre de réussites nécessaires pour convaincre le mentor de partager sa recette, représentée globalement sous la forme d'un Test **Opposé Spectaculaire** de **Marchandage**.

Utilisez le tableau de Difficulté de Mentorat pour déterminer la difficulté globale de la négociation, en fonction de la disponibilité du produit lui-même.

Utilisez le tableau des DR Requis du Mentorat pour déterminer le nombre de Degrés de Réussite dont le gallipot a besoin pour gagner la négociation, en fonction du coût du produit.

Exemple : *essayer de convaincre un mentor de partager la recette de la Mystracine (WFRP p.306 Rare, 4/-) devrait être **Difficile (-10)**, et nécessiter 3 Degrés de Réussite.*

Si le MJ a besoin de la compétence de Marchandage du mentor, utilisez le tableau des niveaux de marchandage comme guide.

Le MJ doit également prendre note du statut social relatif et de tout autre modificateur qu'il juge approprié, notamment ceux liés à la réputation.

Apprendre les recettes spéciales du mentor

Un gallipot peut apprendre les recettes raffinées et secrètes d'un mentor, bien que le nombre de Degrés de Réussite requis au Test de **Marchandage** augmente de +2 pour les recettes raffinées et +4 pour les recettes secrètes.

La plupart des mentors répugnent à enseigner leurs recettes secrètes à qui que ce soit, sauf à leurs amis et étudiants les plus fiables - il peut être tout simplement impossible de négocier une recette secrète avec le mentor sans une telle relation.

Ouverture des négociations

Le gallipot doit commencer la négociation avec quelque chose à échanger, que ce soit un paiement ou une faveur. Le gallipot peut ouvrir les négociations en offrant soit une Faveur Mineure (Voir WFRP p. 198), soit une *unité* de paiement. Une *unité* est égale au coût normal de l'objet dont il souhaite apprendre la recette.

Exemple : *Cy veut apprendre à faire l'Avarizia de Molly Sonmigapfel, une apothicaire halfling de rang 2 qu'il a trouvé dans la ville de Salfen. Cy a une compétence de marchandage de 50. Molly a une compétence de marchandage de 55. L'Avarizia est en disponibilité Limitée, donc Cy ne reçoit aucun bonus ou pénalité à l'épreuve (+0). Cependant, comme l'Avarizia est un objet qui se paie en or, il devra générer au moins 4 DR pour gagner le Test Opposé de Marchandage. Cy ouvre les négociations en offrant 1 PO, soit la valeur d'une dose d'Avarizia, à Molly.*

Amadouer le mentor

Le gallipot peut amadouer le mentor pour gagner des Degrés de Réussite automatiques. Il peut le faire des deux manères suivantes:

Plus d'argent : Pour chaque « unité » supplémentaire de la recette que l'apothicaire paie au mentor potentiel, celui-ci obtient automatiquement +1 DR au test.

Plus de faveurs : Les faveurs promises peuvent faire pencher la balance. Le gallipot peut ajouter une Faveur Majeure pour +2 DR et/ou une Faveur Importante pour +4 DR. Les Faveurs Mineures ne sont valables que pour l'ouverture de négociations.

Exemple : *Cy pense qu'il ne peut pas obtenir 4 Degrés de Réussite au test de Marchandage sans avoir à amadouer le mentor, alors il décide d'ajouter 2 PO supplémentaires (pour un total de 3) et une Faveur Majeure, ce qui lui rapporte +4 DR d'avance. Il ne lui reste plus qu'à gagner le concours, même avec un succès marginal.*

Si le gallipot gagne le Test de Marchandage, il peut enregistrer la recette dans son folio en échange de l'argent et des faveurs offertes.

Si le gallipot perd, mais seulement avec un échec marginal (0 à -1 DR), il peut immédiatement amadouer une fois de plus, soit avec une « unité » d'argent supplémentaire, soit avec une faveur non utilisée. Ce faisant, il remportera le test.

Si le gallipot perd avec plus qu'un échec marginal, les négociations ont échoué et ils doit utiliser une autre Activité pour trouver un autre mentor, ou apprendre la recette d'une autre manière.

DIFFICULTÉ DU MENTORAT

Disponibilité	Difficulté
Commune	Accessible (+20)
Limité	Intermédiaire4 (+0)
Rare	Complexe (-10)
Exotique	Très Difficile (-30)

DR REQUIS DU MENTORAT

Prix du Produit	DR Requis
Bronze	1
Argent	3
Or	5

NIVEAU DE MARCHANDAGE

Rang	Marchandage
1	30
2	45
3	60
4	75

MODIFICATEUR RACIAL

Race	Modificateur
Humain ou Elfe	+0
Nain	-10
Halflin	+10
Gnome	-5



APPRENDRE UNE RECETTE PAR OUI-DIRE

Les recettes par oui-dire ne sont que cela : le gallipot a entendu parler du produit, mais n'a aucune idée de la nature de la recette. Toutes les recettes du Recueil des Potions et des Poisons sont des recettes par oui-dire. Le gallipot peut, par l'expérimentation, tenter de reconstituer la recette et l'apprendre. Cela nécessite une Activité Artisanat (WFRP p.197).

- Le gallipot a besoin d'outils d'artisanat et d'un atelier.
- Le gallipot a besoin de matières premières qui valent un quart du prix normal du produit. Ces matériaux ont une disponibilité un cran plus haut que le produit.
- Le gallipot a besoin d'un échantillon de l'ingrédient actif du produit - au choix du MJ, il peut être obtenu comme toute autre matière première. Il peut être acheté pour un quart du prix normal du produit, mais avec la même disponibilité.
- La difficulté de l'Activité est définie par la disponibilité du produit fini (WFRP p.198).
- Le DR nécessaire de base est défini par le prix du produit fini (WFRP p.198).
- Comme le gallipot est en train d'expérimenter et de supposer, il doit doubler le DR nécessaire de base.

Lorsque l'Activité réussit, le gallipot dispose d'une dose utilisable du produit et d'une nouvelle recette écrite complète à ajouter à son folio (automatiquement).

Note : Le talent Concocter n'est pas utile pour cette Activité Artisanat précise.

Note : L'apothicaire peut utiliser une Activité Recherche de savoir pour améliorer les niveaux de succès pour l'Activité Artisanat qui servira à créer la recette.

CREER UNE RECETTE SECRÈTE

Si le gallipot souhaite créer une nouvelle recette secrète, il doit pour cela se servir des Activités Recherche de Savoir, Invention ! et Artisanat pour y parvenir.

Un gallipot ne peut créer et connaître qu'un nombre limité de recettes secrètes. Celles-ci représentent le summum de son art et constituent un savoir unique en soi. C'est ce qui fait la richesse et la renommée des gallipots. La plupart des gallipots ne crée jamais de recette secrète. Certains n'en créent qu'une seule au cours de leur vie. Tout au plus, un gallipot peut créer un nombre de recettes secrètes égal à son bonus de compétence Métier, pour chaque Métier (apothicaire, herboriste ou empoisonneur) qu'il connaît. Les recettes secrètes portent invariablement le nom de leur créateur et sont accompagnées d'un descriptif explicite (par exemple, le remède de Mamma Melchin pour les maux de la vie).

Tout d'abord, le joueur et le MJ doivent déterminer les éléments suivants pour le produit final que le joueur veut réaliser :

- Que fait réellement le produit ?
- Quels sont les effets du produit en jeu ?
- Quelle devrait être la Disponibilité du produit ?
- Combien devrait coûter le produit ?
- Quelle est la forme du produit ?
- Quel est le principal ingrédient actif du produit et quels sont les agents de remplissage appropriés ?

L'ingrédient actif doit être spécial ou unique. Pour les agents de remplissage, veuillez vous référer à la liste des agents de remplissage en annexe.

Une fois que ces informations sont déterminées par le joueur et le MJ, le processus d'apprentissage de la fabrication du produit peut commencer.

Processus de recherche de recettes secrètes

Afin de savoir comment fabriquer un tel produit et connaître les ingrédients spéciaux pour le réaliser, le joueur utilise une Activité Recherche de Savoir ou Consulter un Expert, voire les deux dans le cas d'une recette particulièrement exotique.

Le joueur utilise une Activité Invention ! en utilisant sa compétence **Métier (apothicaire, herboriste ou empoisonneur)**, la plus adaptée. Ceci crée la recette expérimentale avec les paramètres que le joueur et le MJ ont déterminés pour le produit. Le gallipot a enfin créé une recette unique qu'il est le seul à connaître.

FABRIQUER DES PRODUITS

Les produits peuvent être fabriqués à l'aide d'une Activité d'Artisanat entre deux séances, ou à la minute pendant le jeu.

FABRICATION AVEC LES ACTIVITÉS

Normalement, le gallipot doit utiliser une Activité d'Artisanat pour créer des produits, plus particulièrement les concoctions. Suivez simplement les règles du jeu (WFRP p.196).

Pour la fabrication de préparations l'Atelier est facultatif. Toutefois si le gallipot en utilise un, il gagne un bonus de +1 DR sur tous les Tests de Métier lors de la fabrication de la préparation.

FABRICATION À LA MINUTE

Parfois, le gallipot voudra créer un produit à la minute (c'est-à-dire sur le moment) pendant le jeu pour des raisons de commodité ou d'urgence. Cela n'est possible qu'avec les recettes que le gallipot a dans son folio (ou en mémoire).

Le gallipot aura besoin d'un accès à :

- Un récipient pour recevoir le composé fini
- Les ingrédients pour fabriquer le produit
- Son folio de recettes
- Ses outils d'artisan
- Un atelier

Le récipient est obligatoire, à moins que le but ne soit de déverser le résultat sur le sol.

Les ingrédients sont obligatoires Le gallipot doit disposer des ingrédients bruts nécessaires à la fabrication du composé, et cela doit inclure le principe actif du composé.

Le folio de la recette est facultatif. Sans le folio ou la recette mémorisée, le gallipot peut reconstruire la recette de tête, mais le test est d'un niveau de difficulté plus élevé (par exemple, Accessible devient Moyen). Si la difficulté dépasse le niveau Très Difficile, le test est impossible sans la recette.

