Opus Cognitio: De La Fabrication de Potions Et Autres Liquides

Inspiré par Rhya Gift de Ben Scerri Révisé et Modifié par LeRatierBretonnien

Presses Universtaires de Nuln 23 Pistoles - Méfiez vous des Imitations - Version Pfeidorf





Un supplément sur la fabrication de potions pour le jeu de rôle Warhammer 4^{ème} édition, basé initialement sur le supplément *Rhya's Gift* de Ben Scerri.

Crédits

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

Révision des règles et modifications : LeRatierBretonnien

Contient des éléments de traduction de Rhya's Gift par Scalou et Bell.

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 assosciées,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.

Version 1.0 - Averheim

Version I.I - Pfeidorf

Version 1.2 - Pfeidorf Clean



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



Ce supplément est dérivé du *Liber Etcetera* : *Les Dons de Rhya*, écrit initalement par Ben Scerri et traduit en français par Scalou (Discord FoundryFR) et LeRatierBretonnien (Discord Foundry FR, Facebook, https://www.lahiette.com). La mise en page et la refont de ces règles a été faite par LeRatierBretonnien.

Par rapport à Dons de Rhya, ce supplément modifie :

- ◆ Simplification des règles de fabrication, avec moins de jets,
- ◆Suppression de la Corruption systématique,
- ◆Simplification de la Détérioration,
- ◆Clarification de certains effets,
- ◆Lors de la fabrication, l'Apothicaire peut choisir si l'effet est aléatoire (1d10) ou figé (4).
- ◆Les compétences Métier (Herboriste), Métier (Apothicaire) et Métier (Alchimiste) permettent désormais de fabriquer des potions, avec des principes différents.

Note D'Intention

L'objectif de ce supplément est d'offrir une méthode assez libre de création de Potions, plutôt que de fournir un catalogue *ad-nauseam* de solutions toutes faites. Il vise également à offrir aux personnages exploitant des carrières d'Apothicaires, Herboristes ou Alchimistes des options de jeu personnelles : recherche d'ingrédients, recherche de nouveaux effets, etc. Il propose enfin une méthode de fabrication impliquant des choix et des décisions, tout en offrant une part d'aléatoire et de danger, inhérents à ceux qui manipulent des forces qui les dépassent.

Ce supplément se veut « free-form », comme disent les perfides Albionnais, c'est à dire que les joueuses et joueurs sont tout à fait éligibles à proposer aux MJs de nouveaux effets ou autres, le MJ restant au final seul juge de leur application ou pas.

DES POTIONS

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 précieuse ou même dans les détritus. Sans en être nécessairement conscient, un fabricant de potions (Herboriste, Apothicaire ou Alchimiste) combine ces ingrédients pour en extraire les Vents de Magie et, à l'aide de méticuleuses recettes, les transforme pour arriver à produire des effets. Dans la suite du document, le fabricant de potion est appelé génériquement « Apothicaire », par souci de simplification.

Les différentes voies (Herboriste, Apothicaire, Alchimiste) sont détaillées dans le chapitre Fabrication.

Fabriquer une Potion nécessite trois étapes : collecter des Ingrédients, choisir un (ou des) Effet(s) et une procéder à sa 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** détaille les composants qui entrent dans la fabrication des Potions,
- **Effets** détaille les différents effets que peuvent provoquer les potions,
- **♦ Fabrication** détaille les mécanismes de fabrication des potions elles-mêmes, ainsi que ceux qui les fabriquent.



Ingrédients

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

La Puissance mesure la force de chaque Affinité, et la du même coup la 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 « réalisés » dans le cas des phénomènes):

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

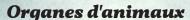
Il convient de vérifier pour chaque Ingrédient quelles Affinités peuvent en être dérivées. Notez que les Ingrédients peuvent avoir des Affinités multiples : par exemple, le sang d'un bœuf aura une Affinité (Aqshy) et une Affinité (Ghur), une rose aura des Affinités (Shyish) et des Affinités (Ghyran),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

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.



