

LIBER ETCETERA : LES DONNS DE RHYA

UN SUPPLÉMENT POUR LES POTIONS ET L'ALCHIMIE POUR WARHAMMER V4 JDR

VERSION ORIGINALE PAR BEN SCERRI

TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR SCALOU ET LERATIERBRETONNIEN



Liber Etcetera : Ryha's Gifts

Un supplément sur les herbes et fabrication de potions pour le jeu de rôle Warhammer 4^{ème} édition

Crédits

Liber Etcetera : Ryha's Gifts est un supplément non-officiel pour Warhammer Jeu de rôle 4^{ème} édition, créé par Ben Scerri (@Ben_Scerri on Twitter).

Pour encore plus, rendez vous à <https://redworldpress.itch.io/>.

Traduction Française : Scalou et LeRatierBretonnien

Relecture : Bell et LeRatierBretonnien

Mise en page : LeRatierBretonnien

Ce travail est sous licence Creative Commons (CC BY 2.0)

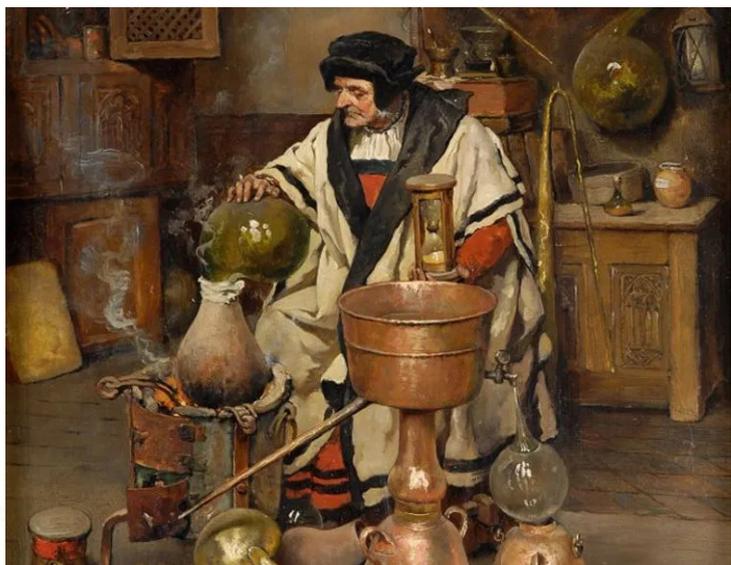
Images de Wikimedia Commons, fournis avec Creative Commons CCo 1.0 Universal Public Domain Dedication, édité pour ce document.

Ce document est entièrement non-officiel en en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed / Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, et toutes les marques associées,noms,races, image de races, personnages, vehicules, lieux,unités, illustrations et images du monde de Warhammer non plus ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2020, enregistré de manière variable au Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde.

Aucune volonté de nuire aux statuts des ayants-droits n'a motivé la rédaction et traduction de cet ouvrage.

Tous droits réservés aux propriétaires respectifs

Hektor Strülbaum, légèrement assoupi lors de la fabrication d'une Potion de Lenteur.



INTRODUCTION

Liber Etcetera : Les Dons de Rhya est un supplément non-officiel pour Warhammer Le Jeu de rôle 4^{ème} édition, qui se concentre sur l'herboristerie et la création de potions magiques, écrit par Ben Scerri (@Ben Scerri sur Twitter). La traduction française a été effectuée par Scalou (Discord FoundryFR) et par LeRatierBretonnien (Discord Foundry FR, Facebook, <https://www.lahiette.com>). La mise en page est de LeRatierBretonnien, et ne suit pas la mise en page du document original à la demande de Ben Scerri.

Liber Etcetera: Rhya's Gifts a été écrit dans le pays de la Bénédiction Wurrung et Woiwurrung (Wurundjeri) des peuples de la Nation Kulin, avec tout le respect possible pour leurs aînés, passés et présents. Cette terre n'a jamais été cédée.

Les potions sont le résultat de la distillation des Vents de Magie que l'on trouve dans des choses toutes simples de la vie quotidienne, comme les animaux vivants, les herbes, les pierres précieuses ou même dans les détritiques. Sans en être nécessairement conscient, un fabricant de potions (également appelé apothicaire) combine ces ingrédients pour en extraire les Vents de Magie et - à travers des recettes méticuleuses - les transforment pour arriver à produire des effets. Même les sorciers peuvent créer des potions - souvent fréquemment : elles seront plus stables que les sorts, mais avec une portée ou des effets plus réduits.

La Fabrication de Potions nécessite trois choses : des Ingrédients, un Effet et une Fabrication. Une fois ces trois étapes réalisées, la potion peut être bue, et un test de Détérioration doit être effectué pour déterminer si une complication intervient lors de l'absorption.

Ce supplément comprend trois sections :

- ◆ **Ingrédients** (page 3-21) détaille les composants qui entrent dans la fabrication des Potions,
- ◆ **Effets** (page 22-35) détaille les différents effets que peuvent provoquer les potions,
- ◆ **Fabrication** (page 36-39) détaille les mécanismes de fabrication des potions elles-mêmes.

INGRÉDIENTS

Les ingrédients ont des Affinités, chaque Affinité étant quantifiée par une valeur de Puissance. Une Affinité indique à l'apothicaire quel Vent de Magie est disponible, et donc, ce que la potion peut *in-fine* transmettre à son consommateur.

La Puissance informe l'apothicaire de la force de chaque Affinité, et la du même coup force des futurs Effets. Presque tout - ou presque - peut être un Ingrédient, c'est pourquoi les apothicaires sont encouragés à garder beaucoup de choses à portée de main, et à récolter tout ce qui leur semble intéressant au cours de leurs voyages. Consultez la section *Ingrédients par type et affinité* ci-dessous pour plus de détails.

INGRÉDIENTS PAR TYPE ET PAR AFFINITÉ

Les types d'ingrédients suivants peuvent être récoltés (ou effectués dans le cas des phénomènes) :

- ◆Morceaux d'animaux,
- ◆Plantes,
- ◆Métaux,
- ◆Phénomènes,
- ◆Pierres,
- ◆Objets spéciaux.

Il convient de vérifier pour chaque Ingrédient quelles Affinités peuvent en être dérivées. Notez que les Ingrédients peuvent avoir des Affinités multiples : par exemple, le sang d'un bœuf aura une Affinité (*Aqshy*) et une Affinité (*Ghur*), une rose aura des Affinités (*Shyish*) et des Affinités (*Ghyran*), etc.

En outre, à l'exception du Métal, une dose multiple du même type d'Ingrédient n'augmentera pas la puissance, plusieurs sources différentes de puissance sont en effet nécessaires pour créer augmenter les Effets .