Des outils d'artisan sont obligatoires. Cependant, même sans les bons outils, le gallipot peut passer 15 minutes à se bricoler des outils de travail de fortune avec les divers objets qui l'entourent. L'utilisation des outils de travail de fortune augmente la difficulté du test d'un niveau (par exemple, Accessible devient Moyen). Si la difficulté dépasse le niveau Très Difficile, le test est impossible avec les outils de fortune.

L'Atelier est facultatif pour les préparations, mais il fournit un bonus de +1 DR sur tous les Tests de Métier. Il est obligatoire pour les concoctions, sauf si le gallipot possède le Talent **Concoction**, auquel cas l'Atelier peut ou non être utilisé sans bonus ni pénalité. Autrement, pour les concoctions, l'effet sur la difficulté est le même et cumulatif avec le fait de ne pas avoir d'Outils d'artisan. Si la difficulté dépasse le niveau Très Difficile, le test est impossible.

Difficulté à la minute

L'artisanat à la minute est un niveau plus difficile que l'utilisation d'une Activité d'Artisanat, basé sur le tableau de difficulté (voir

WFRP p. 198 et annexe) et de la disponibilité normale du produit. La difficulté modifiée est indiquée ci-dessous dans le tableau de difficulté *À la minute*.

Le nombre de succès reste le même qu'indiqué pour les Activités d'Artisanat (voir WFRP p. 198 et annexe), basé sur le prix du produit fini.

Ingrédients

Pour que le jeu ne s'enlise pas trop dans les détails, le gallipot a besoin de trois ingrédients pour fabriquer le composé.

Tout d'abord, le gallipot a besoin du principe actif de la recette. Le gallipot n'a besoin que d'un seul des ingrédients actifs énumérés. Sans un ingrédient actif approprié, le gallipot ne peut pas commencer.

Ensuite, le gallipot a besoin de deux excipients. Ils servent à conférer une consistance donnée, ou d'autres caractéristiques physiques ou gustatives particulières, au produit final. Le recueil des potions et des poisons (voir annexe) énumère plusieurs excipients communs pour chaque recette. D'autres exemples d'excipients sont énumérés en annexe dans le tableau Liste des excipients. Le joueur et le MJ doivent en sélectionner deux qu'ils jugent appropriés à la recette et à l'histoire. Les excipients ne peuvent pas être les mêmes que l'ingrédient actif.

Le MJ peut autoriser le joueur à acheter les excipients pour un quart du coût du produit fini. Un MJ indulgent pourrait permettre au joueur d'acheter également le principe actif pour un autre quart du coût, mais le nombre de principes actifs disponibles à la vente devrait être très limité.

DIFFICULTÉ À LA MINUTE

Disponibilité	Difficulté
Commune	Accessible (+20)
Limité	Intermédiaire (+0)
Rare	Complexe (-10)
Exotique	Très Difficile (-30)

Le Test À la minute

Le joueur doit faire un **Test Étendu de Métier (apothicaire, herboriste ou empoisonneur)**. La difficulté de base et les niveaux de réussite nécessaires sont les mêmes que si l'on utilisait une Activité d'Artisanat pour fabriquer le produit (voir WFRP p. 198 et annexe). Si pendant le test, le score total de DR tombe à 0 ou moins, la tentative entière échoue et les ingrédients sont perdus (cela signifie que le premier test doit générer 1 DR). Le gallipot doit repartir de zéro avec de nouveaux ingrédients.

S'il fait une préparation, le gallipot doit faire un test toutes les 10 minutes.

S'il fait une concoction, le gallipot doit faire un test une fois toutes les 30 minutes.



Si le gallipot effectue un Fumble (un échec avec des doubles) pendant le test, un événement catastrophique se produit. Le MJ doit choisir la catastrophe qui lui semble la plus appropriée à partir du tableau situé ci-contre.

L'échec ne détruit pas nécessairement le composé. Si le total des DR reste supérieur à 0, l'apothicaire peut reprendre les éléments et continuer.

Si le gallipot fait un jet critique (réussit un double), il gagne un bonus de +2 DR pour ce jet.

Exemple de création de produit à la minute

Cy veut faire un cataplasme de guérison à la minute. Heureusement, il dispose d'un sigmafoil, un ingrédient actif pour le produit. Il recueille également des excréments et de l'urine pour servir d'agents. Ainsi, il a formé le trio d'ingrédients nécessaire (un ingrédient actif et deux agents de remplissage).

Cy a un pot de miel vide pour y mettre le cataplasme. Il a également son folio et ses outils d'artisanat, mais il n'a pas accès à un atelier. Cependant, il a le talent Concocter et peut donc se passer d'un atelier.

Les cataplasmes de guérison sont courants et coûtent 12/- . Le MJ se réfère au tableau de difficulté à la minute (p. 14) pour fixer la difficulté du test :

Le cataplasme a une Disponibilité Courante donc le test sera Accessible (+20) (p. 14).

Le cataplasme coûte 12/- (niveau Argent) donc le test nécessitera 5 niveaux de réussite pour être complété.

Au final il s'agit un Test Étendu Accessible (+20) de Métier (apothicaire), qui nécessite 5 niveaux de réussite pour être complété.

Cy possède la compétence Métier (apothicaire) à 44. Parce que le test est Accessible (+20), la difficulté finale du test est de 64. Il commence à fabriquer le cataplasme et fait un 26 sur son premier jet. Ceci lui permet d'obtenir 4 niveaux de réussite, ce qui est honorable mais insuffisant, il doit donc continuer. Il fait ensuite 63, réussit de peu mais n'ajoute aucun niveau de réussite. Finalement il fait 51, ce qui lui permet d'obtenir le dernier niveau de réussite demandé par le test.

Cy a pu fabriquer son cataplasme de guérison après 3 jets, soit en une heure et demie (30 minutes par test de concoction).



CATASTROPHES À LA MINUTE

Catastrophe	Effet
Ouups !	Les outils d'artisanat du gallipot sont détruits et doivent être remplacés (coût 3 PO).
Ho-ho !	L'atelier du gallipot est endommagé et doit être réparé (coût 8 PO).
Et M...!	Le gallipot laisse tomber ou déverse le principe actif, mais parvient à en économiser suffisamment pour continuer. Cependant, tous les tests restants sont un cran plus difficile. Si la difficulté dépasse le niveau Très Difficile, cela devient impossible.
Empoisonné !	Le gallipot est imprudent et s'empoisonne : faites un Test d'Endurance Moyen (+0). Quel que soit le succès ou l'échec, il reçoit 1 État <i>Empoisonné</i> . Pour chaque -2 DR, le gallipot reçoit un État <i>Empoisonné</i> supplémentaire (un échec avec -3 DR, le gallipot reçoit 2 États <i>Empoisonné</i> , 1 obligatoire, et 1 pour au moins -2 DR).
Explosion purulente !	Mêmes effets que Empoisonné !, sauf que toute personne se trouvant à moins de 6 mètres du gallipot est également touchée par l'effet. De plus, toute personne ou chose se trouvant à moins de 3 mètres prend 1d10 Blessures à une localisation choisie au hasard.
Au feu !	Le gallipot est négligent et s'embrase : faites un Test d'Athlétisme Moyen (+0). Quel que soit le succès ou l'échec, il reçoit 1 État <i>En flammes</i> . Pour chaque -2 DR, le gallipot reçoit un État <i>En flammes</i> supplémentaire (un échec avec -3 DR, le gallipot reçoit 2 États <i>En flammes</i> , 1 obligatoire, et 1 pour au moins -2 DR).
Explosion flamboyante	Mêmes effets que Au feu !, sauf que toute personne se trouvant à moins de 6 mètres du gallipot est également touchée par l'effet. De plus, toute personne ou chose se trouvant à moins de 3 mètres prend 1d10 Blessures à une localisation choisie au hasard.
Ouille !	Le gallipot est négligent et se coupe sévèrement : faites un Test d'Athlétisme Moyen (+0). Quel que soit le succès ou l'échec, il reçoit 1 État <i>Hémorragie</i> . Pour chaque -2 DR, le gallipot reçoit un État <i>Hémorragie</i> supplémentaire (un échec avec -3 DR, le gallipot reçoit 2 États <i>Hémorragie</i> , 1 obligatoire, et 1 pour au moins -2 DR).
Explosion taillante	Mêmes effets que Ouille !, sauf que toute personne se trouvant à moins de 6 mètres du gallipot est également touchée par l'effet. De plus, toute personne ou chose se trouvant à moins de 3 mètres prend 1d10 Blessures à une localisation choisie au hasard.

AFFINER DES RECETTES

Les gallipots jouent toujours un jeu subtil de surenchère professionnelle avec leurs semblables. Outre les habituels coups dans le dos, vols et meurtres, cela consiste généralement à affiner les recettes concurrentes pour les rendre meilleures et plus chères que le tarif habituel.

Tout gallipot digne de ce nom voudra donc améliorer et affiner plusieurs recettes, ne serait-ce que pour rivaliser avec l'apothicaire d'en face ou l'herboriste du village voisin.

Le raffinement d'une recette est traité comme une Activité de Recherche de savoir (WFRP p. 201), qui permet à l'apothicaire d'améliorer une recette dans l'Omnibus des potions et des poisons.

Le gallipot doit faire un Test de **Connaissances (médecine, plantes, herbes ou poisons) Accessible (+20)**, en utilisant les connaissances les plus appropriées pour la recette, ou un Test d'**Intelligence Difficile (-10)**. En cas de succès, le gallipot peut modifier un détail du composé source. Pour chaque +2 DR, le

gallipot peut modifier un détail supplémentaire du composé source. Le gallipot enregistre enfin la nouvelle recette dans son folio, souvent en lui donnant son nom.

Quel que soit le nombre de niveaux de réussite atteints par le gallipot, il est finalement limité par le bonus de compétence de Métier. Ils ne peuvent pas modifier une recette composée plus de fois que leur Bonus de Compétence de Métier.

Le gallipot peut sélectionner une option de recette à modifier plusieurs fois, sauf si l'option en question indique le contraire.

Le gallipot ne peut pas ajouter un effet qu'il ne possède pas déjà à un produit. Par exemple, si le composé ne guérit pas déjà les blessures, le gallipot ne peut pas le faire guérir les blessures.

Cependant, le gallipot peut supprimer des effets s'il réduit un effet ayant une valeur numérique à 0, ou s'il utilise une option pour supprimer un effet négatif descriptif.