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



La plupart des organes d'animaux ont des Affinités (*Ghur*), mais beaucoup ont aussi des Affinités avec d'autres vents - sauf *Hysh*. La Puissance d'un organe 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*).

Dans tout les cas, les organes doivent être récupérées sur une créature morte depuis moins de 24 heures (sauf les Os, sans limitations). La conservation des organes peut se faire via un jet de Métier (Boucher/Apothicaire/Alchimiste/Survie en Extérieur). Un jet réussi permet de conserver l'organe pendant 3 mois, 2 semaines seulement sur un échec.

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 I.

Objets spéciaux

Ces objets et matériaux sont alignés sur une seule Affinité, et accordent une puissance égale à leur encombrement × 2, avec un minimum de 1.

Toutefois, des objets spéciaux peuvent également provenir d'organes 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)

Organes d'animaux

Les organes d'animaux ont une Affinité (*Ghur*) d'une Puissance égale au Bonus de Force avec les conditions suivantes :

◆L'ingrédient a une puissance +2 pour les créatures ayant le Trait Bestial,

◆L'ingrédient ne peut pas provenir d'une créature avec l'un des Traits suivants : 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 mélanger la préparation avec l'arme ayant servie à la tuer, sert de catalyseur pour la Potion, et compte comme un ingrédient dont la puissance est égale à 4.

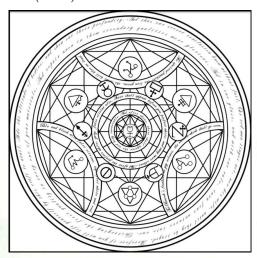
Si la créature avait les Traits **Corruption**, **Magique ou Mutation**, ou était délicate ou fragile (à la discrétion du MJ), la Potion s'imprègne également de l'Affinité (*Dhar*) avec la même puissance.

Pierres

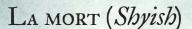
Les morceaux d'Ambre ont une Affinité (*Ghur*) de 3 (quelle que soit la taille, du moment que la pierre puisse être montée sur une bague au minimum).

Objets spéciaux

Des images griffonnées d'animaux, des pierres barbouillées de runes de sang, des tambours tannés et autres accessoires de rituels peuvent être utilisés 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



Organes d'animaux

Seuls les os ont une Affinité (Shyish) avec une puissance égale aux Points de Blessures maximaux de la créature (de son vivant) divisé par 3, arrondi à l'inférieur, avec les conditions suivantes :

◆L'ingrédient a une puissance +4 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 une 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 initiale, arrondie a 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) I encore pour I 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*) de 4 (quelque soit la taille, du moment que la pierre puisse être montée sur une bague au minimum).

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).

Tentative de dessin du concept de Mort par Trondheim Volberg, dit « le Sot », avant d'être lui-même appelé par Morr lui-même





FEU (Agshy)

Organes d'animaux

Seul le sang a une Affinité (Aqshy) avec une Puissance égale au Bonus de Sociabilité de la Créature avec les conditions suivantes :

◆L'organe doit être récolté sur une créature ayant un des Traits suivants : Belliqueux, Brutal, Souffle (feu), Frénésie ou Rage,

◆L'ingrédient a une puissance +8 pour les créatures qui ont le Trait Souffle (feu)

◆L'ingrédient ne peut pas provenir d'une créature avec le Trait Fabriqué, Démoniaque ou Morts-vivant.

Plantes

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

◆Aulne (commun, forêt / prairie),

◆Orge (commune, terres agricoles / prairies),

◆Consoude officinale (Rare, Désert / Lande),

◆Houblon (commun, terres agricoles / forêts / prairies),

◆Lys (limité, aquatique / marais),

◆Livège (commun, prairie),

◆Mauve (commune, forêt),

♦ Valériane officinale(limité, landes / montagne).

