

Une nouvelle compétence : Potions & Herbes

La compétence Potions et Herbes permet de réaliser un certain nombre de potions et de mixtures de natures diverses. Ces mélanges peuvent être des poisons, des remèdes, ou des potions aux effets en partie magiques.

Les ingrédients d'une potion

La plupart des potions qu'utilisent les empoisonneurs et les guérisseurs sont fabriquées à partir d'ingrédients naturels, tels que des herbes, des venins, des liquides plus ou moins agressifs, etc. D'autres comprennent des ingrédients de type magique, et sont capables de faire subir à celui qui en consomme les effets d'un sortilège.

Pour confectionner une potion magique, il faut disposer d'un Cristal préalablement enchanté à l'aide du sortilège voulu ; il faut ensuite le broyer, afin d'obtenir une fine poudre de cristal qui pourra être consommée sans danger pour la santé. En consommant la poudre du cristal, on subira les effets du sortilège qu'il contient.

Il est ainsi possible de composer des milliers de potions différentes, aux effets très variés. Mais les véritables empoisonneurs professionnels préfèrent ne pas utiliser de poudre de cristal pour leurs potions, car il est alors possible de détecter la magie qu'elles contiennent, ce qui éveille généralement la méfiance de celui à qui elles sont destinées...

Préparer une potion

De manière générale, pour réaliser une potion à l'aide de la compétence Potions & Herbes, il faut d'abord connaître ou apprendre la recette de la potion en question. Ensuite, il faut en réunir les différents ingrédients ; puis réussir un jet de compétence en Potions & Herbes pour parvenir à réaliser correctement le mélange. Ce

jet peut être modifiée par un malus dans le cas où la préparation de la potion est difficile. Ce processus permet aussi de mettre au point des remèdes, des élixirs, des cataplasmes, des alcools et aussi des poudres magiques.

Effets d'une potion

Une potion peut faire effet, soit par Ingestion (en étant bue), soit par Inhalation (en respirant ses vapeurs), soit par Contact (en entrant en contact avec la peau ou toute autre partie du corps). La puissance avec laquelle elle agit est définie, comme pour les poisons et les maladies, par sa VIRulence comprise entre 1 et 25.

Une personne qui a consommé une potion peut tenter de résister à ses effets. Pour cela, elle confronte sa CONstitution à la VIRulence de la potion sur la Table de Résistance (la VIRulence étant la caractéristique active). Si elle réussit, les effets de la potion sont annulés. Sinon, les effets de la potion s'appliquent, au bout d'un certain Temps d'action.

Description des potions

Les Potions sont présentées ainsi :

Nom : nom de la potion

Ingrédients : (ingrédients indispensables pour préparer le mélange

Temps de préparation : (temps nécessaire pour que la potion soit prête

Malus de préparation : malus au jet de Potions & Herbes

Mode d'action : Ingestion, Inhalation ou Contact

VIRulence : entre 1 et 25

Temps d'action : intervalle entre le moment où le mélange est consommé et celui où ses effets s'appliquent

Description : informations sur le mélange

Effets : effets de la potion.

EXEMPLES DE POTIONS FANTASIENNES

Zyrpha

Ingrédients : eau, miellat d'argus bondissant, un peu d'orge et une pincée de poudre de champignon Füz.

Temps de préparation : un mois.

Malus de préparation : -15%

Mode d'action : Ingestion

VIRulence : 16

Temps d'action : quelques minutes

Description : le zyrpha est un alcool très prisé des hiscontes, particulièrement des marins et des magiciens, qui l'utilisent pour ses propriétés magiques.

Effets : ivresse légère, euphorie. Un magicien buvant cette mixture retrouve tous les PE dépensés dans la journée (mais pour cela, il ne doit pas résister aux effets de la potion).

Tinnuïute

Ingrédients : eau, venin tinnuïute.

Temps de préparation : moins d'une demi-heure.

Malus de préparation : -10%

Mode d'action : Ingestion

VIRulence : 18

Temps d'action : moins d'une minute après la morsure.

Description : le tinnuïute est un poison redoutable confectionné à partir du venin du Serpent des Nuages, une créature vivant dans la Stratosphère au-dessus de l'Hiscontie. Il fut très utilisé pendant les intrigues diplomatiques de la Guerre des Vassaux, puis par les conspirateurs des Trois Empires. Certains Nuagins l'utilisent pour chasser, en en enduisant les lames de leurs lances ou les fléchettes de leurs sarbacanes.

Effets : si la victime rate son jet d'opposition, elle est entièrement paralysée par le poison. Elle peut alors tenter un jet de CONstitution x3. Si ce jet est réussi, le poison n'atteint pas son cœur ; elle retrouve peu à peu sa liberté de mouvement au bout d'une demi-heure. Si le jet est raté, elle meurt d'arrêt cardiaque en quelques minutes.

Vulcan

Ingrédients : acide volcanique, eau bouillante.

Temps de préparation : quinze minutes.

Malus de préparation : -20%

Mode d'action : Inhalation

VIRulence : 16

Temps d'action : 5 minutes.

Description : le Vulcan est un gaz obtenu à base d'acide volcanique, une substance très dangereuse présente dans les sous-sols des zones montagneuses et de certaines plaines stratosphériques. La potion qui en est tirée dégage des vapeurs hautement délétères, qui, si elles sont respirées, peuvent perturber l'organisme de façon irréversible.

Effets : toute personne présente dans un endroit où se dégagent des vapeurs de vulcan doit réussir toutes les minutes un jet de CONx3. Dès qu'un de ces jets échoue, la victime commence à avoir des hallucinations qui parasitent son champ de vision, puis des bourdonnements d'oreille, des nausées... Il y a 5% de risques qu'elle garde des séquelles de ces troubles mentaux par tranche de 5 minutes où elle reste exposée au gaz. Effectuez le jet dès qu'elle n'y est plus exposée. Si le d100 donne un résultat inférieur ou égal à ces risques, la victime perd définitivement 1 point en INT.