



POTIONS

<i>Nom</i>	<i>Effet</i>	<i>Durée</i>	<i>Toxicité</i>	<i>Novice</i>	<i>Apprenti</i>	<i>Maître</i>
Sang Noir	Le sang du sorceleur se transforme en poison.	20 tours	1	1d6 de dégâts chaque tour	Créature est repoussée de 3 mètres	Créature est étourdie pour un tour
Blizzard	Le temps semble ralentir autour du sorceleur quand il terrasse un ennemi.	10 tours	3	Initiative +10	Agit avant tout le monde	Obtient une action supplémentaire
Chat	Le sorceleur est capable de voir dans l'obscurité totale comme en plein jour.	2 heures	1	Annule les pénalités liées à l'obscurité	Immunité à l'hypnotisme	Avantage contre les illusions
Pleine Lune	La vitalité du sorceleur augmente temporairement.	1 heure	3	Gain de 10 points de Vie temporaires	Gain de 15 points de vie temporaires	Gain de 20 points de vie temporaires
Loriot Doré	Le sorceleur est protégé contre le poison.	1 heure	2	Neutralise tous les poisons déjà actifs	Résistance aux poisons	Immunité aux poisons
Baleine Tueuse	Le sorceleur est capable de retenir sa respiration plus longtemps.	1 heure	1	Quadruple la capacité à retenir son souffle	Annule les pénalités à la Perception	Peut retenir son souffle indéfiniment
Forêt de Maribor	Le sorceleur génère de l'adrénaline qui le rend plus dangereux. (+1d6 à un test ou aux dégâts par point)	15 tours	2	Adrénaline : 2 points	Adrénaline : 4 points	Adrénaline : 6 points
Philtre de Pétri	Le sorceleur améliore sa capacité à utiliser ses Signes.	15 tours	3	Vigueur +2	Vigueur +4	Vigueur +6
Hirondelle	A chaque tour où le sorceleur n'est pas blessé, ses blessures se referment.	20 tours	2	Régénère 1 point de Vie par tour	Régénère 2 points de Vie par tour	Régénère 3 points de Vie par tour
Chat-huant	Le sorceleur peut reprendre son souffle avec une action.	20 tours	2	Points de Vie +1d6	Points de Vie +2d6	Points de Vie +3d6
Tonnerre	Le sorceleur augmente ses dégâts au corps-à-corps.	15 tours	3	Dégâts +2	Dégâts +4	Dégâts +6
Miel Blanc	Le sorceleur est purifié de toute la toxicité accumulée dans son corps.	/	/	Réduit la toxicité à 0 et annule tous les effets	Réduit la toxicité à 0 et divise par deux la durée des effets	Réduit la toxicité à 0

HUILES

Huile contre les Bêtes	Huile contre les Insectoïdes
Huile contre les Créatures Maudites	Huile contre les Nécropages
Huile contre les Draconides	Huile contre les Ogroïdes
Huile contre les Élémentaires	Huile contre les Reliques
Venin du Pendu	Huile contre les Spectres
Huile contre les Créatures Hybrides	Huile contre les Vampires