Phénomènes

Préparer la Potion sur un grand feu peut conférer une Affinité (Aqshy) supplémentaire à la potion, comme un Ingrédient.

La Puissance est égale à l'étendue du feu :

- ◆Petit, comme une cheminée ou un brasero = +1,
- igspaceMoyenne, comme un feu de joie = +2,
- ◆Grand, comme un four ou une chaudière = +4,
- ◆Enorme, comme un bâtiment en feu, ou la flamme du dragon = +8.

Pierres

Les rubis ont une affinité (Aqshy) de 3 (quelque soit la taille, du moment que le rubis puisse être montée sur une bague au minimum).

Objets spéciaux

Tout ce qui est inflammable, tel que le charbon, les fibres, le papier, le charbon de bois ou les graisses et qui peut être brûlé et ajouté à la potion pendant qu'elle est infusée compte comme Ingrédient d'Affinité (Aqshy). De plus, les objets en fer peuvent être immergés dans la Potion, dans le même objectif.

Les méfaits d'Aqshy Illustration éducative issue d'un manuel de Répurgateur, daté de 2103 aux Presses de Nuln





CIEUX (Azur)

Organes d'animaux

Seules les plumes, les serres ou les langues des créatures ont des Affinités (*Azur*) avec une puissance égale au Bonus d'Agilité de la Créature 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 spéciale placée au-dessus du chaudron, ainsi qu'une nuit avec un ciel clair. Un test de **Savoir (Astrologie) Intermédiaire (o)** doit être effectué, et permet d'ajouter une Puissance égale au DR obtenu (celui-ci peut être négatif). Si Morrsleib 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*) de 3 (quelque soit la taille, du moment que la pierre puisse être montée sur une bague au minimum).

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)

Organes d'animaux

Les organes d'animaux ont une Affinité (*Chamon*) avec une Puissance égale au Bonus d'Endurance de la Créature 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 × 2, avec un minimum de 1 (c'est-à-dire 20 Pistoles d'Argent).

Pierres

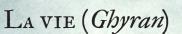
Les grenats ont une Affinité (*Chamon*) de 4 (quelque soit la taille, du moment que la pierre puisse être montée sur une bague au minimum).

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



Organes d'animaux

Les organes d'animaux ont une Affinité (*Ghyran*) avec une Puissance égale au Bonus d'Endurance de la créature avec les conditions suivantes :

◆L'ingrédient doit être prélevé sur une créature possédant le trait Taille (Petit ou moins) ou Régénérer,

◆L'ingrédient a une puissance +4 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*) de 3 (quelque soit la taille, du moment que la pierre puisse être montée sur une bague au minimum).

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*).



Une famille d'Herboristes au repos pendant une récolte de plantes dans la Drakwald., Par Moritz le Bleu.

Le tableau suivant du peintre s'intitule «Scène de carnage dans la Drakwald»



Lumière (Hysh)

Plantes

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

◆Angélique officinale (limité, herbacée),

◆Pétasite (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 × 2, avec un minimum de I (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 au choix de l'Apothicaire) voit 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*) de 4 (quelque soit la taille, du moment que la pierre puisse être montée sur une bague au minimum).

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)

Organes d'Animaux

Seuls les pieds et les ongles ont une Affinité (*Uglu*) avec une Puissance égal au Bonus d'Agilité de la Créature avec 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 +4 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*) de 3 (quelque soit la taille, du moment que la pierre puisse être montée sur une bague au minimum).

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 (*Ulqu*).



L'Herboriste Bundus Merkzeit exploite l'obscurité de la Drakwald pour fabriquer sa potion. Jamais revu depuis.



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 : Effet de Potion

Max: Bonus d'Intelligence

Vous avez appris un certain nombre *d'Effets 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), Métier (Alchimiste).

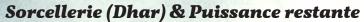
Effets Magiques

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. Certaines potions peuvent provoquer des effets secondaires dus à la détérioration, dont des expositions à la Corruption.