OPTIONS D'AFFINEMENT

Affinements

La recette peut être simplifiée pour faciliter son élaboration. Réduit de 2 le nombre de niveaux de réussite requis pour élaborer le composé, jusqu'à un minimum de 0.

La recette peut être modifiée pour utiliser un ingrédient actif moins rare et moins coûteux, sans affecter son efficacité, ce qui la rend moins chère et plus facile à produire (et plus disponible à la vente). La disponibilité du composé produit par la recette s'améliore d'une étape (Exotique à Rare, Rare à Limitée, etc.). La disponibilité ne peut pas être améliorée au-delà de Commune. Le joueur, avec l'aide du MJ, doit identifier le principe actif de substitution et la manière dont il est obtenu. Cette option ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

Tout bonus ou pénalité donné à un test par le produit peut être augmenté ou réduit de 10.

Tout bonus ou pénalité donné à un Niveau de réussite par le produit peut être augmenté ou réduit de 1.

Le nombre de blessures infligées ou soignées par le produit peut être augmenté ou réduit de 1.

Le nombre de blessures critiques infligées ou soignées par le produit peut être augmenté ou réduit de 1. Cette option ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

Le gallipot ajoute un effet euphorisant au composé ou améliore son odeur et son goût, le rendant physiquement agréable à ingérer.

Le gallipot peut éliminer un effet secondaire désagréable non chiffré par une pénalité ou représenté par une condition.

Le gallipot peut augmenter ou diminuer le nombre d'un type d'État causé par le composé (par exemple, si l'utilisation du produit cause 3 États *Exténué*, le gallipot pourrait le réduire à 2)

La durée d'effet du produit peut être doublée ou réduite de moitié selon le souhait du gallipot. Si elle est prise plusieurs fois, le multiplicateur de durée augmente ou diminue de 1 (c'est-à-dire que la deuxième fois que cette option est sélectionnée, la durée de base doit être multipliée par trois ou diminuée à 1/3).

La force du produit pour les besoins de tout test associé lors de l'utilisation du produit ou de la détermination de l'effet du produit augmente ou diminue d'un cran de difficulté, selon le souhait du gallipot. Les tests ne peuvent pas être modifiés au-delà de **Très Facile** ou **Très Difficile**. Par exemple, si le produit est soumis à un test d'**Endurance Intermédiaire (+0)** pour se rétablir d'une maladie, le gallipot pourrait améliorer l'efficacité du médicament pour en faire un test d'**Endurance Accessible (+20)**.

Le gallipot peut développer une nouvelle forme du composé (voir la liste des formes en annexe). Cette option ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

GUIDE COMPLET

À PROPOS DES
POTIONS ET POISONS
AINSI QUE TOUTES LES
CONCOCTIONS ET PRÉPARATIONS
CONNUES

À PROPOS DES INDICES

Certaines potions et certains poisons de l'omnibus ont une valeur de classement, représentant la force du produit et l'habileté de l'artisan.

L'indice est égal au Bonus de Compétence de Métier de l'artisan qui a fabriqué le composé. Par exemple, un apothicaire ayant la compétence Métier (apothicaire) à 45 pourrait créer des composés avec un indice de 4.

À PROPOS DES ADDICTIONS

Certaines des drogues contenues dans l'omnibus peuvent provoquer une dépendance. Voici le trait psychologique Dépendance (WFRP p. 190).

Dépendance (Drogue)

Vous êtes impuissant face à la drogue et vous avez besoin de celle-ci pour agir normalement. Lorsque vous n'êtes pas sous l'influence de la drogue, vous la recherchez constamment, la plaçant au premier rang de vos besoins, au-dessus de l'hygiène et de la sécurité personnelles, et même au-dessus de la nourriture et de l'eau.

Le nombre de jours pendant lesquels vous pouvez vous passer de la drogue est votre « Intervalle de Prise ». Votre *Intervalle de Prise* commence à un niveau égal à votre Bonus d'Endurance, mais il change au fil du temps.

Lorsque vous n'êtes pas sous l'influence de la drogue, vous commencez à souffrir de symptômes de sevrage. Ceux-ci commencent dans les jours qui suivent votre dernière dose. Vous devenez fatigué et vous commencez à ressentir un fort désir de consommer la drogue. Chaque jour au delà de votre *Intervalle de Prise* sans avoir pris votre dose est un calvaire. Vous souffrez d'un nouvel État *Exténué* lié à l'addiction et vous êtes de plus en plus désespéré de trouver une nouvelle dose.

En vous faisant un fix, vous retrouverez une vie « normale » et perdez tous vos États *Exténué* liés à l'addiction. En fait, vous vous sentirez mieux que la normale, car une légère euphorie accompagne l'effet normal de la drogue. Cependant, cela ne dure pas. Après un nombre de semaines égal à votre *Intervalle de Prise*, votre intervalle de prise diminue de un. Vous commencez à avoir besoin de la drogue plus souvent. Cela se répète jusqu'à ce que vous ayez besoin de la drogue tous les jours (lorsque votre *Intervalle de Prise*, atteint 0) pour vivre « normalement ».

Pour chaque deux États *Exténué* liés à l'addition, vous obtenez également un trait psychologique temporaire au choix du GM, reflétant votre état d'esprit agité et en détérioration. Vous pouvez également commencer à entendre des Sombres Murmures.

Si vous obtenez un nombre d'États *Exténué* liés à l'addiction égal à votre Bonus d'Endurance, vous tombez inconscient, dans le coma. Sans une autre dose de drogue ou une intervention médicale importante, vous mourrez au bout de Bonus d'Endurance jours, à moins que vous ne passiez un Test de **Résistance Très difficile** (-30). Si le test réussit, vous reprenez conscience et vous vous débarrassez de votre dépendance.

FORMAT DES ENTRÉES

Nom du produit

Forme, Type, Métier, Prix, Disponibilité

Forme est la forme la plus commune de ce produit.

Type définit si le produit est une concoction ou une préparation.

Métier définit quelle compétence est nécessaire pour créer ce produit.

Prix est le coût habituel pour ce produit.

Disponibilité est la disponibilité normale de ce produit.

Description du produit.

Principe actif : Le principe actif. Si il y a plusieurs ingrédients séparés d'une virgule, seul l'un d'entre eux est nécessaire.

Exipients : Les exipients disponibles.

Effet : Décrit en termes de règles quels sont les effets du produit.

Bonus : Quels sont les bonus que peut octroyer le produit.

Durée : Combien de temps l'Effet ou le Bonus dure.

Empoisonnement : Si le produit est un poison.

Effet secondaire : Décrit en termes de règles le fonctionnement du où des effets secondaires du produit.

Dose : Définit la fréquence à laquelle le produit doit être pris pour être efficace.



LISTE COMPLÈTE DES RECETTES

Alfunas

Beaume, Préparation, Herboriste, 6CO, Rare

Cette herbe est un remède populaire souvent utilisée pour soigner les fractures.

Principe actif : Alfunas.

Exipients : Eau, huile végétale, résine.

Effet : Appliquée sur la zone blessée, cette herbe réduit de moitié le temps de guérison des os cassés.

Ambregris

Pommade, Concoction, Apothicaire, 10CO, Exotique

Utilisé dans la production de musc et de parfums et comme épice coûteuse, l'ambregris, correctement préparé en pommade et répandu sur le corps, est également très efficace pour traiter les personnes souffrant de fortes fièvres ou de convulsions.

L'ambregris possède aussi un effet hypnotisant sur les chiens et certains dresseurs s'enduisent la peau de ce produit afin de dresser les chiens les plus récalcitrants.

Principe actif : Ambregris.

Exipients : Fleurs sauvages, herbes, huile de poisson, vin.

Effet : Traite la Fièvre et les Convulsions (WFRP p.188)

Bonus : +10 % aux Tests de **Dressage**, **Emprise sur les animaux** ou **Soin aux animaux** avec des chiens.

Durée : une heure

Angélique

Teinture, Préparation, Herboriste, 1/-, Commune

Imprégnée d'alcool chaud et de miel, l'angélique aide à la digestion. Elle est souvent utilisée pour soigner les maux de ventre les plus douloureux ou les plus « salissants ».

Principe actif : Angélique.

Exipients : Alcool, écorce, feuilles, miel.

Bonus : +10% aux Test de récupération pour la *Courante galopante* et le *Flux sanglant*.

Anis

Pillule, Préparation, Herboriste, 5sc, Commune

Mélangé dans une pâte de farine, roulé en boule et séché au soleil, l'anis permet d'atténuer les troubles digestifs et notamment les flatulences. C'est un remède pratique qui permet d'éviter les incidents gênants dans le cas de rendez-vous galants ou de convocations politiques importantes.

Principe actif : Anis.

Exipients : Cendres, charbon, chaux, eau.

Bonus : +20 % aux Test liés au contrôle des flatulences.

Durée : une heure

Armoise

Crème, Concoction, Herboriste, 10/-, Limitée

L'armoise est préparée sous forme de crème et a pour but de repousser les insectes des jardins et des personnes. On dit aussi qu'elle absorbe la fatigue musculaire et, selon certains, qu'elle repousse les mauvais esprits. Tout cela est vrai.

Principe actif : Armoise.

Exipients : Beurre, feuilles, gras, potasse, tourbe.

Effet sur les insectes : Les insectes doivent surmonter un **Test d'Endurance Intermédiaire (+0)** pour approcher une personne couverte d'armoise.

Effet sur le corps : Retire un État *Exténué*, et permet d'éviter de gagner un État *Exténué* pendant Bonus d'Endurance heures.

Effet sur le surnaturel : Toute créature d'origine spectrale ou démoniaque doit surmonter un Test de **Calme Accessible (+20)** pour approcher une personne couverte de crème d'armoise.

Armoise tachetée

Crème, Concoction, Apothicaire, 5CO, Exotique

Malgré son prix, l'armoise tachetée est une crème très appréciée des pileurs de tombes et trafiquants de cadavre. Celle-ci permet de traiter les maladies souvent contractées au contact de cadavres.

Principe actif : Armoise tachetée.

Exipients : Beurre, feuilles, gras, huile végétale, tourbe.

Effet : Réduit la durée du traitement de la *Vérole du tanneur* d'une journée par jour de traitement.