Ernst l'Oublieu, au milieu de son capharnaüm (atelier) rempli d'Ingrédients

Exemple : Brünhilde veut réunir un total de Puissance 10 en Affinité (Ghyran). Un bouquet d'anis, de stellaire, de noisetier, de millepertuis et de thym, d'une valeur de Puissance 2 chacun, fonctionnerait. 5 bottes d'anis seules ne fonctionneraient pas.

Parties d'animaux

La plupart des parties d'animaux ont des Affinités (Ghur), mais beaucoup ont aussi des Affinités avec les autres vents - sauf Hysh. La Puissance d'une partie animale est basée sur l'une des caractéristiques de la créature dont elle provient. Toute créature - selon le Vent concerné - peut octroyer cette puissance. Cependant, les Créatures avec les Traits **Corruption**, **Magique**, ou **Mutation** ont également une Affinité (Dhar) avec une Puissance égale à leur plus grande Affinité. Les Parties d'animaux récoltées sur des créatures délicates ou fragiles (selon la décision de MJ) ont +1 Puissance d'Affinité (Dhar)

Plantes

Toutes les plantes ont une Affinité (Ghyran) (min. 1, sauf indication contraire), mais beaucoup ont aussi des Affinités avec les autres vents. La Puissance du Vent principal d'une plante est basée sur sa disponibilité : Commun = 1, Limité = 2, Rare = 4, Exotique = 8. Les plantes qui ont été récoltées il y a plus d'une semaine perdent leur puissance à raison de 1 point de Puissance par jour, après la fin de la première semaine.

Les plantes peuvent être spécialement traitées (séchées, conservées, etc.) avec un **Test Intermédiaire (o) de Métier (herboriste)** réussi. Un échec à ce test détruit l'ingrédient, tandis que le succès les préserve durant un an.

Les plantes peuvent naturellement être trouvées dans leur environnement de prédilection, environnement qui est mentionné pour chaque plante. Un herboriste peut choisir de trouver des plantes spécifiques en effectuant un test de **Savoir (Herbes)** dans ces environnements tels que décrits dans **le Livre de Règles** page 127.

Métaux

Tous les métaux, à l'exception du plomb, ont une Affinité (Chamon), mais certaines plus rares ont également des Affinités avec les autres vents. La puissance d'un métal est égal à son coût en couronnes d'or $\times 2$, avec un minimum de 1 (c'est-à-dire 10 pistoles d'argent).

Objets spéciaux

Ces objets et matériaux sont uniquement alignés sur une Affinité donnée, et accordent une puissance égale à leur encombrement $\times 2$, avec un minimum de 1.

Toutefois, des objets spéciaux peuvent également provenir de parties d'animaux, de plantes, de métaux ou de pierres, donc assurez-vous de prendre en compte leur composition dans le calcul final.

Sauf mention spéciale, les matériaux et objets ainsi utilisés sont détruits ou abîmés lors de la fabrication. La décision de destruction ou pas des objets ainsi utilisés est de toute manière à l'entière décision du MJ selon les circonstances d'utilisation et le type d'objet.

BÊTES (*Ghur*)

Parties d'animaux

Les parties d'animaux ont une Affinité (*Ghur*) d'une Puissance égale au Bonus de Force divisé 2, arrondi à l'entier inférieur, avec les conditions suivantes :

- ◆ L'Ingrédient doit être prélevé sur une créature toujours vivante ou récemment tué (la puissance est réduite de moitié si la créature est morte depuis plus d'une heure, et a complètement disparue si plus d'un jour), L'ingrédient a une puissance $\times 2$ pour les créatures ayant le Trait *Bestial*,
- ◆ L'ingrédient ne peut pas provenir d'une créature avec le Trait *Fabriqué, Démoniaque, ou Morts-vivants*.

Plantes

Peu de plantes ont une Affinité (*Ghur*), avec les exceptions suivantes :

- ◆ Pomme (commun, terre agricole / forêt / prairie),
- ◆ Haricot noir (commun, prairie), Coriandre (rare, prairie),
- ◆ Vêture du Renard (commun, forêt),
- ◆ Iris (commune, marais / lande),
- ◆ Laurier (limité, forêt),
- ◆ Roquette (commune, tourbière / prairie),
- ◆ Romarin (commun, forêt / prairie).

Phénomènes

L'acte de tuer une créature, et de remuer la préparation avec la lame ou la griffe ayant servi à l'acte, sert de catalyseur pour la Potion, et compte comme un ingrédient dont la puissance est égale aux dommages $\div 5$ du coup ayant entraîné la mort.

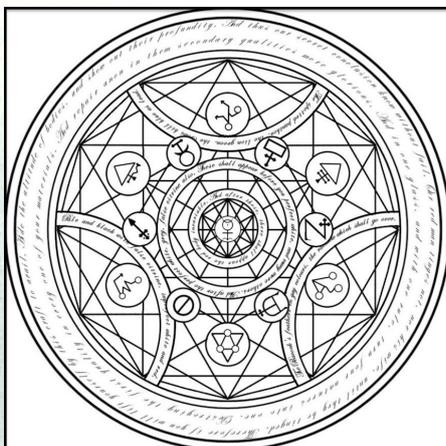
Si la créature avait les Traits **Corruption, Magique ou Mutation**, ou était délicate ou fragile (à la discrétion du MJ), la Potion s'imprègne également de l'Affinité (*Dhar*) avec la même puissance.

Pierres

Les morceaux d'Ambre ont une Affinité (*Ghur*) égale à leur encombrement $\times 5$, avec un minimum de 1.

Objets spéciaux

Des images d'animaux griffonnés, des pierres barbouillées de runes de sang, des tambours tannés et autres accessoires de rituels peuvent être trempés dans une Potion comme Ingrédients d'Affinité (*Ghur*).



Symbole mystérieux, dit de Max Krampf, retrouvé dessiné au sol à côté de son corps, noyé dans son chaudron

LA MORT (*Shyish*)

Parties d'animaux

Les parties animales (uniquement les os) ont une Affinité (*Shyish*) avec une puissance égale aux Points de Blessures maximaux de la créature (de son vivant) divisé par 5, arrondi à l'inférieur, avec les conditions suivantes :

- ◆ L'Ingrédient doit être récolté sur une créature morte (la puissance est réduite de moitié si la créature est morte depuis moins d'une heure, ou plus d'une semaine),
- ◆ L'ingrédient a une puissance $\times 2$ pour les créatures avec le Trait *Mort-vivant*,
- ◆ L'ingrédient ne peut pas provenir d'une créature avec le Trait *Fabriqué* ou *Démoniaque*.

Plantes

Normalement très peu de plantes ont une Affinité (*Shyish*), avec les exceptions suivantes

- ◆ Câpre (commune, marais / lande),
- ◆ Ciboulette (commune, forêt / prairie),
- ◆ Ciguë aquatique (limité, aquatique / marais),
- ◆ Primevère officinale (commun, forêt / prairie),
- ◆ Belladone (limité, Forest),
- ◆ Armoise (Rare, Noir),
- ◆ Rose (limité) - Roses noires cueillies dans les Jardins de Morr comptent comme Rare, et ont une puissance de 4.