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 peuvent avoir tendance à traiter la fabrication de Potions comme de la sorcellerie, surtout si leurs effets s'apparentent à des mutations (effets « Transformer », typiquement).

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, rendant ainsi la Potion moins nocive.

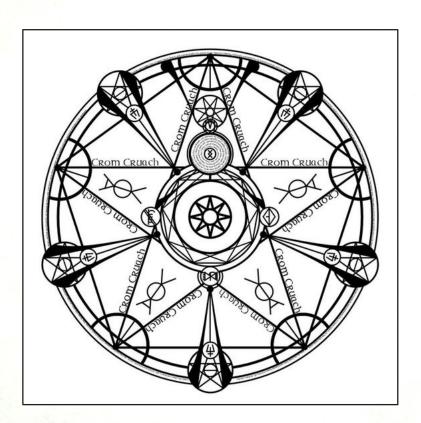


Dhar est un vent terrible et ne devrait jamais être utilisé intentionnellement. Toutefois, un Apothicaire – sûrement un fou – peut choisir délibérément de mettre des Ingrédients corrompus, mais la Puissance du Dhar est en général du à l'utilisation d'Ingrédients de mauvaise qualité ou à l'incapacité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

De plus, si l'Apothicaire n'est pas versé dans l'utilisation du Dhar (Sorcellerie, Magies Chaotiques, Nécromancie ou Démonologie), il s'expose à des effets pour lui-même: pour chaque heure passée à manipuler une potion contenant au moins 5 points de Dhar nécessite un **Test de Résistance Intermédiaire (+0%)** ou bien subir une **Corruption Mineure**.

S'il reste de la Puissance non utilisée autre que *Dhar*, le principe ci-dessus s'applique, mais seulement par tranche de 5 points de Puissance restante (ie 5 points de Puissance font +10 sur la table de Détérioration, minimum +10%).





Bêtes (Ghur)

Corpus Curator

La Potion agit comme un anticoagulant, faisant suinter le sang par les pores de la peau. 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 bénéficie de la valeur de la caractéristique concernée pour 1d10 (ou 4) rounds. La caractéristique est décidée par l'Apothicaire lors de la Fabrication.

Essence

Cette Potion est essentiellement un distillat de *Ghur*. Le buveur gagne le Trait **Peur (1)** pour IdIO (ou 4) 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.

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).



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



La Potion est rendue plus agréable et moins agressive pour le buveur. Le jet de Détérioration reçoit un « malus » de -20% et le buveur 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 1d10 (ou 4) 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.

Exalter et Affaiblir

Cet effet permet de donner à la potion des effets de bonus aux caractéristiques, en exploitant l'affinité des Vents avec les capacités physiques et mentales des créature et êtres vivants. L'Apothicaire qui applique cet effet peut octroyer de +10% (exaltation) ou -10% (affaiblissement) dans les caractéristiques suivantes, pendant 1d10 (ou 4) rounds : Capacité de Combat (CC), Force (F)

Abhorens Creaturex

Le consommateur d'une telle potion devient un puissant répulsif pour les animaux et créatures ayant été utilisées comme Ingrédient. Le buveur gagne ainsi le **Trait Peur (2)**, pour 1d10 (ou 4) rounds, qui ne s'applique qu'aux créatures et animaux concernés : la règle de Peur s'applique alors.



Le célèbre « Chat du Nordland », une créature mystérieuse censée être un être de pur « Ghur ».



MORT (Shyish)

Essence

La Potion est essentiellement composée de *Shyish*. Le buveur gagne +2 états **Exténué** pour IdIO (ou 4) 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 1d10 (ou 4) jours. Pour les effets qui sont subis à chaque Round de combat, ils agissent 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).

Corpus Curator

La Potion donne au buveur un sentiment de peur et de malheur. Les options suivantes sont possibles :

- soit le buveur reçoit 2 états Brisé,
- soit il devient stérile pendant 30 jours,
- soit Le buveur subit 2 états **Empoisonné** lorsqu'il consomme la Potion.