Arsenic (Indice)

Poudre, concoction, Empoisonneur, 180CO, Exotique

L'extrait de sulfure de rubis, parfois appelé arsenic, est le type de poison préféré de ceux qui peuvent se le permettre. Coûteux et ne se trouvant qu'en un seul endroit dans tout le Vieux Monde, bien que la rumeur dise que les marchands cathayens transportent parfois de petites quantités de cette poudre, il est hors de portée de la plupart des tueurs potentiels.

Pour utiliser l'extrait de soufre de rubis, il doit être soit mélangé à de la nourriture ou à une boisson, soit inhalé, par exemple en frottant la poudre sur un mouchoir ou un foulard. Il ne possède ni gout ni odeur, ce qui en fait un poison particulièrement facile à utiliser.

Principe actif : Sulfure de rubis.

Exipients : Cendres, chaux, potasse, salpêtre, sulfure.

Empoisonnement : La victime doit réussir un Test de **Résistance Complexe (-10)** ou gagner Indice État *Empoisonné*.

Il n'y a pas d'antidote connu.

Avariza (Indice)

Teinture, Concoction, Apothicaire, 1CO, Limitée

Une teinture inhabituelle faite de poussière d'argent et de riz de veau, l'avariza augmente la capacité à évaluer les choses. Utilisée fréquemment dans les plus grands bazars du Vieux Monde cette substance possède toutefois un effet secondaire dérangeant. Au bout d'un certain temps le consommateur verra une teinte bleu argenté se développer autour de ses ongles et de ses paupières. Certaines rumeurs racontent que cette substance pourrait également affecter la couleur de la peau et des cheveux.

Principe actif : Poudre d'argent.

Exipients : Abats, alcool, miel.

Bonus : +10 % aux Test d'Évaluation, Marchandage et Pari.

Durée : *Indice* heures

Effet secondaire : Au bout de Bonus d'Endurance heures, une couleur bleue argenté apparaît sur le contour des ongles et le bord des paupières. Cet effet se dissipe au bout d'une semaine si le personnage ne prend pas d'avantage d'Avariza.

Si le personnage consomme de cette substance au moins une fois par semaine pendant Bonus d'Endurance semaines, il verra sa peau et ses cheveux devenir bleu argentés de manière permanente.

Baiser de la vipère (Indice)

Huile, Concoction, Empoisonneur, 52CO, Exotique

Les vipères à bandes noires d'Arabie sont parmi les serpents les plus venimeux du Vieux Monde. Seules les personnes les plus compétentes en matière de manipulation des animaux peuvent extraire le poison de ces créatures, et même dans ce cas, le taux de mortalité est élevé. Aspiré directement des crocs de l'animal, ce liquide vil brûle au toucher, et ses vapeurs piquent les yeux. Ce poison provoque d'intenses douleurs et sensations de brûlures à mesure qu'il se répand dans l'organisme.

Principe actif : Venin de vipère à bandes noire.

Exipients : Huile minérale, résine, urine.

Effet : Une personne blessée avec une arme enduite de ce poison doit réussir un Test de **Résistance Difficile (-20)**. En cas d'échec, elle subit une blessure et gagne un État *Empoisonné* « lent ». Au bout de deux minutes, elle reçoit deux autres États *Empoisonné* « lent ». À la troisième minute, elle en gagne trois autres, et ainsi de suite jusqu'à *Indice* minutes.

État Empoisonné « lent » : Identique à l'État *Empoisonné*, excepté qu'il ne s'active que toutes les minutes plutôt que tous les rounds.

Dose : une par arme.

Belladonne

Bolus, Préparation, Herboriste, 3CO, Rare

Cette herbe rare est prisée des médecins et des espions qui peuvent se la procurer en raison de ses propriétés soporifiques puissantes.

Principe actif : Morelle.

Exipients : Farine, gras, herbes, résine.

Effet : La cible doit réussir un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou plonger dans un profond sommeil au bout de deux à trois heures. Le sommeil dure 1d10+4 heures.

Bétoine

Tonique, Préparation, Apothicaire ou Herboriste, 9sc, Limitée

Infusée dans un thé simple, sucré au miel pour les personnes de bonne naissance, la bétoine soulage les migraines et les nausées qui frappent souvent les femmes. Ce qui n'empêche pas les hommes de bénéficier des vertus de cette plante.

Principe actif : Bétoine.

Exipients : Eau, fleurs sauvages, miel.

Effet : Traite les Malaises et les Nausées (WFRP p.189)

Bonnet de fou

Bolus, Préparation, Herboriste, 5CO, Exotique

Ces champignons hallucinogènes sont consommés par les fanatiques gobelins avant la bataille. Ils induisent une rage berserk, les poussant à se jeter au combat. Les rares humains qui ont voulu essayer d'en prendre ont du faire face à de sévères effets secondaires.

Principe actif : Bonnet de fou.

Exipients : Cendre, chaux, farine, potasse sulfure.

Bonus : +10 en Force, +4 Blessures et Talent Frénésie.

Durée : Tant qu'il est mâché + 2d10 minutes.

Effet secondaire : Quand l'effet se dissipe le consommateur perd 1d10 Points de Blessure. S'il n'est pas un peau verte il doit également réussir un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou contracter une *Infection mineure*.

Bourrache

Bolus, Préparation, Herboriste, 6sc, Limitée

La bourrache permet, une fois ingérée, de soulager la plupart des problèmes respiratoires.

Principe actif : Bourrache.

Exipients : Huile végétale, sel, vinaigre.

Effet : Si l'utilisateur réussit un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)**, il ignore les symptômes de Toux et Éternuements (WFRP p.189) pendant Bonus d'Endurance heures.

Brise-cœur

Philtre, Concoction, Empoisonneur, 40CO, Exotique

Issu de la subtile combinaison du venin d'Amphisbaena et de Jabberslythe, ce poison est incolore et inodore ce qui le rend très difficile à détecter. Il n'en est pas moins dangereusement mortel la plupart des victimes mourant dans les minutes suivant l'absorption de ce poison.

Principe actif : Venin d'Amphisbaena et de Jabberslythe.

Exipients : Alcool, insectes, vin.

Empoisonnement : La victime doit réussir un Test de **Résistance Complexe (-10)** ou bien subir 4 États *Empoisonné*.



Camomille

Tonique, Préparation, Apothicaire ou Herboriste, 5sc, Commune

Ce tonique est souvent pris en plus d'un autre remède car celui-ci favorise un sommeil réparateur.

Principe actif : Camomille.

Exipients : Eau, miel, fleurs sauvages.

Principe actif : Venin d'Amphisbaena et de Jabberslythe.

Exipients : Alcool, insectes, vin.

Effet : L'utilisateur gagne un État *Exténué* 1d10x5 minutes après l'ingestion. Il peut choisir d'y résister en réussissant un Test d'**Endurance Facile (+40)**

Cataplasme de guérison « *Kleinensegen* »

Cataplasme, Concoction, Apothicaire ou Herboriste, 10/-, Commune

Cette bande médicinale malodorante est fabriquée à partir d'excréments et d'urine d'animaux, associés à un certain nombre d'herbes communes.

Principe actif : Dictame, sigmafoil, tarrabeth, valériane.

Exipients : Fumier, herbe, feuilles, mousse, urine.

Effet : Le patient ne subit aucune *Infection mineure* issue d'une Blessure Critique traitée avec un cataplasme de guérison.

Chemin de manticore (Indice)

Pommade, Concoction, Empoisonneur, 9CO, Exotique

Récolté dans les excréments de manticore, ce poison mortel a des effets secondaires soporifiques puissants. On raconte que les personnes victimes de ce poison sont plongées dans un sommeil sans rêve.

Principe actif : Excréments de manticore.

Exipients : Fumier, huile minérale, résine, urine.

Effet : Une personne blessée avec une arme enduite de ce poison doit réussir un Test de **Calme Intermédiaire (+0)** ou bien gagner un État *Inconscient*. Si la victime tombe inconsciente à cause du poison, elle doit immédiatement passer un Test de **Résistance Difficile (-20)** ou gagner *Indice* État *Empoisonné*.

Dose : une par arme et par combat.

Ciguë

Fermentation, Concoction, Apothicaire, 1CO, Rare

Bien que très toxique et malodorante dans sa forme naturelle non transformée, lorsqu'elle est correctement fermentée et ajoutée à du vin et de la potasse, la ciguë traite les convulsions graves.

Principe actif : Ciguë.

Exipients : Charbon, écorce, feuilles, potasse, vin.

Effet : Traite les Convulsions.

Dose : 1 par jour

ALCOOL DANGEREUX

Certains apothicaires vendent du vin agrémenté de traces de ciguë. La boisson ne guérit pas grand chose mais elle donne un sacré coup de fouet : chaque boisson nécessite deux Tests de **Résistance à l'alcool Intermédiaire (+0)**. Bien sûr, de temps en temps, quelqu'un meurt...

Coriandre

Pillule ou Poudre, Préparation, Apothicaire ou Herboriste, 1/-, Limitée

Répandues à travers tout l'empire, ces petites pillules sont connues pour guérir les fièvres et certaines infections.

Principe actif : Coriandre.

Exipients : Cendre, chaux, farine, sulfure.

Effet : Une dose de coriandre est un traitement efficace contre les Fièvres et les symptômes Persistants (WFRP pp. 188-189).

Dose : 1 par jour, traite les deux symptômes.

Courage (Indice)

Téinture, Concoction, Herboriste, 15/-, Limitée

Fait d'alcool de grain pur avec une pincée d'autres ingrédients à base de plantes, Courage est une méthode hasardeuse pour avoir de la détermination face aux choses horribles qui surgissent des coins sombres du Vieux Monde.

Principe actif : Valériane.

Exipients : Alcool, fleur sauvage, écorce, miel.

Bonus : +(Indice x10) aux Test de Calme.

Effet secondaire : L'utilisateur gagne -10 en CC, CT, Ag, Dex et Int. Il doit également réussir un Test de **Résistance à l'alcool Très Difficile (-30)** ou devenir immédiatement *Ivre* (p. 129).

Crachat

Huile, Concoction, Apothicaire, 1CO 5/-, Rare

Extrait des caméléosangsues trouvé dans les marais de l'Empire, cet hallucinogène extraordinairement puissant apporte des visions de quelque chose de profondément désiré, comme un amant perdu, un ami mort ou un enfant disparu. Appelé Crachat dans les rues, il est populaire auprès des personnes désespérées.

