

# Liste potions et poisons

## Alchimie 1

### Nom de la potion

### Effet

### Durée

Acide mineur

Permet de briser une serrure niv 1 en versant l'acide dessus lentement ( 1 minutes) ou peut être lancé sur un ennemi ( 1 catalyseur 1 dégats acide)

instant

Combat aveugle

Permet au buveur de se battre même aveuglé, Permet d'ouvrir les yeux pendant 10 sec à chaque coup reçu lors d'aveuglement.

5 min

Courage

Permet au buveur de devenir courageux. Permet de résister au pouvoir de type "peur" et aux peurs magiques de niveau 1-2-3\* (équivalent à défense spirituelle 3\* contre les effets de peur). Pour contrer un effet, dire : "courage".

1 scene

Esprit fort

Vous donne une défense spirituelle égale à 2. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre défense spirituelle et que votre défense est supérieure ou égale, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer. Ne coûte pas de PF

1 scene

Esquive mineur

Permet d'esquiver 3 coups normaux dans les 5 min suivant la période où l'on a bu la potion. Permet de ne pas tenir compte des dégâts d'un coup normal. Les coups magiques, divins ou élémentaires qui ne font que 1 sont normaux. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les coups spéciaux et les sorts. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde.

5 min

Onguent divine	Permet au porteur de l'arme enduite de cette onguent de frappé " divin " pour 5 min. Cumulable avec pouvoir du porteur	5 min
Onguent Magique	Permet au porteur de l'arme enduite de cette onguent de frappé " magique " pour 5 min. Cumulable avec pouvoir du porteur	5 min
Sens accru en donjon	Ce pouvoir n'est utilisable que dans les zones en jeu dites de "donjon". Vous avez, durant le donjon, 2 points qui peuvent être utilisés de la façon suivante, chacune coûtant 1 point: détecter les pièges ou portes secrètes sur une surface, escalader une paroi sans tomber, attraper un objet échappé, réussir un saut sans tomber( max 4 pas).	1 scène
Soin mineur	Permet au buveur de regagner instantanément 2 pv	instant
Sort alchimique mineur	Permet de mettre un sort connu en potion de niveau 0-1-2. Nécessite le pouvoir sort alchimique pour fabriquer	voir sort
Stabilite	Permet au personnage de rester ferme sur sa position en combat. Annule entre autres les effets suivants : attaque étourdissante et coup de projection	5 min

Vision nocturne

Permet au buveur de voir la nuit. Permet de voir dans le noir en allumant une lampe de poche rouge. Vous ne devez pas éclairer dans le visage des gens.

5 min

## Alchimie 2

### Nom de la potion

### Effet

### Durée

Acide majeur

Permet de briser une serrure niv 2 en versant l'acide dessus lentement ( 1 minutes) ou peut être lancé sur un ennemi ( 1 catalyseur 3 dégats acide)

instant

Antidote majeur

Annule les effets de tous poisons majeurs sur le buveur après 1 minute

instant

Aura de peur

Déclenche autour du buveur un aura instantané de peur car le buveur donne l'impression d'être devenu terrifiant. Permet de faire peur à 3\* personnes que vous pointez dans un rayon de 10 m au moment de boire la potion. Votre simple vue leur fait peur. Les victimes ont droit à une défense spirituelle de 2 pour se défendre contre cette effet. Durée 1 scène.