L'option est choisie par l'Apothicaire lors de la fabrication.

Retarder

La potion a un effet tranquillisant, et permet de ralentir son effet dans le sang. Les Effets de la Potion sont retardés de 1d10 (ou 4) rounds.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 1d10 (ou 4) 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.



Potion récupérée sur un corps le long de la route de Bogenhafen à Weissburg.



FIRE (Aqshy)

Essence

La Potion est essentiellement composée de Aqshy. Le buveur gagne +2 états **En Flammes** pour IdIO (ou 4) 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).

Corpus Curator

La Potion se charge d'un feu purificateur : le buveur bénéficie d'un bonus de +20% à tout ses tests de Résistance ou de Guérison concernant les maladies pendant 1 journée.

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 1d10 (ou 4) rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait :

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

Exalter et Affaiblir

Cet effet permet de donner à la potion des effets de bonus aux caractéristiques, en exploitant l'affinité des Vents avec les capacités physiques et mentales des créature et êtres vivants. L'Apothicaire qui applique cet effet peut octroyer de +10% (exaltation) ou -10% (affaiblissement) dans les caractéristiques suivantes, pendant 1d10 (ou 4) rounds : *Initiative (I), Force Mentale (FM)*



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



CIEUX (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 1d10 (ou 4) rounds avant de se dissiper. Des vents forts peuvent la faire disparaître prématurément également.

Corpus Curator

La Potion se charge d'une aura de bienveillance et de protection : le buveur bénéficie d'un bonus de +20% à tout ses tests de Résistance et de Calme concernant les états psychologiques (Peur, Terreur, etc.) pendant 1 journée.

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 1d10 (ou 4) rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait :

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

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

Exalter et Affaiblir

Cet effet permet de donner à la potion des effets de bonus aux caractéristiques, en exploitant l'affinité des Vents avec les capacités physiques et mentales des créature et êtres vivants. L'Apothicaire qui applique cet effet peut octroyer de +10% (exaltation) ou -10% (affaiblissement) dans les caractéristiques suivantes, pendant 1d10 (ou 4) rounds : Intelligence (Int), Sociabilité (Soc)





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 1d10 (ou 4) 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).

Corpus Curator

La Potion se charge d'une aura de résistance, qui peut fournir deux effets :

- Soit le buveur se voit immédiatement retiré 2 états Assomé et Empétré,
- Soit le buveur reçoit 2 états Assommé.

Le choix de l'option est fait par l'Apothicaire lors de la fabrication.

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 doublée.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 1d10 (ou 4) 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.



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



VIE (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.

Corpus Curator

La Potion se charge d'une aura de vitalité, qui peut fournir les effets suivants :

- La Potion confère le pouvoir régénérateur de la vie au buveur. Il guérit instantanément de 1d10 (ou 4) Points de Blessures,
- La Potion augmente les capacité des guérison naturelle du buveur, accélérant le processus de guérison par un facteur 10 pendant 1d10 (ou 4) jours. Cela inclus la guérison des maladies, des blessures et des pertes de Points de Blessures.
- La Potion agit comme un antidote universel, fournissant un bonus de +20% à tout les Tests liés aux Poisons pendant 1 journée.

Le choix de l'option est fait par l'Apothicaire lors de la fabrication.

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.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 1d10 (ou 4) rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait :

Souffle (Poison), Immunité (Poison), Régénérer

Exalter et Affaiblir

Cet effet permet de donner à la potion des effets de bonus aux caractéristiques, en exploitant l'affinité des Vents avec les capacités physiques et mentales des créature et êtres vivants. L'Apothicaire qui applique cet effet peut octroyer de +10% (exaltation) ou -10% (affaiblissement) dans les caractéristiques suivantes, pendant 1d10 (ou 4) rounds:

Endurance, Agilité





Lumière (Hysh)

Essence

La Potion est essentiellement composée de *Hysh*. Le buveur souffre d'un état **Aveuglé** pendant 1d10 (ou 4) 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 jet de Détérioration reçoit un « malus » de -40%.