Principe actif : Caméléosangsues.

Exipients : Huile minérale, résine, vinaigre.

Effet : l'utilisateur doit passer un Test de **Résistance Très Difficile (-30)** ou se perdre dans un fantôme tout à fait réel, au bon vouloir du MJ.

Durée : 1d10 minutes

Crachat de chimère

Pommade, Concoction, Empoisonneur, 25CO, Exotique

Récolté sur une chimère, ce poison est très rare et très dangereux. La chimère sécrétant un acide très puissant, il est presque aussi dangereux pour l'utilisateur de ce poison que pour sa victime. Les marques laissées par des lames trempées de crachat de chimère sont souvent impressionnantes car le poison ronge la chair de manière spectaculaire.

Principe actif : Salive de chimère.

Exipients : Huile minérale, résine, potasse.

Préparation : Le poison doit être appliqué sur une lame avec un Test de **Dextérité Intermédiaire (+0)**. En cas d'échec, le personnage subit une Blessure.

Effet : Une victime qui est touchée par une lame enduite de ce poison doit réussir un Test de **Résistance Difficile (-20)** ou gagner 1d10 États *Empoisonné*.

Si la victime tombe inconsciente la plaie sera marquée de façon définitive.

Si la victime subit une Blessure de ce poison alors qu'elle est inconsciente, elle subit également une Blessure Critique supplémentaire.

Cyanure (Indice)

Poudre, Concoction, Empoisonneur, 5CO, Rare

Prélevé sur les baies de laurier et les amandes amères, ou extrait des noyaux des prunes, des abricots, des cerises et des pépins de pomme, le cyanure est une drogue dangereuse qui peut tuer un homme rapidement.

Principe actif : Amandes, fruit à noyaux, .

Exipients : Huile minérale, graines de laurier, résine, potasse.

Effet : Si une personne ingère ou inhale une quantité importante de cyanure, elle doit réussir un **Test de Résistance Intermédiaire (+0)** ou obtenir *Indice/2* (arrondi au supérieur) États *Empoisonné*.

Délice de Ranald

Poudre, Concoction, Apothicaire, 18/-, Limitée

Ce stimulant hautement addictif est un composé synthétique fait de soufre, de mercure et d'autres éléments.

Principe actif : Mercure.

Exipients : Cendres, chaux, potasse, salpêtre, sulfure.

Bonus : +1 au Mouvement, +10 en CC, F, E et Ag

Durée : trois heures.

Effet secondaire : Quand l'effet se dissipe l'utilisateur subit une pénalité de -2 au Mouvement et de -20 en CC, F, E, Ag, pour les dix prochaines heures.

Dictame

Teinture, Préparation, Herboriste, 1/-, Commune

Imprégné d'alcool chaud et de miel, le dictame aide à la digestion et agit comme un tonique digestif.

Principe actif : Dictame.

Exipients : Alcool, écorce, feuilles, miel.

Effet : Confère +10 aux Tests pour se remettre des maux d'estomac tels que la *Courante galopante* ou le *Flux sanglant*.

Don de Greta (Indice)

Fumée, Concoction, Apothicaire, 4CO, Exotique

Les fumées de ce mélange d'aromates sont réputées pour améliorer les sens une fois inhalées.

Principe actif : Coquelicot.

Exipients : Charbon, écorce, herbes, tourbe.

Bonus : +10 aux Tests d'Initiative et d'Intelligence pour *Indice* rondes. Ensuite, l'utilisateur gagne un État *Exténué*.

Essence de ruine (Indice)

Philtre, Concoction, Apothicaire, 33CO, Exotique

Ce breuvage amer est si fétide que le boire cause de graves crampes d'estomac. Distillée à partir du cerveau d'une bête, l'essence de ruine assaille les utilisateurs avec des visions brutales de carnage et de mort pouvant altérer l'esprit. Cependant, elle permet dans le même procédé de rapprocher l'utilisateur des vents de la magie.

Principe actif : Cerveau d'homme-bête.

Exipients : Abats, gras, moisissure, vinaigre.

Effet : L'utilisateur subit 1 Blessure. Il doit réussir un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** contre une exposition modérée à la corruption.

Bonus : +10 aux Tests liés au Talent Perception de la magie et +1 DR aux jets de dés pour lancer les sort.

Durée : *Indice* minutes.

Faxyryll

Cataplasme, Concoction, Herboriste, 15/-, Exotique

Appliqués sur une plaie, les cataplasmes constitués de ce coagulant végétal ont un haut pouvoir cicatrisant.

Principe actif : Faxyryll.

Exipients : Cendres, écorce, miel, salpêtre, urine.

Effet : Retire tous les États *Hémorragique* sans Test de Guérison.

Dose : 1 par Blessure Critique.

Feuille d'araignée

Cataplasme ou tonique, Concoction, Herboriste, 3CO, Rare

Ce remède souvent sous forme de cataplasme, existe également sous forme de tonique. Mais dans un cas comme dans l'autre il est très efficace pour soigner plaies sanglantes. Cependant ces ingrédients et sa préparation délicate en font un remède difficile à se procurer.

Principe actif : Feuille d'araignée.

Exipients : Cendres, eau, écorce, miel, sel doux.

Effet : Après un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** réussi, l'utilisateur perd un État *Hémorragique* par DR plus un.

Feyeyès (Indice)

Philtre, Concoction, Apothicaire, 3/-, Limitée

Brassée par des alchimistes elfiques dans le lointain Athel Loren, la recette de ce breuvage s'est glissée dans le Vieux Monde par des moyens illicites. Parfois utilisé par les gardiens et les gardiennes qui travaillent tard, le feyeyès permet de rester éveillé tard le soir sans effort. Cependant, l'utilisateur ne peut ni cligner des yeux ni dormir tant que les effets ne se dissipent pas, bien qu'il puisse encore être assommé. Lorsque l'effet se termine,



la personne souffre d'un inconfort oculaire aigu en présence d'une lumière plus vive qu'une bougie. En consommant plus de feyeyès, elle peut éviter l'effet secondaire. Il se dit qu'une trop forte consommation de cette concoction rendrait un homme incapable de fermer les yeux pour toujours.

Principe actif : Oeuf d'une créature ayant vision nocturne.

Exipients : Alcool, écorce, feuilles, huile de foie.

Bonus : +10 aux Tests de Perception basés sur la vue

Durée : Indice heures

Effet secondaire : À la fin du bonus, toute source lumineuse plus forte qu'une bougie provoque un État *Aveuglé* pendant une heure.

Fléau du démon (Indice)

Huile, Préparation, Herboriste, 15/-, Rare

Une huile à base de Fléau du démon offre une certaine protection contre les vampires. Cette préparation déclenche généralement chez eux un sentiment de dégoût profond. Les chasseurs de vampires ont pour habitude d'enduire la peau des victimes présumées de ces créatures ou bien de projeter cette substance sur un vampire présumé pour évaluer sa réaction. Une autre herbe, le Fléau de la sorcière, préparée de la même manière, fonctionne tout aussi bien.

Principe actif : Fléau du démon, fléau de la sorcière.

Exipients : Feuilles, fleurs sauvages, huile minérale.

Effet : Un vampire qui se trouve à moins de deux mètres de cette préparation doit réussir un Test de **Force Mentale Difficultée** (**Indice** × -10) ou réagir avec une répulsion extrême.

Fleur de lune

Vapeur, Concoction, Apothicaire, 5CO, Limitée

Ce tranquillisant est une mousse séchée qui ne pousse que sur les feuilles des arbres de la forêt de Laurelorn. Les elfes l'utilisent pour traiter les maladies, particulièrement la peste noire. Les autres peuvent inhaler les vapeurs provenant de l'ébullition, ce qui provoque un état de décontraction profond, voire le sommeil. La fleur de lune est utilisée comme anesthésique par les médecins les plus chers.

Principe actif : Mousse de Laurelorn.

Exipients : Écorce, feuilles, fleurs sauvages, tourbe.

Bonus sur les elfes : +30 aux Test pour résister à la maladie.

Effet sur les autres espèces : L'utilisateur doit réussir un Test de **Force Mentale Très Difficile** (-30). En cas de succès, il gagne un bonus de +20 aux Tests de Calme et un État *Exténué*. En cas d'échec il gagne un État *Inconscient*.

Durée : 1d10+5 heures

Folracine

Bolus, Préparation, Apothicaire ou Herboriste, 4/-, Limitée

Une des drogues les plus répandues dans l'empire. Machée la folracine donne une sensation d'euphorie et des hallucinations argéables. Certains pensent qu'elle est liée aux vents de la magie.

Principe actif : Mousse de Laurelorn.

Exipients : Écorce, feuilles, fleurs sauvages, tourbe.

Effet : Bonus de +10 à l'Endurance et à la Force Mentale, mais malus de -10 à l'Agilité, à l'Initiative et à l'Intelligence.

Durée : Tant qu'il est mâché + 1d10 × 10 minutes.

Gesundheit

Lotion, Concoction, Apothicaire, 2/-, Rare

La gesundheit est une belle petite fleur blanche aux propriétés médicinales excellentes. Préparée dans un cataplasme et étalée sur la zone infectée, elle aide à faire baisser la fièvre et ralentit les infections.

Principe actif : Gesundheit.

Exipients : Feuilles, résine, sulfure.

Effet : Traite les symptômes de la Fièvre (WFRP p. 187) et accorde un bonus de +10 à tout Test pour traiter une Blessure Purulente (WFRP p. 186).

Traitement : 1 Dose par jour.

Grande Camomille

Poudre, Préparation, Herboriste, 5sc, Commune

Broyée en poudre et mélangée à d'autres plantes séchées, la grande camomille soulage les migraines et les maux de tête, comme la bêteoïne.

Principe actif : Grande Camomille.

Exipients : Herbes, feuilles, fleurs sauvages.

Effet : Traite efficacement les Symptômes de Malaise et de Persistance (WFRP p. 189).

Dose : 1 par jour, traite les deux symptômes.