Cependant, tous les ingrédients végétaux gagnent en Affinité (*Shyish*) dès qu'ils commencent à se détériorer - c'est-à-dire qu'ils commencent à perdre leur puissance dans leur principale Affinité.

La puissance de cette Affinité est égale à la moitié de la puissance perdue, arrondie à l'inférieur. Une fois qu'elle est complètement détériorée, cette Affinité est également perdue.

Exemple : *Un bois du Sud (Hysh, rare, forêt) qui a été récolté depuis une semaine et 3 jours aurait une Affinité (Shyish) 1 encore pour 1 jour avant sa destruction complète.*

Phénomènes

Laisser une potion en cours de fabrication dans une zone infestée par la mort - comme une crypte, ou un champ de bataille - pendant une semaine compte comme un Ingrédient avec une puissance de 8, et ajoute -30 au Test de Détérioration.

Pierres

Les améthystes ont une Affinité (*Shyish*) égale à leur encombrement $\times 5$, avec un minimum de 1.

Objets spéciaux

Bois et clous de cercueils, liquides d'embaumement, sabliers, pièces d'argent ainsi que la terre des tombes peuvent être disposées en forme de spirale autour d'une Potion en cours de fabrication en tant qu'Ingrédients ayant une affinité (*Shyish*).

CIEUX (*Azur*)

Parties d'animaux

Les parties d'animaux (uniquement les plumes, serres ou langues) ont des Affinités (*Azur*) avec une puissance égale au Bonus d'Agilité de la Créature divisé par 2, arrondi à l'inférieur, avec les conditions suivantes :

- ◆ L'Ingrédient doit être récolté auprès d'une créature qui a le Trait *Vol*,
- ◆ L'ingrédient ne peut pas provenir d'une créature avec le Trait *Fabriqué, Démoniaque* ou *Morts-vivant*.

Plantes

Très peu de plantes ont une Affinité (*Azur*), à l'exception des cas suivants :

- ◆ Saxifraga (limité, aquatique),
- ◆ Chervile (Rare, Désert / Lande),
- ◆ Aneth (commun, prairie),
- ◆ Scille (commun, de montagne),
- ◆ Marjolaine (commun, forêt / prairie).

Phénomènes

Préparer la Potion sous la lumière de certains signes astrologiques permet d'augmenter l'Affinité (*Azur*). Cela nécessite l'utilisation d'une lentille de mise au point placée au-dessus du chaudron, et une nuit avec un ciel clair. Un test de **Savoir (Astrologie) difficile (-30)** doit être effectué, et permet d'ajouter une Puissance égale au DR obtenu (celui-ci peut être négatif). Si *Morrslieb* est présent, cela double la puissance, mais accorde également la moitié de ce total en tant qu' Affinité (*Dhar*).

La préparation d'une Potion pendant un orage peut également servir d'Ingrédient. Si un paratonnerre est placé dans le chaudron, et qu'il est frappé par la foudre (ce qui nécessite un **Test de Savoir (Science) difficile (-30)**, modifié éventuellement selon la décision du MJ), alors la Puissance est augmentée de +8.

Pierres

Les saphirs ont une affinité (*Azur*) égale à leur encombrement $\times 5$, avec un minimum de 1.

Objets spéciaux

Instruments astronomiques, cartes, lentilles, symboles astrologiques, entrailles d'animaux, miroirs, boules de verre et éclats de métaux conducteurs peuvent être disposés en décor ésotérique sur le sol autour d'une potion qui infuse comme des Ingrédients avec Affinité (*Azur*). Les objets utilisés ne sont pas détruits dans ce cas.

MÉTAL (*Chamon*)

Parties d'animaux

Les parties animales ont une Affinité (*Chamon*) avec une Puissance égale au Bonus d'Endurance de la Créature divisé par 2, arrondi au chiffre inférieur, avec les conditions suivantes :

- ◆ L'ingrédient doit être récolté auprès d'une créature qui a le Trait *Fabriqué*
- ◆ L'ingrédient ne peut pas provenir d'une créature avec le trait *Démoniaque* ou *Morts vivant*.

Plantes

Peu de plantes ont des affinités (*Chamon*), à l'exception des cas suivants :

- ◆ Basilic (commun, forêt / prairie / montagne),
- ◆ Camomille (commune, forêt / prairie),
- ◆ Cyprès (Commun, Collines),
- ◆ Gingembre (commun, forêt / prairie),
- ◆ Menthe (commune, forêt / prairie / collines),
- ◆ Chêne (commun, forestier),
- ◆ Safran (exotique, prairie),
- ◆ Achillée millefeuille (commune, forêt / lande).

Métaux

Tous les métaux, autres que le plomb, ont une Affinité (*Chamon*). La puissance d'un métal est égal à son coût en couronnes d'or $\times 2$, avec un minimum de 1 (c'est-à-dire 20 Pistoles d'Argent).

Pierres

Les grenats ont une Affinité (*Chamon*) égale à leur charge $\times 5$, avec minimum de 1

Objets spéciaux

L'utilisation d'outils gravés avec des formules mathématiques, des courbes de calcul ou des formes géométriques complexes, comptent comme des ingrédients ayant des affinités (*Chamon*) lors de la préparation d'une potion.



Récolte de Plantes pour Potions (Allégorie)
Peint par Werner L'Auguste

LA VIE (*Ghyran*)

Parties d'animaux

Les parties animales ont une Affinité (*Ghyran*) avec une Puissance égale au Bonus d'Endurance de la créature ÷ 2, arrondi au chiffre inférieur, avec les conditions suivantes

- ◆ L'Ingrédient doit être récolté sur une créature vivante ou récemment tué (la puissance est réduite de moitié si la créature est morte depuis plus longtemps d'une heure, et complètement disparu s'il y'a plus d'un jour),
- ◆ L'ingrédient doit être prélevé chez une créature avec le trait *Taille (Petit)* ou plus petit, ou avec le Trait *Régénérer*,
- ◆ L'ingrédient a une puissance × 2 pour les créatures avec le Trait *Régénérer*,
- ◆ L'ingrédient ne peut pas provenir d'une créature avec Le Trait *Fabriqué, Démoniaque, ou Morts-vivant*.

Plantes

Toutes les plantes ont une Affinité (*Ghyran*), mais certaines ont une puissance supplémentaire. Dans tous les exemples suivants, la puissance normale est augmentée de +1, en plus de la valeur déduite de leur disponibilité :

- ◆ Anis (commun, forêt / prairie),
- ◆ Arnica (commune, prairie),
- ◆ Centaurium (commun, forêt / prairie),
- ◆ Stellaire intermédiaire (commun, marais / prairie),
- ◆ Tussilage (commun, prairie / lande),
- ◆ Molène thapsus (commune, montagne),
- ◆ Noisetier (commune, forêt)
- ◆ Millepertuis perforé (commun, marais / sombre),
- ◆ Souci officinal (commun, prairie),
- ◆ Ortie (commune, toutes sauf aquatique),
- ◆ Coquelicot (commun, prairie),
- ◆ Sauge (commune, forêt),
- ◆ Oseille (commune, forêt),
- ◆ Thym (commun, forêt / prairie).