Transformer

La Potion est infusée avec l'essence même de la Créature utilisée dans sa fabrication. Le buveur gagne les Traits suivants pendant 1d10 (ou 4) 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.

Exalter et Affaiblir

Cet effet permet de donner à la potion des effets de bonus aux caractéristiques, en exploitant l'affinité des Vents avec les capacités physiques et mentales des créature et êtres vivants. L'Apothicaire qui applique cet effet peut octroyer de +10% (exaltation) ou -10% (affaiblissement) dans les caractéristiques suivantes, pendant 1d10 (ou 4) rounds : Intelligence, Capacité de Tir

Abhorens Creaturex

Le consommateur d'une telle potion devient un puissant répulsif pour créatures ayant le **Trait Morts-Vivant** ou **Mutation**. Ces créatures subissent un malus de 10% pour toutes leurs actions envers le buveur de la potion pendant 1d10 (ou 4) rounds.



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



OMBRES (Ulgu)

Essence

La Potion est essentiellement composée d'*Uglu*. Le buveur gagne le Trait **Ethéré** pendant Id10 (ou 4) 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 1d10 (ou 4) rounds, si la/les Créatures utilisées dans la fabrication de la Potion les possédait.

Infravision, Vision Nocturne, Nerveux, Furtif, Grimpant

Camouflage

La Potion agit sur la présence physique du buveur, le camouflant dans les vents tourbillonnants d'Uglu. Le consommateur, tandis le serpent d'Uglu envahit son corps, reçoit un bonus de +20% pour tout ses **Tests de Discrétion** pendant la prochaine heure.

Exalter et Affaiblir

Cet effet permet de donner à la potion des effets de bonus aux caractéristiques, en exploitant l'affinité des Vents avec les capacités physiques et mentales des créature et êtres vivants. L'Apothicaire qui applique cet effet peut octroyer de +10% (exaltation) ou -10% (affaiblissement) dans les caractéristiques suivantes, pendant 1d10 (ou 4) rounds:

Dextérité, Agilité



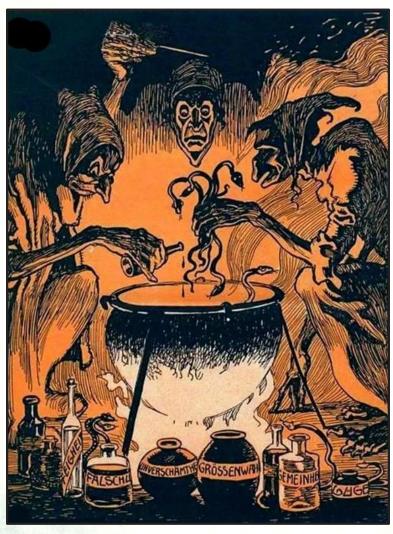
Palsimère le Bretonnien (20 ans plus tard), tentant toujours de vendre une Potion de Beauté à deux clientes sceptiques



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. Un Apothicaire maîtrisant le *Dhar* peut exploiter les points de *Dhar* pour les attribuer à d'autres affinités. En faisant ceci, l'Apothicaire s'expose toutefois à une corruption mineure.

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 I 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.



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 leur fabrication. Infuser 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. Ces deux méthodes sont décrites ci-dessous.

Pré-requis

Pour infuser une Potion, il faut un peu de matériel (outils, laboratoire, etc.) et une compétence de Métier appropriée : **Métier (Apothicaire)**, **Métier (Herboriste) ou Métier (Alchimiste)**.

Matériel nécessaire

Le personnage doit au moins posséder des **Outils (Apothicaire)**, et éventuellement **Outils (Herboriste)**, si il veut préparer ses propres Ingrédients. De plus, un **Atelier** est nécessaire pour les Potions avec une Puissance de plus de 15. Un livre peut également être utile pour noter ses Potions. Le degré de complexité du matériel nécessaire est laiss à la décision du MJ, qui peut appliquer des malus ou des bonus aux jets de Mélange ou d'Infusion selon les conditions matérielles de fabrication.