Henbell

Fermentation, concoction, Herboriste ou Empoisonneur, 7CO, Limitée

Cette substance sert à la fois de drogue et de poison, en raison de ses propriétés soporifiques qui plongent ces utilisateurs dans un profond sommeil voire dans le coma. Utilisée par les herboristes pour atténuer la douleur et endormir les patients, on a vite découvert que la plante était également très toxique, provoquant vision terne, nervosité, délires et convulsions. Cependant, l'henbell a un goût infect et est facilement identifiable dans les aliments et les boissons, de sorte que seule la nourriture la plus épicée peut la masquer.

Principe actif : Henbell.

Exipients : Alcool, écorce, fleurs sauvages, tourbe.

Effet : La victime doit réussir un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)**, sinon elle devient Ivre (voir WFRP p. 129) au bout de Bonus d'Endurance rounds avec un temps de récupération normal.

Une double dose nécessite le même test, mais un échec fait tomber le personnage dans un coma, qui gagne donc l'État *Inconscient*, durant 1d10 mois.

Herbe à chats (Indice)

Poudre, Préparation, Apothicaire ou Heboriste, 2sc, Commune

Cette herbe commune est connue pour plaire aux chats, les rendant plutôt docile. Mais réduite en poudre et mélangée à du vin chaud, elle peut également soulager les maux de gorge et les inflammations. Cette recette est très répandue parmi les chanteurs mais également les troubadours et les agitateurs.

Principe actif : Herbe à chats.

Exipients : Herbe, feuilles, fleurs sauvages.

Effet sur les chat : Bonus de +20 pour tout Test de Dressage, Emprise sur les animaux ou Soin aux animaux sur des félins ayant consommé de l'herbe à chats.

Bonus sur les personnages : +10 aux Tests de Divertissement.

Dose : 1 par jour

Herbe de Shallya

Lotion, Concoction, Apothicaire, 4PO, Rare

Ingrédient de base de nombreux composés curatifs, l'herbe de Shallya est également une drogue puissante en soi. Lorsqu'elle est correctement préparée sous forme de lotion, elle est utile pour traiter les Blessures Critiques, y compris les Blessures dues aux brûlures et aux acides, et en chirurgie. Elle doit être répandue sur une plaie ou appliquée sur des sutures après une opération.

Principe actif : Herbe de Shallya.

Exipients : Beurre, gras, feuilles, huile végétale, tourbe.

Effet : +20 aux Tests de Guérison et +10 aux Tests de Chirurgie.

Konigskuss (Indice)

Fermentation, Concoction, Apothicaire, 15/-, Limitée

Très populaire à Altdorf, le Konigskuss est une fine eau-de-vie infusée de narcotiques à base de plantes. Ceux qui en boivent gagnent en confiance et leurs talents naturels d'esprit et de charme s'améliorent, mais leur intellect s'émousse à mesure que la boisson accroît les sens du plaisir. Les utilisateurs de cette boisson sont facilement identifiables par leurs traits rougis et leurs yeux humides.

Principe actif : Coquelicot.

Exipients : Alcool, écorce, fleurs sauvages, miel, tourbe.

Effet : +10 pour les Tests basés sur la Sociabilité. -10 pour les Tests basés sur l'Intelligence.

Durée : *Indice* heures.

Dose : 1 par jour.

Kurts

Poudre, Concoction, Herboriste, 12/-, Limitée

Le Kurts est un puissant somnifère fabriqué à partir de la plante de gortsiete. Il commence généralement à faire effet au bout d'une demi-heure.

Principe actif : Feuilles de gortsiete.

Exipients : Herbes, écorce, feuilles.

Effet : Pour une dose la victime reçoit un État *Exténué* ; deux doses donnent un État *Inconscient*.

Durée : Il faut 2d10 + Bonus d'Endurance minutes pour faire effet pendant 1d10 heures. Cette durée est réduite de 1 heure en cas de réussite d'un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)**, et 1 heure supplémentaire par DR marqué.

L'amour en bouteille

Elixir, Concoction, Empoisonneur, 2CO, Limitée

Bien que son nom puisse paraître romantique, cet élixir se vante d'agir sur des aspects plus « pratiques » des choses de l'amour. De ceux qui se passent dans un lit ou dans le foin. Cependant, ce que l'utilisateur ne sait généralement pas, c'est que ces stimulations sont données via des brûlures provoquées dans les voies digestives et urinaires. Bien qu'il améliore les performances sexuelles, l'Amour en bouteille peut causer la mort en provoquant de graves convulsions.

Principe actif : Lotus noir.

Exipients : Huile minérale, résine, urine.

Bonus : +10 % aux Tests d'Endurance liés aux rapports sexuels

Empoisonnement : L'utilisateur doit réussir un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou être paralysé par des convulsions dont la gravité dépend des degrés d'échec :

0 - 1 : Minimal

2 - 3 : Modéré

4+ : Sévère

Si le Test est échoué, l'utilisateur gagne également 1 État *Empoisonné* plus un État tous les deux degrés d'échec.

Durée : Les convulsions durent aussi longtemps que l'État *Empoisonné* persiste.

Laudanum

Teinture, Concoction, Apothicaire, 10/-, Rare

Le laudanum est une teinture brun-rougeâtre extrêmement amère faite à partir de poudre de pavot. Il sert de traitement pour de nombreuses affections communes. Il induit également le sommeil (tout comme la camomille) et des sensations générales de bien-être et de détente. Relativement peu coûteux, facile à fabriquer et d'une efficacité prouvée, c'est un médicament populaire et largement utilisé. Malheureusement, il est aussi légèrement addictif.

Principe actif : Coquelicot.

Exipients : Alcool, écorce, feuilles, sel doux.

Effet : Traite l'Intoxication alimentaire, le Malaise, la Toux et les éternuements. L'utilisateur gagne un État *Exténué* 1d10 × 5 minutes après l'ingestion. Il peut choisir d'y résister en réussissant un Test de **Résistance Facile (+40)**.

Effet secondaire : L'utilisateur doit passer un Test de **Calme Accessible (+20)** par semaine de consommation de laudanum ou devenir dépendant.

Dose : 1 par jour.

Laurier

Crème ou Lotion, Préparation, Herboriste, 6sc, Commune

Le laurier est une herbe commune utilisée en cuisine. Les feuilles peuvent également être bouillies et transformées en cataplasme chaud pour traiter les éruptions cutanées causées par le sumac vénéneux et les orties. Le laurier fait partie des remèdes, surtout chez les Tiléens, qui ont la fausse réputation de pouvoir traiter toute une litanie de maux.

Principe actif : Feuilles de laurier.

Exipients : Boue, feuilles, orties, vêtement propre.

Effet : Traite les Démangeaisons.

Dose : 1 par jour.



Lavande

Teinture, Préparation, Herboriste, 10/-, Commune

La lavande, réchauffée dans les spiritueux et aromatisée au miel et à d'autres herbes, est un traitement efficace contre les convulsions.

Principe actif : Lavande.

Exipients : Alcool, herbes, feuilles, fleurs sauvages.

Effet : Traite les Convulsions.

Dose : 1 par jour.

Lin

Tablette, Concoction, Apothicaire, 2/6, Commune

Le lin est couramment utilisé pour la fabrication du pain, mais il a aussi des vertus médicinales. Séché, broyé en poudre et mis sous forme de comprimé en forme de galette avec d'autres plantes médicinales, le lin est un traitement efficace contre la plupart des maux de ventres. Un adage courant chez les galipots dit : « Souvenez vous ! Le lin contre l'intox. »

Principe actif : Lin.

Exipients : écorce, farine d'os, huile de foie, orties.

Effet : Traite l'Intoxication alimentaire et la Nausé.

Dose : 1 par jour, traite les deux symptômes.

Lotus Noir

Pommade, Concoction, Empoisonneur, 20CO, Exotique

Cette plante mortelle pousse dans les jungles du Southland et est utilisée pour empoisonner des lames.

Principe actif : Lotus noir.

Exipients : Huile minérale, résine, urine.

Empoisonnement : La victime doit réussir un Test de **Résistance Complexe (-10)** ou subir deux États *Empoisonné*.

Mauve musquée

Lotion, Concoction, Herboriste, 5/-, Limitée

La liste des propriétés curatives de la mauve musquée, ingrédient de nombreuses panacées, est longue et surtout surestimée. Cependant, il s'agit d'une lotion efficace pour le traitement de la Chtouille. Elle peut également être utilisée pour aider à la guérison des déchirures musculaires.

Principe actif : Mauve musquée.

Exipients : Gras, écorce, feuilles, huile minérale, résine.

Effet : Traite la Chtouille avec un bonus de +20, aide à la guérison des Déchirures Musculaires avec un bonus de +20.

Dose : 1 par jour.

Pour plus d'informations à propos de la Chtouille, voir appendice.

Melisse

Beaume, Préparation, Herboriste, 3/-, Commune

La mélisse est une plante aux multiples propriétés. Elle est souvent cultivée par les apiculteurs car les plants ont la réputation de calmer les abeilles. En médecine on l'utilise souvent en purée dans un baume avec d'autres huiles et herbes, et étalée sur la tête d'une personne souffrant de dépression ou d'anxiété.

Principe actif : Mélisse.

Exipients : Beurre, boue, feuilles, gras, potasse.

Effet : Traite le Malaise, Octroie +10 aux Tests de Métier (apiculteur) pour l'entretien des ruches.

Dose : 1 par jour.

Menthe

Tonique, Préparation, Apothicaire ou Herboriste, 15pa, Commune

La menthe est utilisée pour la cuisine, le nettoyage et la médecine. Le thé à la menthe est généralement servi en digestif après un repas. Il existe un nombre étonnant de variétés de thé à la menthe. Il est souvent utilisé pour créer des toniques afin de traiter les nausées.

Principe actif : Menthe.

Exipients : Eau, fleurs sauvages, miel, sel doux.

Effet : Traite les Nausées

Dose : 1 par jour

Mootmilch (Indice)

Fermentation, Concoction, Apothicaire, 7CO, Limitée

Cette substance laiteuse, épaisse, au goût fétide laisse un dépôt calcaire sur la langue. Au bout d'une minute, l'utilisateur jouit de réflexes accrus et d'un meilleur sens de l'équilibre. Cependant, le lait a pour effet secondaire d'émousser les sens et la détermination.

Principe actif : Lait d'acépiade.

Exipients : Charbon, eau, feuilles, fleurs sauvages.