Pierres

Les morceaux de jade ont une Affinité (*Ghyran*) égale à leur encombrement × 5, avec un minimum de 1.

Objets spéciaux

La sève des arbres, l'eau de source pure et le terreau peuvent être ajoutés à une Potion en tant qu'Ingrédients ayant une Affinité (*Ghyran*).

LUMIÈRE (*Hysh*)

Plantes

Peu de plantes ont une Affinité (*Hysh*), à l'exception des cas suivants :

- ◆ Angélique officinale (limité, herbacée),
- ◆ Pétaélite (commune, forêt / prairie),
- ◆ Aunée (commune, forêt),
- ◆ Fenouil (commun, forêt / prairie),
- ◆ Ail (limité, forêt / prairie),
- ◆ Genévrier (commun, prairie / lande),
- ◆ Saponaire officinale (commune, marais),
- ◆ Aurone (Rare, Forêt).

Métaux

L'argent (ie le métal) a des Affinités (*Hysh*). La Puissance de l'argent est égale à son coût en couronnes d'or $\times 2$, avec un minimum de 1 (c'est-à-dire 20 Pistoles d'Argent).

Phénomènes

Si la Potion parvient à être entièrement fabriquée en étant directement et entièrement exposée à la lumière du soleil, un des Ingrédients (un seul) peut voir son pouvoir d'Affinité (*Hysh*) doublé.

Tous les ingrédients ayant une Affinité (*Hysh*) ont leur puissance augmentée de +1 si l'ensemble du processus de fabrication de se fait sur une terre sacrée. A l'inverse, si une partie de la réalisation s'effectue sur un terrain ou une zone impie, toute la puissance de l'Affinité (*Hysh*) est réduite de moitié.

Le potentiel total d'Affinité (*Hysh*) est réduit de 1 pour chaque point de Puissance d'Affinité (*Dhar*) présent dans la Potion.

Pierres

Les diamants ont une Affinité (*Hysh*) égal à leur encombrement $\times 5$, avec minimum 1.

Objets spéciaux

Les objets associés à la sainteté et aux lieux saints, notamment les symboles et les reliques religieuses, ainsi que les cristaux, le verre, les petites statues, les symboles sacrés, les livres, les bougies blanches et les sculptures en argent peuvent être utilisées pour tracer un cercle autour de la Potion pendant qu'elle est fabriquée et agir comme Ingrédients avec Affinité (*Hysh*).



Récoltes de Plantes pour Potions (Seconde Allégorie).

Peint par Werner l'Auguste, avant qu'il ne soit chassé par les villageois qui en avaient marre de tenir la pose.

OMBRES (*Uglu*)

Membres d'Animaux

Les parties d'animaux (seulement les pieds et les ongles) ont une Affinité (*Uglu*) avec une Puissance égal au Bonus d'Agilité de la Créature divisé par 2, arrondi à l'inférieur et sous les conditions suivantes :

- ◆ Les Ingrédients doivent avoir été pris sur une Créature possédant l'un des traits suivants : *Vision Nocturne*, *Nerveux*, *Furtif* ou *Grimpant*,
- ◆ Les Ingrédients ont une Puissance multipliée par deux pour les Créatures avec le trait *Furtif*,
- ◆ Les Ingrédients ne peuvent provenir d'une Créature avec les Traits *Fabriqué*, *Démoniaque* ou *Mort-vivant*.

Plantes

Peu de plantes ont une Affinité (*Uglu*), à part ces quelques exceptions notables :

- ◆ Chardon Béni (Rare, Prairies/Landes)
- ◆ Digital pourpre (Commun, Forêts/Prairies)
- ◆ Jusquiame (Rare, Forêts)
- ◆ Mélisse (Exotique, Montagnes)
- ◆ Noix de Muscade (Rare, Désert/Prairies/Landes)
- ◆ Saule Blanc (Commun, Forêts)

Phénomènes

Si la Potion a été conçue entièrement dans une faible luminosité, l'un des Ingrédients peut avoir sa Puissance d'Affinité (*Uglu*) doublé. Si aucune autre âme vivante n'est au courant de la Potion en cours de fabrication, tout les Ingrédients avec l'Affinité (*Uglu*) augmentent leur Puissance de +1.

Pierres

Des éclats d'Obsidienne ont une Affinité (*Uglu*) égale à leur Encombrement fois 5, avec un minimum de 1.

Objets spéciaux

Cosmétiques, parfums, foulards, lunettes, miroirs, perruques, masques, et épées peuvent toutes être utilisées et détruites de manière rituelle dans le processus de fabrication d'une potion, et comptent comme ingrédients avec l'Affinité (*Uglu*).

EFFETS

Les Potions peuvent avoir un ou plusieurs Effets, qui sont déterminés par l'Apothicaire pendant l'opération de fabrication. Ces Effets sont achetés dans une liste, sur la base de la Puissance des différentes Affinités de la Potion. Chaque Effet coûte 5 points de Puissance d'une Affinité donnée.

Cependant, pour pouvoir choisir un Effet, un Apothicaire doit avoir une Recette, un peu comme un savoir Arcanique. Un Apothicaire ne connaît et ne sait réaliser que les Effets connus via son Talent « Recette de Potion » ou via un livre : un personnage joueur ne doit donc pas avoir accès à la liste des Effets de ce supplément. Un Apothicaire peut donc créer les Effets qu'il a noté dans son Livre de Recettes ou mémorisé avec le Talent Recette de Potion, tant que la Puissance et les Affinités nécessaires sont présente dans la Potion.

Les Effets peuvent être augmentés – comme la sur-incantation des sorts – en payant le double de leur Puissance ou plus, permettant ainsi de doubler la durée des Effets ou leur pouvoir.

Note : Les Effets du même nom comptent comme un seul Effet en ce qu'il concerne leur connaissance par l'Apothicaire. Ils n'ont pas besoin d'être achetés séparément. Par exemple, connaître l'Effet « Transformer » s'applique à tout les « Transformer » des Affinités.

Nouveau Talent : Recette de Potion

Max: Bonus d'Intelligence

Vous avez appris un certain nombre de *Recettes de Potions*, que vous avez mémorisé. Vous pouvez les fabriquer de mémoire, tant que vous avez les bons Ingrédients sous la main. Chaque fois que vous prenez ce Talent, vous apprenez un nombre d'Effets égal à votre Bonus d'Intelligence.