Compétences nécessaires

L'une des compétences **Métier** (**Apothicaire**), **Métier** (**Herboriste**) ou **Métier** (**Alchimiste**) est nécessaire pour fabriquer une Potion. Ce sont des compétences avancées, aussi est-il impossible de faire des Potions sans avoir au moins un Avancement dans l'une de ces compétences. De plus, **Métier** (**Herboriste**) ou **Métier** (**Boucher**) peuvent être utiles pour récupérer des Ingrédients de types plantes ou organes. 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.



Les Universitaires de Nuln et de Carroburg répertorient trois grandes voies amenant à la fabrication de potions :

◆L'Herboristerie: C'est la voie ancestrale, hérité des Druides de la Foi Antique. Ceux qui suivent cette voie utilisent uniquement des Plantes et des Phénomènes. Leurs potions ont plutôt des pouvoirs bénéfiques, et ils sont donc familiers des effets de ce type. Les Herboristes considèrent les Alchimistes comme de dangereux arrivistes, peu respectueux des lois de la nature. Ils bénéficient:

♦d'un bonus de +10% lors de la phase de Mélange si l'Affinité utilise des

Plantes.

◆D'un « malus » de -20% sur les jets de Détérioration de leur potions.

◆L'Apothicariat : C'est une voie ancienne également, mais qui exploite tout les Ingrédients possibles. Les Apothicaires exploitent tout les types d'effets et se considèrent comme des artisans de la nature et des Vents de Magie. Ils sont plutôt neutres envers les Herboristes et se méfient des Alchimistes, qu'ils soupçonnent de vouloir briser les lois de la nature. Ils bénéficient :

◆D'un bonus de +10% lors de la phase d'Infusion si l'Affinité est composée de

plantes, de organes ou des phénomène (bonus non cumulable).

◆L'Alchimie: C'est une voie assez récente au regard des deux autres, qui a connu son essor grâce (ou à cause) de l'établissement des Collèges de Magie et des Universités d'Ingénieurs. Leur credo est que des schémas logiques ou compréhensibles se cachent derrière la fabrication de potions, et qu'il leur incombe de les découvrir. Ils considèrent les deux autres voies comme des méthodes primitives et dépassées. Ils bénéficient:

♦D'un bonus de +10% lors de la phase de Mélange si des Métaux composent

Affinité.

◆D'un bonus de +10% lors de la phase d'Infusion si des Métaux composent l'Affinité.

◆D'un malus de -10% lors de la phase d'Infusion si des Plantes ou des Phénomènes composent l'Affinité.

Méthode I : Activité Fabrication de Potions

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

Mélange

Avec les ingrédients assemblés, le personnage réalise un **Test Etendu Intermédiaire (+Variable) de Métier (Apothicaire/Herboriste/Alchimiste)**, et peut ajouter I Ingrédient par DR. Un échec permet d'ajouter I ingrédient, mais cet Ingrédient perd (DR négatif) Puissance. L'Apothicaire a le choix de l'ingrédient ainsi dégradé. Un seul test de ce type peut-être réalisé pour faire une potion pendant une session de fabrication. Sur une maladresse, I Point d'Affinité *Dhar* est ajouté. Une réussite critique ajoute +4DR en plus du jet (et donc permet d'ajouter +4 Ingrédients).

Un bonus peut s'appliquer selon la voie du fabricant de la potion, cf plus haut.