Effet : +10 aux Tests liés à l'Agilité, -10 aux Tests liés à la Force Mentale

Durée : *Indice* minutes

Morelle Mortelle

Huile, Préparation, Herboriste ou Empoisonneur, 2CO, Rare

Aussi appelée morelle noire, la morelle mortelle est utilisée par les femmes estaliennes comme produit cosmétique. Une seule goutte provoque la dilatation des pupilles, rendant l'utilisateur plus attractif. Cependant la belladone est également un poison qui provoque les mêmes symptômes que la rage (sécheresse de la bouche et de la gorge, éruption cutanée et convulsions).

Principe actif : Morelle mortelle.

Exipients : Huile végétale, sel.

Empoisonnement : La victime doit réussir un Test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou obtenir un État *Empoisonné* et subir des Convulsions (WFRP p.188), dont la gravité dépend des degrés d'échec :

0 – 1 : Minimal

2 – 3 : Modéré

4+ : Sévère

Les convulsions durent aussi longtemps que l'État *Empoisonné* persiste.

Morsure d'araignée

Pommade, Concoction, Empoisonneur, 3CO, Rare

Fabriquée de la même manière que le venin de scorpion vert - à partir des carcasses d'un petit animal mordu par une araignée venimeuse - la morsure d'araignée est un dangereux poison paralysant qui ne peut être appliqué qu'à une arme tranchante.

Principe actif : Petit animal tué par venin d'araignée.

Exipients : Huile minérale, résine, urine.

Empoisonnement : La victime doit réussir un **Test d'Endurance Intermédiaire (+0)** ou tomber au sol en gagnant un **État A terre** et être paralysée (appliquez les effets de l'État *Inconscient* pour les besoins de la mêlée) pendant 2d10 rounds.

Dose : 1 par arme.

Nectar apaisant (Indice)

Philtre, Concoction, Apothicaire, 45CO, Exotique

Ce philtre rare d'aspect bleu vif permet à un individu de se libérer de ses peurs et tourments pendant plusieurs jours.

Principe actif : Plume de colombe bénie.

Exipients : Eau, feuilles, miel, fleurs sauvages.

Effet : Stoppe les effets d'un de ses Traits Psychologiques.

Durée : Indice jour. A la fin de l'effet les symptômes de son trait psychologique reviennent. Si le trait était temporaire ou que la source a disparue alors le trait est supprimé.

Ombre cramoisie

Fumée, Concoction, Apothicaire, 5CO, Exotique

Concoctée à partir des feuilles du chêne sanguin Estalien, l'ombre cramoisie est une drogue qui a la réputation d'augmenter grandement les capacités physiques. Malheureusement, la drogue est très addictive et plus d'un combattant ayant souvent recours à ce produit y a laissé la vie.

Principe actif : Valériane.

Exipients : Alcool, écorce, fleurs sauvages, miel.

Effet : +20 en Force et en Initiative.

Durée : 1 heure.

Effet secondaire : La première fois que la drogue est utilisée, l'utilisateur doit passer un **Test de Calme Accessible (+20)**, ou devenir Dépendant (Ombre cramoisie) (voir Dépendant ci-dessus et Psychologie, WFRP p. 190). Chaque consommation ultérieure augmen la difficulté du test d'un cran (le deuxième est « Intermédiaire », le troisième est « Complexe », etc.).

Pervenche

Tonique, Préparation, Herboriste, 9sc, Commune

Un simple tonique de pervenche est un traitement efficace contre les inflammations et la fièvre.

Principe actif : Pervenche.

Exipients : Eau, fleurs sauvages, miel sel doux.

Effet : Traite les Blessures Purulentes avec un bonus de +10. Traite la Fièvre.

Dose : 1 par jour.

Philtre d'Amour (Indice)

Philtre, Concoction, Apothicaire ou Herboriste, 1CO, Rare

Il semble que presque tout le monde visite au moins une fois son herboriste et son apothicaire local pour un philtre d'amour. La plupart des philtres sont de pures balivernes, à peine plus qu'une sombre plaisanterie pour inciter les jeunes filles solitaires à siroter un thé. Les philtres d'amour véritables rendent ceux qui les utilisent plus intéressants aux yeux de la plupart des gens. L'effet est grandement multiplié si la personne a déjà des sentiments ou une attirance physique envers l'utilisateur.

Principe actif : Pénis de taureau.

Exipients : Alcool, écorce, fleurs sauvages, orties.

Effet : +10 aux Tests de Charme face à toute personne n'ayant pas de sentiments négatifs pour l'utilisateur.

+10 × *Indice* aux Tests de Charme face à toute personne ayant de l'attirance pour l'utilisateur.

Durée : *Indice* heures.

Potion de guérison « Shallyatränen »

Fermentation, Concoction, Apothicaire, 10/-, Limitée

Une des potions de guérison les plus connues à travers l'Empire.

Principe actif : Cigüe, mauve musquée, herbe de shallya.

Exipients : Alcool, écorce, fleurs sauvages, miel, tourbe.

Effet : L'utilisateur récupère un nombre de Points de Blessure égal à son Bonus d'Endurance. Ne fonctionne pas s'il est à 0 Points de Blessure.

Dose : 1 par rencontre.

Potion de vitalité « Taalschweiss »

Fermentation, Concoction, Apothicaire, 18/-, Limitée

Cette potion donne un coup de fouet à celui qui la boit.

Principe actif : Bile de porc.

Exipients : Écorce, poudre d'os, huile de foie, orties.

Effet : Retire instantanément tous les États *Exténué*.

Poudre d'émeraude (Indice)

Poudre, Concoction, Apothicaire, 15CO, Rare

Les apothicaires ont longtemps soutenu que les pierres précieuses en poudre ont des propriétés efficaces. Si l'émeraude en poudre est mélangée à du vin ou à un autre alcool, elle a une chance de neutraliser tout poison contaminant cette boisson.

Principe actif : Émeraude.

Exipients : Chaux, écorce, potasse, poudre d'os.

Effet : Faire un test de d100 qui doit passer sous 10 × *Indice*, si le test réussit le poison qui affecte la boisson est neutralisé.

Effet secondaire : +10 aux Tests de Guérison pour soigner l'utilisateur.



Racine Brune

Bolus, Préparation, Herboriste, 5CO, Limitée

Cette herbe est ingérée pour annuler les effets des bubons causés par la Peste noire, bien que les gonflements soient encore importants.

Principe actif : Racine brune.

Exipients : Cendres, charbon, eau, farine.

Effet : Supprime les bubons causés par la Peste Noire (WFRP p.187). +10 aux Tests visant à résister ou à guérir de celle maladie.

Dose : 1 par jour.

Racine de mandragore

Bolus ou Fumée, Préparation, Apothicaire ou Herboriste, 1CO, Rare

La racine de mandragore est une drogue puissante souvent utilisée pour diminuer la souffrance des plus grands blessés ou de ceux qui ont perdu l'esprit. Une dose de cette drogue rend l'utilisateur détendu et endormi (Il obtient un État *Exténué* « agréable »). Cependant, il suffit d'une seule dose pour devenir Dépendant (Racine de mandragore). On peut y résister une fois avec un Test de **Calme Très Difficile (-30)**, mais la dose suivante rendra automatiquement l'utilisateur dépendant.

L'abus à long terme de la racine de mandragore affaiblit le corps et l'esprit et rend le toxicomane plus susceptible d'acquiescer d'autres traits psychologiques (voir WFRP pp. 190-191, ou de nouveaux, selon le MJ). Chaque mois, pendant sa dépendance, le toxicomane acquiert un nouveau trait psychologique s'il échoue à un Test de **Calme Intermédiaire (+0)**.

Pour chaque mois où le personnage est dépendant, il obtient un point de régression (une « avancée négative ») sur sa Force, son Endurance, son Intelligence et sa Sociabilité alors que la drogue ronge lentement son corps et son esprit. Ces régressions se soustraient aux avancées précédentes que le personnage aurait pu prendre. Si un attribut arrive à zéro le personnage meurt.

Si, par miracle, le toxicomane se remet de sa dépendance, il peut perdre les régressions accumulées à raison de 1 par attribut par mois, ou de 2 par attribut par mois s'il est soigné correctement. Toutefois, certains dommages sont permanents. Les dernières 1d10 régressions de chaque attribut ne peuvent pas être récupérées. Ce dommage est irréversible, ajustez les attributs initiaux du personnage en conséquence et effacez les régressions.

Principe actif : Racine de mandragore.

Exipients : Charbon, feuilles, potasse, poudre d'os.

Romarin

Tonique, Préparation, Herboriste, 4/-, Commune

Une herbe populaire et commune pour la cuisine (en particulier pour assaisonner le porc) et les médicaments. Le tonique au romarin a également pour effet d'aiguiser l'esprit et d'améliorer la mémoire.

Principe actif : Romarin, sauge, thym.

Exipients : Eau, herbes, feuilles, fleurs sauvages.

Effet : +10 aux Tests d'Intelligence.

Durée : Bonus d'Intelligence heures.

Cuisine : +10 aux Tests de Métier (Cuisinier).

Rue officinale

Spécial, Préparation, Herboriste, 2CO, Rare

Une herbe très parfumée utilisée par les classes supérieures et dans les cérémonies liturgiques, en particulier celles de Rhya. Les prêtres s'aident de brins de rue préparés dans de l'eau pure et en aspergeant une personne afin de la bénir. Un brin de rue différent doit être utilisé pour chaque bénédiction.

Principe actif : Branche de rue.

Exipients : Eau pure.

Effet : +5 aux Tests de Prière pour délivrer une bénédiction (voir WFRP p.220). +10 aux prêtres de Rhya.

Sauge

Tonique, Préparation, Herboriste, 2/-, Commune

Une autre herbe populaire et commune utilisée dans la cuisine et le nettoyage, avec des qualités digestives notables. La sauge est un composant essentiel des toniques digestifs (voir WFRP p. 307), et les décoctions à base de sauge peuvent apporter confort et soulagement aux femmes souffrant de nausées dues à des problèmes féminins.

Principe actif : Sauge.

Exipients : Eau, herbes, feuilles, fleurs sauvages.

Effet : Traite la Nausée

Sauge mortifère

Fermentation, Concoction, Empoisonneur, 22CO, Rare

Rendu célèbre par le suicide de l'un des plus grands philosophes et sages de l'Ancien Monde, Syclus le Sage, la sauge mortifère est un poison au goût désagréable et puissant dont les effets sont généralement indolores.