Ajoutez ce Talent à toute Carrière avec les compétences Métier (Apothicaire), Métier (Herboriste) ou les talents Concocter ou Pharmacologie.

Effets Magiques

Il est important de se rappeler que de nombreux Effets font des choses normalement impossibles. Les consommateurs de ces Potions absorbent donc en fait l'essence des Vents de Magie, distillée sous forme de boisson. En complément de tout les autres Effets, toutes les Potions créées selon ces règles comptent comme une Corruption (Mineure) lorsqu'elles sont consommées, à moins qu'elles ne fournissent des effets hors du communs (faire pousser des cornes, rendre invisible, ...). Dans ce cas, elles comptent comme une source de Corruption (Moyenne), voir plus (à la discrétion du MJ).

Les Potions ne sont pas interdites par les Collèges de Magie, bien qu'ils puissent froncer les sourcils sur les décoctions les plus bizarres et éventuellement les interdire. Par contre, les Répurgateurs et autres professions assimilées ont tendance à traiter la fabrication de Potions comme de la sorcellerie.

Effets ciblant la Potion

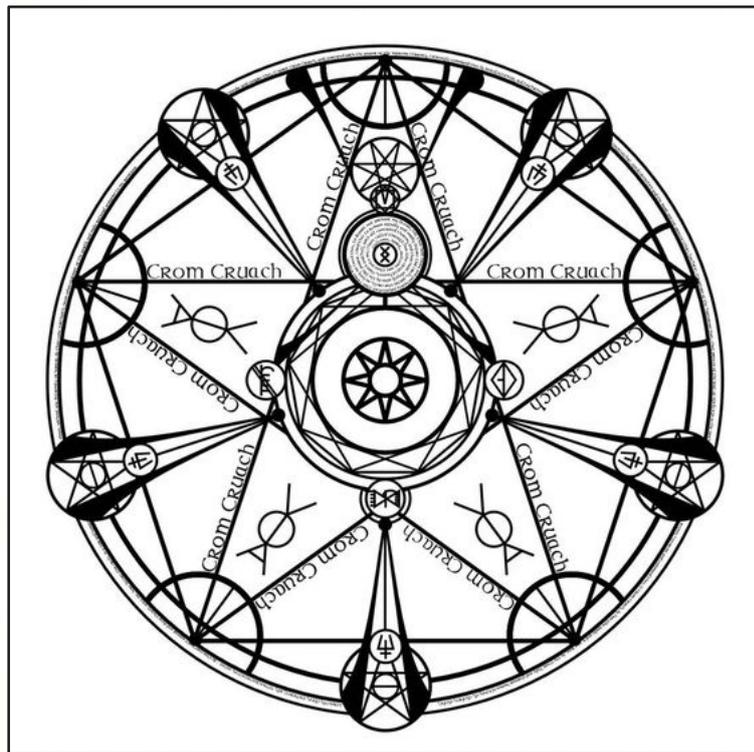
Certains effets sont conçus pour cibler la Potion elle-même, au lieu du consommateur. Ces effets peuvent être utilisés pour retarder un autre Effet ou pour améliorer leur durée, etc. En outre, certains d'entre eux peuvent être utilisés pour limiter la Détérioration ou la Corruption, rendant ainsi la Potion moins nocive.

Sorcellerie (Dhar) & Puissance restante

Dhar est un vent terrible et ne devrait jamais être utilisé intentionnellement. Toutefois, un Apothicaire – sûrement un fou – peut choisir délibérément de mettre des Ingrédients corrompus, mais la Puissance du *Dhar* est en général due à l'utilisation d'Ingrédients de mauvaise qualité ou à l'incapacité à supprimer la corruption d'Ingrédients autrement utiles.

Chaque point de Puissance de *Dhar* restante ajoute +10 aux tests de Détérioration lorsque la Potion est terminée. Pour chaque +30, refaites un test de Détérioration en remettant le bonus à 0 et en cumulant les résultats lorsque la Potion est consommée.

S'il reste de la Puissance non utilisée autre que *Dhar*, le principe ci-dessus s'applique, mais seulement par tranche de 3 points cumulés de Puissance (ie 3 points de Puissance font +10 sur la table de Détérioration).



BÊTES (*Ghur*)

Hémorragie

La Potion agit comme un anticoagulant, faisant suinter votre sang par vos pores. Le buveur gagne 2 états **Hémorragie**.

Renforcer

La Potion est imprégnée des forces de la Créature utilisée dans sa fabrication. Si un ingrédient utilisé provient d'une créature qui avait des scores plus élevés que les caractéristiques du buveur, le buveur gagne +10 à ces caractéristiques pour 10 rounds.

Essence

Cette Potion est essentiellement un distillat de *Ghur*. Le buveur gagne le Trait **Peur (1)** pour 10 rounds. De plus, tout **Test de Focalisation (Ghur)** fait par le buveur gagne un bonus de +20 pour la même durée. L'Apothicaire peut choisir d'annuler l'un de ses deux Effets lors de la fabrication de la Potion.



L'Apothicaire Magnus Ridolf devenu laid suite à une Potion malencontreusement chargée en Dhar. Sa femme tente de le réconforter.

Domaine des Bêtes

La Potion est infusée avec un sort du Domaine des Bêtes ou un sort d'Arcane, que l'Apothicaire est capable d'incanter. Le sort doit avoir une cible et une portée à 'Vous'. Cet Effet ne peut être doublé par aucun moyen. Le Sort ne bénéficie pas du bonus du Domaine des Bêtes, et coûte au lanceur le NI du sort +2 en points de Puissance (au lieu des 5 habituels).

Nature Apaisante

La Potion est rendue plus agréable et moins agressive pour le buveur. Il gagne un bonus de +20 à son test d'Endurance pour annuler tous les effets de la Détérioration.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 10 rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait :

Amphibie, Arboricole, Armure (Valeur), Belliqueux, Bestial, Grand, Morsure (Valeur), Bond, Brutal, A Sang-Froid, Constricteur, Sang corrosif, Infravision, Dur à cuire, Perturbant, Rapide, Peur (Valeur), Vol (Valeur), Frénésie, Rage, Endurant, Cornes (Valeur), Affamé, Infecté, Parasité, Vision Nocturne, Insensible à la douleur, Taille (Petit, Moyen, Grand), Nerveux, Furtif, Foulée, Stupide, Limicole, Coriace, Pisteur, Vampirique, Venin (Difficulté), Vomissement, Arme (Valeur), Grimpant, Toile (Valeur)

Lorsqu'une valeur est nécessaire, il convient d'utiliser la valeur du Trait de la Créature.

MORT (*Shyish*)

Essence

La Potion est essentiellement composée de *Shyish*. Le buveur gagne +1 état **Exténué** pour 10 rounds. De plus, toute Focalisation (*Shyish*) effectuée par le buveur gagne un bonus de +20 pour la même durée. L'Apothicaire peut choisir d'annuler l'un de ses deux Effets lors de la fabrication de la Potion.

