

**Type de fléchette** : 4 fléchettes gratuite au début de l'aventures

Combat : d6M

Chirurgicale : d6M/2 arrondi à l'inférieur

**Poison** : (d6 + Alchimie) – (d6 + Vigueur) = Dommage

Cout : 1 pt alchimiste

1<sup>er</sup> jet : 1 blessure ou 0 blessure

2<sup>ème</sup> jet : 2 blessures ou guérison

Transmission : ingestion, injection, contact -2, inhalation -4 sur d6 Alchimie

Fréquence du poison aux choix :

Très rapide	1 round
Rapide	1 minute
Normal	1 heure
Lent	1 jour
Très lent	1 semaine

Guérison par un soigneur si d6-4+Médecin

<b>Nom</b>	<b>Cout / pt alchimiste</b>	<b>Effet</b>	<b>Durée / tour</b>
<i>Fléchette éblouissante</i>	1 (tir au visage) d6-4+Tir	-1 mêlée -1 défense -3 tir	3
<i>Fléchette de feu inextinguible</i>	1	enflamme éclaire	3
<i>Fléchette / potion d'adrénaline</i>	1	+1 action -2 pts vie (1 <sup>er</sup> tour)	2
<i>Fléchette / potion de vigueur</i>	1	D4+alchimiste de PV	1
<i>Potion fumigène simple</i>	1	-1 mêlée -1 défense -3 tir	3
<i>Potion fumigène de poison</i>	2	-1 mêlée -1 défense -3 tir empoisonne	1
<i>Potion fumigène inflammable</i>	3	-1 mêlée -1 défense -3 tir inflammable si feu dommage d6+alchimiste	2

Fléchette effet : local

Potion lancée effet : boule de rayon 3 m