Principe actif : Ciguë.

Exipients : Alcool, eau, vin, vinaigre.

Empoisonnement : La victime doit réussir un **Test de Résistance Difficile (-20)** ou succomber au poison.

Premier effet : La victime gagne un État *Assommé*.

Deuxième effet : Au bout de Bonus d'Endurance minutes, la victime perd alors sensation dans ses bras et ses jambes. Elle ne peut plus marcher, ce qui lui fait gagner l'État *À Terre*.

Troisième effet : Au bout de Bonus d'Endurance minutes, le poison gagne le cœur et les poumons de la victime. Celle-ci gagne un État *Inconscient*

Quatrième effet : Si la victime n'a reçu aucun soin elle meurt au bout de Bonus d'Endurance minutes.

Dose : 1 par personne.

Sigmafoil

Fumée, Préparation, Herboriste, 9/-, Commune

Composant commun à la plupart des cataplasmes de guérison, cette herbe peut également être fumée pour aider le corps à mieux se régénérer, en plus de procurer une légère euphorie pendant une heure environ.

Principe actif : Sigmafoil.

Exipients : Herbes, feuilles, fleurs sauvages.

Effet : +10 aux Tests de Guérison naturelle (WFRP p. 181).

Soude commune

Poudre, Préparation, Herboriste, 12/-, Commune
Maintenu sous le nez, l'arôme d'une branche écrasée de cette herbe peut raviver une personne inconsciente.

Principe actif : Soude.

Exipients : Cendres, farine, sulfure.

Effet : Retire 1 État *Assommé*.

Dose : 1 par rencontre.

Tarrabeth

Pommade, Préparation, Herboriste, 1CO, Commune
Un autre composant commun à la plupart des cataplasmes de guérison, la pommade de tarrabeth appliquée sur la peau d'un patient induira un sommeil profond, reposant et paisible.

Principe actif : Tarrabeth.

Exipients : Beurre, cendres, gras, huile minérale, boue.

Effet : L'utilisateur s'endort. Supprime tous les États *Exténué*.

Effet secondaire : Si l'utilisateur lutte pour ne pas s'endormir, il reste éveillé mais obtient un État *Exténué*.

Tonique digestif « Gutbauchen »

Tonique, Concoction, Apothicaire ou Herboriste, 3/-, Commune
Un des remèdes contre les maux de ventre les plus répandus à travers l'Empire.

Principe actif : Angélique, dictame, menthe, sauge.

Exipients : Eau, herbes, feuilles, fleurs sauvages.

Effet : +20 aux Tests pour Guérir de la Courante galopante ou le Flux sanglant.

Thung

Teinture, Concoction, Empoisonneur, 2CO, Limitée
Le thung, l'un des plus anciens poisons utilisés, est un dérivé d'une herbe toxique appelée cagoule de moine (aconit). Il a une odeur et un goût amers, ce qui le rend difficile à utiliser dans les aliments, à moins que ceux-ci ne soient rances ou fortement épicés avec de l'ail ou des oignons. L'empoisonnement par le Thung est généralement une condamnation à mort.

Principe actif : Aconit jaune.

Exipients : Alcool, feuilles, insectes, moisissure.

Empoisonnement : La victime doit réussir un Test de **Résistance Difficile (-20)** ou gagner un État *Empoisonné* « Thung ».

État Empoisonné « Thung » : L'état fonctionne normalement, sauf que l'échelle de temps est en heures, au lieu de rounds, et que l'état ne peut être supprimé que par miracle ou par une antitoxine spéciale (voir Thung Antitoxine ci-dessous).

Thung Antitoxine

Teinture, Concoction, Apothicaire, 3CO, Limitée
Fabriquée à partir du sang d'un petit mammifère mort d'un empoisonnement au Thung, cette teinture est le seul remède connu contre l'empoisonnement au Thung

Principe actif : Sang contaminé par du thung.

Exipients : Alcool, écorce, feuilles, potasse.

Effet : Retire tous les États *Empoisonné* « Thung ».

Dose : 1 par personne

Thym

Teinture, Préparation, Herboriste, 2/-, Commune
Une herbe très commune utilisée en cuisine (surtout pour assaisonner le bœuf) et dans la préparation de décoctions pour traiter les venins.

Principe actif : Thym.

Exipients : Alcool, écorce, fleurs sauvages, miel.

Effet : Retire un État *Empoisonné*.

Cuisine : +10 aux Tests de Métier (Cuisinier).

Valériane

Tonique, Préparation, Herboriste, 15/-, Commune
Autre élément commun aux cataplasmes de guérison, la consommation d'un tonique à base de valériane aide le corps à prendre du repos et à guérir plus vite.

Principe actif : Valériane.

Exipients : Eau, fleurs sauvages, miel, sel doux.

Effet : +1 au Bonus d'Endurance dans le calcul du nombre de Blessures que l'utilisateur peut guérir naturellement dans la journée (voir WFRP p. 181).

Dose : 1 par jour.

Venin du scorpion vert (Indice)

Poudre, Concoction, Empoisonneur, 150CO, Exotique
Il est possible de se procurer ce venin, particulièrement dangereux, auprès de vendeurs douteux d'Arabie. Normalement, cette toxine est prélevée sur des souris, des rats ou d'autres petits animaux piqués, qui sont ensuite séchés et réduits en poudre. Le poison peut être saupoudré dans la nourriture et la boisson ou mélangé à de l'huile pour être appliqué sur une lame. Ce venin est si virulent qu'il présente un danger important pour son créateur et son utilisateur : un Test de Métier (empoisonneur) raté lors de la fabrication du poison ou un Test de Dextérité raté lors de la tentative d'utilisation indique que l'empoisonneur s'est empoisonné lui-même.

Principe actif : Petit animal tué par du venin de scorpion vert.

Exipients : Cendres, charbon, poix, potasse.

Empoisonnement : La victime doit réussir un Test de **Résistance Très Difficile (-30)** ou gagner Indice $\times 2$ État *Empoisonné*.

Venin Noir

Pommade, Concoction, Empoisonneur, 4CO, Exotique
Cultivé à partir de l'horrible Helldrake - le dragon de mer de l'Océan occidental - la moindre blessure infectée par du Venin Noir provoque une douleur si intense qu'elle fait tomber sa victime inconsciente. Traditionnellement, on utilise ce poison en l'enduisant sur des lames tranchantes.

Principe actif : Venin de helldrake.

Exipients : Huile minérale, résine, potasse.

Empoisonnement : La victime gagne un État *Assommé*.



◆ APPENDICES ◆

LISTE DES FORMES

Les concoctions et préparation peuvent se présenter sous bien des formes. La liste suivante sert à aider les MJ's quand ils veulent décrire la forme des produits.

Produits à boire :

Fermentation : Boisson brassée à base de plantes.
 Elixir : Liquide distillé, la saveur est souvent adoucie.
 Huile : Liquide gras souvent dissous dans une huile.
 Philtre : Boisson brassée à base de d'animaux.
 Potion : Boisson brassée à base de minéraux.
 Teinture : Liquide dissous dans de l'alcool.
 Tonique : Infusion à base d'eau.

Produits à manger :

Bolus : Produit solide à manger.
 Pilulle : Petit produit solide à gober.
 Poudre : Poudre fine, souvent prise à la cuiller.
 Tablette : Petit disque, à croquer ou à réduire en poudre.

Produits à appliquer :

Baume : Pâte résineuse parfumée.
 Cataplasme : Masse humide.
 Crème : Pâte épaisse ou semi-solide.
 Embrocation : Liquide légèrement huileux.
 Lotion : Liquide huileux qui laisse un dépôt minéral.
 Pommade : Liquide huileux, semi-solide, très gras.
 Onguent : Pâte douce, grasse et visqueuse.

Produits à inhaler :

Fumée : Produit à brûler, dégage une forte odeur.
 Inhalation : Liquide à chauffer, dégage une bonne odeur.
 Vapeur : Liquide à chauffer, plutôt inodore.
 Produits pour immersion :
 Ablution : Nettoyer la zone avec un linge propre.
 Bain : Le corps entier doit être immergé.
 Trempage : La zone touchée doit être brièvement immergée.
 Imprégnation : La zone touchée doit être longuement immergée.

NOUVELLE MALADIE

La chtouille

L'une des infections les plus courantes parmi les adultes aux mœurs légères dans l'Empire, la chtouille (ou le goutte-à-goutte) est contracté lors d'un rapport sexuel avec une personne infectée. Les premiers symptômes sont un mal de gorge et une légère éruption cutanée, surtout dans la région génitale. Si elles ne sont pas traitées, elles se propageront en une vérole à travers le corps et la personne infectée commencera à évacuer du pus de leurs organes génitaux et ont des douleurs en urinant.

Contraction : sur un échec d'un Test de **Résistance Accessible (+20)** après un rapport sexuel avec une personne infectée.

Incubation : 1d10 jours

Durée : 1d10 mois

Symptômes : démangeaisons, malaise, persistant (Intermédiaire)

AJUSTEMENT DE L'ACTIVITÉ

Activité d'Artisanat

Ajustez la table de difficulté (WFRP p. 196) comme suit :

Disponibilité	Difficulté
Commune	Facile (+40)
Limité	Accessible (+20)
Rare	Intermédiaire (+0)
Exotique	Difficile (-20)

Ajustez la table de succès (WFRP p. 196) comme suit :

Prix courant	DR
Bronze	0
Argent	5
Or	10

Les artisans très qualifiés peuvent, pour la même quantité d'efforts, produire beaucoup plus d'articles que les artisans moins qualifiés.

Normalement, vous ne pouvez fabriquer qu'un seul objet par Activité d'Artisanat réussie. Cependant, vous pouvez en augmenter la difficulté pour créer plus d'objets, vos Activités d'Artisanat seront plus efficaces à mesure que vous gagnerez en compétences.

En augmentant la difficulté d'un degré (de Intermédiaire à Difficile, etc.), vous doublez le nombre d'objets que vous pouvez créer avec une seule Activité d'Artisanat (1, 2, 4, 8, etc.). Vous ne pouvez pas augmenter la difficulté au-delà de Très Difficile. Le MJ peut décider que cela ne s'applique pas à certains objets (comme un bâtiment ou un objet magique).