Arrêt du Métabolisme

Cette Potion est infusée avec les énergies temporelles de *Shyish*, permettant de ralentir le temps pour le buveur. Tout les états – comme Empoisonné, Hémorragie, maladies, etc – qui agissent sur le métabolisme sont ralentis d'un facteur 10 pour 10 jours. Pour les besoins des effets qui sont subis à chaque Round de combat, ils agissent soit toutes les minutes, soit tout les 10 rounds.

Domaine de la Mort

La Potion est infusée avec un sort du Domaine de la Mort ou un sort d'Arcane, que l'Apothicaire est capable d'incanter. Le sort doit avoir une cible et une portée à 'Vous'. Cet Effet ne peut être doublé par aucun moyen. Le Sort ne bénéficie pas du bonus du Domaine de la Mort, et coûte au lanceur le NI du sort +2 en points de Puissance (au lieu des 5 habituels).

Memento Mori

La Potion donne au buveur un sentiment de peur et de malheur. Le buveur reçoit 2 états **Brisé**.

Poison

la Potion est infusé avec l'essence de *Shyish*, et la consommer est un moyen infaillible de mettre fin à ses jours. Le buveur subit 10 états **Empoisonné** lorsqu'il consomme la Potion.

Retarder

La potion a un effet tranquillisant, et permet de ralentir son effet dans le sang. Les Effets de la Potion sont retardés de 10 rounds.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 10 rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait.

Peur (Valeur), Immunité à la Psychologie

Lorsqu'une valeur est nécessaire, il convient d'utiliser la valeur du Trait de la Créature.

FIÈRE (*Aqshy*)

Essence

La Potion est essentiellement composée de *Aqshy*. Le buveur gagne +1 état **En Flammes** pour 10 rounds. De plus, toute Focalisation (*Aqshy*) effectué par le buveur gagne un bonus de +20 pour la même durée. L'Apothicaire peut choisir d'annuler l'un de ses deux Effets lors de la fabrication de la Potion.

Domaine du Feu

La Potion est infusée avec un sort du Domaine du Feu ou un sort d'Arcane, que l'Apothicaire est capable d'incanter. Le sort doit avoir une cible et une portée à 'Vous'. Cet Effet ne peut être doublé par aucun moyen. Le Sort ne bénéficie pas du bonus du Domaine du Feu, et coûte au lanceur le NI du sort +2 en points de Puissance (au lieu des 5 habituels).

Puissance

La potion est renforcée, gagnant la puissance d'*Aqshy*. Cet effet peut être acheté pour doubler l'effet (mais pas la durée) de tout autre Effet. Ce doublement s'ajoute à toute autre augmentation effectuée, comme d'avoir acheté un effet plusieurs fois.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 10 rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait :

Souffle (Feu, Fumée), Sang corrosif, Frénésie, Rage, Immunité(Feu)



Réalisation de Potion sur un petit foyer, tandis que l'apprenti Apothicaire beugle la recette pour couvrir les cris effrayés de la jeune mère

HEAVENS (*Azur*)

Essence

La Potion est essentiellement composée d'*Azur*. Le buveur subit un éclair qui vient de son propre cerveau, recevant des Dommages égaux à son Bonus de Force Mentale, qui ignorent le Bonus d'Endurance et les Points d'Armure. De plus, toute Focalisation (*Azur*) effectuée par le buveur gagne un bonus de +20 pour la même durée. L'Apothicaire peut choisir d'annuler l'un de ses deux Effets lors de la fabrication de la Potion.

Gazeux

La Potion est transformée en gaz, plutôt qu'en liquide, et peut du même coup être respirée au lieu d'être ingérée. Une fois libérée de sa fiole, elle remplit un espace de 2 mètres carrés pour 10 rounds avant de se dissiper. Des vents forts peuvent la faire disparaître prématurément également.

Domaine des Cieux

La Potion est infusée avec un sort du Domaine des Cieux ou un sort d'Arcane, que l'Apothicaire est capable d'incanter. Le sort doit avoir une cible et une portée à 'Vous'. Cet Effet ne peut être doublé par aucun moyen. Le Sort ne bénéficie pas du bonus du Domaine des Cieux, et coûte au lanceur le NI du sort +2 en points de Puissance (au lieu des 5 habituels).

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 10 rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait :

Souffle (Froid, Electricité), Etreinte glaciale, Intelligent, Sournois, Ethéré

Lorsqu'une valeur est nécessaire, il convient d'utiliser la valeur du Trait de la Créature.



*Palsimère le Bretonnien, tentant de vendre
une Potion de Beauté à deux clientes
sceptiques*

MÉTAL (*Chamon*)

Essence

La Potion est essentiellement composée de *Chamon*. Le buveur bénéficie du Trait **Armure (2)** sur une localisation choisie par l'Apothicaire pendant 10 Rounds. De plus, toute Focalisation (*Chamon*) effectuée par le buveur gagne un bonus de +20 pour la même durée. L'Apothicaire peut choisir d'annuler l'un de ses deux Effets lors de la fabrication de la Potion.

Domaine du Métal

La Potion est infusée avec un sort du Domaine du Métal ou un sort d'Arcane, que l'Apothicaire est capable d'incanter. Le sort doit avoir une cible et une portée à 'Vous'. Cet Effet ne peut être doublé par aucun moyen. Le Sort ne bénéficie pas du bonus du Domaine du Métal, et coûte au lanceur le NI du sort +2 en points de Puissance (au lieu des 5 habituels).

Pétrifier

Le buveur de cette Potion a tout d'un coup les jambes lourdes et lentes, jusqu'à ne plus pouvoir bouger du tout. Le buveur gagne 2 états **Assommé**.

Soutenir

La Potion est épaissie et rendue plus dense, et s'accroche plus longtemps aux muscles et aux veines du buveur. La durée des Effets de la Potion est augmentée de 10 rounds.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 10 rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait :

Armure (Valeur), Souffle (Corrosif), Arme (Valeur)

Lorsqu'une valeur est nécessaire, il convient d'utiliser la valeur du Trait de la Créature.

LIFE (*Ghyran*)

Essence

La Potion est essentiellement composée de *Ghyran*. Le buveur enlève tout ses états **Exténué** et **Hémorragie**. De plus, toute Focalisation (*Ghyran*) effectuée par le buveur gagne un bonus de +20 pour la même durée. L'Apothicaire peut choisir d'annuler l'un de ses deux Effets lors de la fabrication de la Potion.

Soigner

La Potion confère le pouvoir régénérateur de la vie au buveur. Il guérit instantanément de 10 Points de Blessures.

Domaine de la Vie

La Potion est infusée avec un sort du Domaine de la Vie ou un sort d'Arcane, que l'Apothicaire est capable d'incanter. Le sort doit avoir une cible et une portée à 'Vous'. Cet Effet ne peut être doublé par aucun moyen. Le Sort ne bénéficie pas du bonus du Domaine de la Vie, et coûte au lanceur le NI du sort +2 en points de Puissance (au lieu des 5 habituels).