Infusion

Une fois que les Ingrédients ont été mélangés, un **Test (+Variable) de Métier (Apothicaire/Herboriste/Alchimiste)** doit être effectué pour chaque Affinité présente dans les Ingrédients. Sur une réussite, l'infusion de l'Affinité s'est bien passée. Sur un échec, la potion gagne I Point d'Affinité *Dhar* par -2DR (minimum I). Dans tout les cas, la Puissance de l'Affinité est disponible, sauf sur une maladresse (Affinité perdue). Sur un critique, l'Apothicaire peut ajuster la Puissance à la valeur qu'il souhaite entre o et son maximum.

Un bonus ou un malus peuvent s'appliquer selon la voie du fabricant de la potion, cf plus haut.

Distillation

Durant cette étape optionnelle, l'Apothicaire peut effectuer des **Test Intermédiaire** (+o) de Métier (Apothicaire/Herboriste/Alchimiste) pour supprimer la Puissance ou les Affinités qu'il ne souhaite pas conserver dans sa Potion. Sur une réussite, chaque DR obtenu est retranché de la Puissance concernée. Une maladresse entraîne +1 Point d'Affinité *Dhar*. Un critique permet à l'Apothicaire de choisir exactement la Puissance restante. Un échec normal signifie que la Puissance 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 via son talent **Effets de Potions**. Pour les effets impliquant Id10, l'Apothicaire a le choix entre l'aléatoire (Id10) ou la valeur fixe de 4. La Potion est alors disponible. Il note alors les effets, les points de Puissance restants, la date de fabrication et les Points d'Affinité *Dhar* éventuellement obtenus.

Méthode 2 : Fabriquer des Potions en Jeu

Ces règles permettent aux joueurs 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 tranche de 24 heures après leur fabrication pour les jets sur la Table de Détérioration (exemple: +0 les premières 24h, +10 les 24 suivantes, etc.).



Consommation

DÉTECTION

Lorsqu'une potion est consommée sans le savoir, le buveur a droit a un **Test Intermédiaire (o) de Perception** pour la détecter. Le MJ est libre d'y appliquer des bonus ou malus supplémentaires : la potion a été mélangée dans une boisson au goût très fort (-30), la potion est juste mélangée à de l'eau (+40), le buveur est totalement inattentif ou distrait (-20), etc. Certains Effets ou Talents peuvent venir également modifier ce test de Perception.

Si le jet est réussi, le buveur a détecté la présence d'un goût suspect, et peut donc décider de la suite. Su un échec, le buveur n'a rien détecté.

DÉTÉRIORATION

Lorsque la Potion est consommée, un Test de Détérioration doit être effectué.

Un **Test Intermédiaire (+0) de Résistance** peut-être tenté pour vomir ou ne pas respirer (dans le cas d'un effet Gazeux) la potion avant que ses effets ne s'appliquent. Naturellement, en cas de succès, la potion est perdue.

Chaque point de *Dhar* ajoute +10% au jet, chaque tranche de 5 points de Puissance non utilisée ajoute +10% également. Si la potion a été réalisée en jeu, ajoutez +10% par 24h après les premières 24h. Les potions fabriquées par un Herboriste bénéficient de -20% sur ce jet.

Jet	Résultat
<= 80	Fraîche
81-82	Mauvaise Haleine
83-84	Fermentée
85-86	Haut le coeur
87-88	Aucun effet
89-90	Toxique
90-91	Empoisonné (1)
92-93	Corruption (Mineure)
94-95	Empoisonné (2)
96-97	Corruption (Modérée)
98-99	Empoisonné (3)
100-150	Corruption (Majeure)
151-170	Mutation immédiate
171-190	Mutation immédiate x 2
191+	Mort!



Mauvaise HaleineLa Potion pue, et désormais votre haleine aussi. Vous avez un malus de -30 à tous vos Test de Sociabilité pendant 1d10 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 (o) 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 Nauséeux, 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.

Mutation Immédiate

Les Vents de Dhar enveloppent le buveur, ouvrant temporairement une brèche vers les Royaumes du Chaos. Le buveur reçoit une mutation, choisie aléatoirement ou selon décision du MJ. Les Points de Corruption sont remis à 0.