Débordement

La Potion est épaissie et double de volume sans perdre en efficacité. Une dose supplémentaire de la Potion est créée, avec les mêmes Effets que la première.

Revivifier

la Potion augmente les capacité des guérison naturelle du buveur, accélérant le processus de guérison par un facteur 10 pendant 10 jours. Cela inclus la guérison des maladies, des blessures et des pertes de Points de Blessures.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 10 rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait :

Souffle (Poison), Immunité (Poison), Régénérer

LUMIÈRE (*Hysh*)

Essence

La Potion est essentiellement composée de *Hysh*. Le buveur souffre d'un état **Aveuglé** pendant 10 rounds. De plus, toute Focalisation (*Hysh*) effectuée par le buveur gagne un bonus de +20 pour la même durée. L'Apothicaire peut choisir d'annuler l'un de ses deux Effets lors de la fabrication de la Potion.

Domaine de la Lumière

La Potion est infusée avec un sort du Domaine de la Lumière ou un sort d'Arcane, que l'Apothicaire est capable d'incanter. Le sort doit avoir une cible et une portée à 'Vous'. Cet Effet ne peut être doublé par aucun moyen. Le Sort ne bénéficie pas du bonus du Domaine de la Lumière, et coûte au lanceur le NI du sort +2 en points de Puissance (au lieu des 5 habituels).

Purifier

La Potion est nettoyée de ses impuretés, laissant beaucoup moins de traces dans le corps et l'esprit. Le niveau de Corruption baisse de 1 point.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 10 rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait :

Magique, Résistance à la Magie (Valeur), Regard Pétrifiant (Valeur)

Lorsqu'une valeur est nécessaire, il convient d'utiliser la valeur du Trait de la Créature.



Manfred von Carroburg à la recherche d'une Potion de Jeunesse dans son capharnaüm (atelier)

OMBRES (*Uglu*)

Essence

La Potion est essentiellement composée d'*Uglu*. Le buveur gagne le Trait **Ethéré** pendant 10 rounds. De plus, toute Focalisation (*Uglu*) effectuée par le buveur gagne un bonus de +20 pour la même durée. L'Apothicaire peut choisir d'annuler l'un de ses deux Effets lors de la fabrication de la Potion.

Domaine des Ombres

La Potion est infusée avec un sort du Domaine des Ombres ou un sort d'Arcane, que l'Apothicaire est capable d'incanter. Le sort doit avoir une cible et une portée à 'Vous'. Cet Effet ne peut être doublé par aucun moyen. Le Sort ne bénéficie pas du bonus du Domaine des Ombres, et coûte au lanceur le NI du sort +2 en points de Puissance (au lieu des 5 habituels).

Obscurcir

La Potion est modifiée - son goût, son odeur et sa texture sont atténués - , lui permettant d'être mélangée à des boissons ou de la nourriture sans être immédiatement remarquée. Si le buveur ne sait pas qu'il est sur le point d'absorber la potion, il a une pénalité de -20 à sa Perception pour la détecter.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 10 rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait.

Infravision, Vision Nocturne, Nerveux, Furtif, Grimant

Détruire

La Potion empoisonne le buveur, tandis le serpent d'*Uglu* envahit son corps. Le buveur reçoit 2 états **Empoisonné**.

SORCELLERIE

Les Effets de cette liste peuvent être achetés avec n'importe quelle Puissance d'Affinité, du moment qu'ils sont acquis avec au moins 3 affinités différentes. La Sorcellerie utilise de multiples Vents de Magie ensemble, et requiert donc leur mélange pour fabriquer des Potions.

Domaine de la Sorcellerie

La Potion est infusée avec un sort du Domaine de la Sorcellerie, un sort d'Arcane ou un sort de Magie Mineure, que l'Apothicaire est capable d'incanter. Le sort doit avoir une cible et une portée à 'Vous'. Cet Effet ne peut être doublé par aucun moyen. Le Sort ne bénéficie pas du bonus du Domaine de la Sorcellerie, et coûte au lanceur le NI du sort +2 en points de Puissance (ou au minimum 5 si le NI du sort est faible). Les sorts peuvent être incantés par quelqu'un d'autre (mais l'Apothicaire doit être capable de lancer au moins 1 sort) : dans ce cas, la Puissance nécessaire est doublée.



Extrait de l'ouvrage de formation des Répurgateurs « De Verminus Apothicus » montrant aux élèves les méfaits de la Fabrication de Potions.

FABRICATION

Maintenant que nous savons ce qu'il faut utiliser pour réaliser des Potions, et ce qu'elles peuvent faire, il est temps de s'intéresser à comment les fabriquer. Fabriquer une Potion requiert un certain nombre d'équipements, et se déroule selon deux méthodes: soit entre les aventures avec l'Activité Fabrication de Potions, soit en jeu avec une règle optionnelle spécialement écrite pour cette version française. Ces deux méthodes sont décrites ci-dessous.

Pré-requis

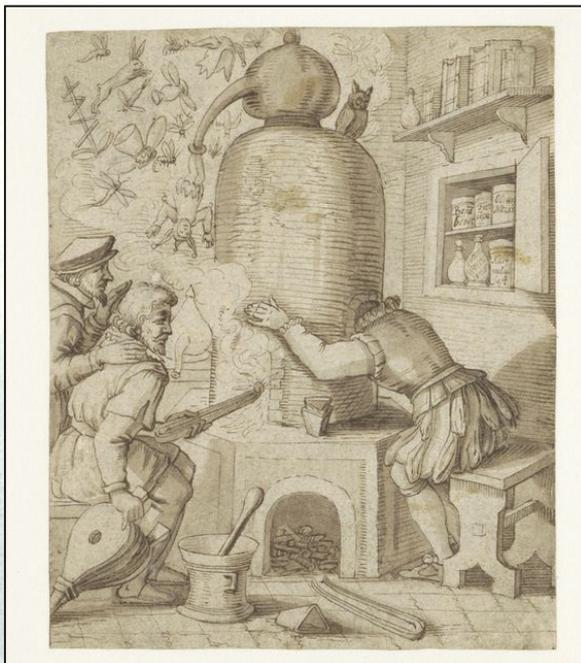
Il y a deux catégories d'éléments nécessaires pour réaliser une Activité de Fabrication de Potions : des possessions ou matériel - comme **Outils (Apothicaire)** - et des compétences - comme **Métier (Apothicaire)**.

Matériel nécessaire

Pour réaliser cette activité, le personnage doit au moins posséder des **Outils (Apothicaire)**, et éventuellement **Outils (Herboriste)**, si il veut préparer ses propres Ingrédients. De plus, un **Atelier (Apothicaire)** est nécessaire pour les Potions avec une Puissance de plus de 5. Un livre peut également être utile pour noter ses Potions et pour augmenter les Effets que vous pouvez créer en tant qu'Apothicaire (voir page 22). Un **Livre (Apothicaire)** a une recette (c'est à dire 1 Effet) par CO dépensé dans son achat, avec un minimum de 1. Ces matériels sont chers, il est donc recommandé que les Apothicaires débutants utilisent du matériel avec des défauts pour baisser leur coût.

Compétences nécessaires

La compétence **Métier (Apothicaire)** est nécessaire pour fabriquer une Potion. C'est une compétence avancée, aussi est-il impossible de faire des Potions sans l'avoir acquise avec au moins une Avance. De plus, les Apothicaires peuvent avoir besoin de **Métier (Herboriste)** ou **Métier (Boucher)** pour collecter les Ingrédients de types plantes ou animaux, respectivement. La compétence **Survie en Extérieure** peut éventuellement être utilisée, mais avec moins d'efficacité (à la discrétion du MJ).



Intelligente tentative d'Herzog Le Douteux de mesurer de la température de fabrication directement à l'aide de sa tête. Ce fut un échec cuisant.

MÉTHODE I : ACTIVITÉ FABRICATION DE POTIONS

Pour produire une Potion, un personnage doit posséder l'équipement et les compétences listés ci-dessus, ainsi que les ingrédients de la Potion.

Ingrédients

Avec les ingrédients assemblés, le personnage réalise un **Test Etendu Intermédiaire (+o) de Métier (Apothicaire)**, et peut ajouter 1 Ingrédient par DR. Chaque DR négatif consomme un Ingrédient supplémentaire, ingrédient qui est donc perdu. L'Apothicaire a le choix de l'ingrédient ainsi perdu. Un seul test de ce type peut-être réalisé pour faire une Potion pendant une session de fabrication.

Puissance

Une fois que les Ingrédients ont été ajoutés, un second **Test Etendu Intermédiaire (+o) de Métier (Apothicaire)** doit être effectué pour chaque Affinité présente dans les Ingrédients, avec le DR à atteindre égale à la Puissance totale à obtenir. Si l'Apothicaire a une Compétence de Focalisation correspondant un une Affinité de la Potion, il peut également effectuer un Test de Focalisation pour ajouter des DR à la puissance de cette Affinité. Chaque DR négatif donne un Point de Puissance de *Dhar*, mais n'a pas d'autre effet. Un seul Test de ce type est effectué par activité de fabrication.

Distillation

Durant cette étape, l'Apothicaire peut effectuer des tests de **Métier (Apothicaire)** pour supprimer la Puissance ou les Affinités qu'il ne souhaite pas conserver dans sa Potion. Ces tests requièrent un DR égale à la Puissance devant être enlevée. Un échec signifie que la Puissance concernée ne peut être retirée. Un seul Test de ce type peut être effectué par Affinité.

Effets

Une fois que la Puissance a été déterminée pour chaque Affinité, l'Apothicaire peut choisir quels Effets il cherche à créer, sur la base de ceux qu'il connaît, soit via son talent **Recettes de Potions** ou par un livre. La Potion est alors disponible.

MÉTHODE 2 : FABRIQUER DES POTIONS EN JEU (OPTION VF)

Ces règles permettent au jours de réaliser des Potions en jeu, pour les MJ qui le souhaite. Le matériel, les ingrédients et les compétences nécessaires restent les mêmes que pour l'Activité.

Ingrédients

Identique à la règle de l'activité, mais chaque Test consomme 30 minutes de temps.

Puissance

Identique à la règle de l'activité, mais chaque Test consomme 30 minutes de temps.

Distillation

Identique à la règle de l'activité, mais chaque Test consomme 30 minutes de temps.

Quel que soit le cumul de temps obtenu, la durée de fabrication est toujours au minimum de 3 heures. De plus, les potions fabriquées de cette manière reçoivent un +10 par jour pour les jets sur la Table de Détérioration, à compter du second jour (ie +0 le jour de la fabrication, +10 le lendemain, +20 le sur-lendemain, etc.).



Palsimère le Bretonnien (20 ans plus tard), tentant toujours de vendre une Potion de Beauté à deux clientes sceptiques

DÉTÉRIORATION

Lorsque la Potion est consommée, un Test de Détérioration doit être effectué. Le test démarre avec un modificateur initial de -60, et chaque Test de Métier Apothicaire effectué pendant la fabrication ajoute +10.

Un Test Intermédiaire (+0) de Résistance peut-être tenté pour vomir immédiatement la Potion avant que ses effets ne s'appliquent. Naturellement, en cas de succès, la Potion est perdue.

Jet	Résultat
< 20	<i>Fraîche</i>
21-30	<i>Mauvaise Haleine</i>
31-40	<i>Fermentée</i>
41-50	<i>Haut le coeur</i>
51-60	<i>Aucun effet</i>
61-70	<i>Toxique</i>
71-80	<i>Empoisonné (1)</i>
81-90	<i>Corruption (Mineure)</i>
91-100	<i>Empoisonné (2)</i>
101-110	<i>Corruption (Modérée)</i>
111-120	<i>Empoisonné (3)</i>
121-130	<i>Corruption (Majeure)</i>
131+	<i>Mort !</i>

Mauvaise Haleine

La Potion pue, et désormais votre haleine aussi. Vous avez un malus de -30 à tous vos Test de Sociabilité pendant 10 heures si vous parlez à quelqu'un ayant de l'odorat.

Corruption (Valeur)

Les essences de la magie initiale ont été supplantées par le *Dhar*. Le buveur doit réaliser un **Test de Corruption** Physique, tel que décrit dans le Livre de Règles.

Mort!

La Potion est si nocive que le buveur tombe immédiatement raide mort... à moins de dépenser un Point de Destin

Fermentée

La Potion a fermentée, et possède désormais un degré d'alcool. Le buveur doit effectuer un **Test Intermédiaire (0) de Résistance à l'Alcool**, comme décrit dans le Livre de Règles.

Fraîche

La Potion ne s'est pas détériorée, elle fonctionne donc comme prévu.

Toxique

La Potion a fermentée violemment, se transformant en alcool extrêmement fort, capable de mettre à terre même un Nain. Le buveur est considéré comme étant Ivre, et doit réaliser un test sur la table correspondante du Livre de Règles.

Aucun effet

La Potion s'est détériorée, et elle a perdu ses effets. Rien ne se passe, si ce n'est que le buveur a un mauvais goût en bouche.

Haut-le-coeur

La Potion n'est pas bien digérée par votre estomac. Pour les 8 prochaines heures, le buveur subit l'état Nauséux, tel que décrit dans le Livre de Règles.

Empoisonné (Valeur)

La Potion agit également comme un poison, fournissant ainsi (Valeur) états **Empoisonné** au buveur, pour une durée de 2d10 rounds.