1 scene

Brise armure

Permet de lancer la fiole ( remplacer par catalyseur) pour briser une armure. Enleve 4 armure au porteur touché

instant

Charme	Permet de charmer un individu. Vous devez lui lancer un catalyseur apres avoir but la potion. Si il touche, la cible devient l'amie de l'incantateur et ne fera aucune attaque pouvant le blesser. Ne fonctionne pas sur les morts-vivants, les créatures sans intelligence propre tels que les golems ou les extérieurs. Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "charme", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur) Défense spirituelle 1, Durée du charme 5 minutes	1 scene
Concentré magique	Le buveur regagne 5 PM,	instant
Corps mou	Permet au buveur de se defaire de ses liens même magique et du pouvoir "capture" pendant une scène	1 scene
Courage suprême	Permet au buveur de devenir tres courageux. Permet de résister au pouvoir de type "peur" et aux peurs magiques de niveau 1 à 5 (équivalent à défense spirituelle 5 contre les effets de peur). Pour contrer un effet, dire : "courage".	1 scene
Détection des mensonges	Permet au buveur de savoir si les gens autour de lui mentent. Permet de savoir si 3 personnes ont mentis lors de leurs 5 dernières minutes de paroles...Dire : "Empathie 4*" et demander discrètement à la personne. Si une personne a un niveau de menteur plus élevé, elle n'est pas détectée.	1 scene
Esprit impénétrable	Vous donne une défense spirituelle égale à 4. Lorsque quelqu'un vous lance un sort ou pouvoir qui attaque votre défense spirituelle et que votre défense est supérieure ou égale, vous pouvez utiliser ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle" et l'ignorer.	1 scene

Esquive majeur	Permet d'esquiver 3 coups spéciaux dans les 15 min suivant la période où l'on a bu la potion. Permet de ne pas tenir compte des dégâts et effets d'un coup spécial. Dire : "esquive" après avoir reçu le coup. Ne fonctionne pas sur les sorts et les pouvoirs "destruction de bouclier" et "Coup Brise Armure" et tous types d'attaque surprise. Ne peut être fait si on porte des morceaux d'armure lourde	1 scene
Guerison des maladies	Guérit le buveur de toute maladie l'affligeant	instant
Metamorphose	Permet de se métamorphoser et d'avoir des griffes. Permet à la personne de changer en fois de forme, ex. : homme rat. Nécessite d'avoir le costume pour se changer. La transformation prend le temps du changement de costume. Changer de forme guérit de 1 pv à la fin de la transformation. On ne peut choisir qu'une créature que nous avons déjà vue. Au bout d'une heure ou à la mort la personne regagne sa forme d'origine. Permet aussi au joueur de se battre avec des cornes ou des griffes. Permet de porter un coup toutes les 6 sec. Le joueur ne peut combiner aucune attaque spéciale avec cette arme. Les griffes ou cornes (costume) doivent être molles et dépasser de 10 cm des mains du joueur.	1 heure
Onguent de décryptage	Permet de décrypter le texte sur lequel on applique l'onguent. Permet après 15 min l'onguent fut appliqué de déchiffrer des runes non-magiques (voir scénariste)	instant
Philtre d'amour	Permet de charmer un individu. Il doit boire la potion en entier. Il tombera en amour avec la première personne du sexe opposé ( ou même sexe si homo) qui prononcera son nom dans la prochaine heure. Défense spirituelle 1. Le charme durera 15 minutes	1 scene

Pied forestier	Permet au personnage d'éviter les pièges et effets de type enchevêtrement en forêt. Vous êtes considéré en forêt lorsque à moins de 10 m d'un arbre ET à plus de 10 m de tout bâtiment. Annule l'effet sur vous seulement.	1 scene
Repos Total	Le buveur regagne 5 PF / 1 min après avoir bu	instant
Soin majeur	Permet au buveur de regagner instantanément 4 pv	instant
Soin majeur lent	Permet au buveur de regagner instantanément 6 pv après 5 min de repos	instant
Soin mineur lent	Permet au buveur de regagner 3 pv après 5 min de repos	instant
Soin Ultime	Permet au buveur de regagner instantanément 7 pv	instant

Sort alchimique majeur	Permet de mettre un sort connu en potion de niveau 0-1-2. Nécessite le pouvoir sort alchimique pour fabriquer	voir sort
Ultravision	Permet de voir complètement dans le noir en allumant une lampe de poche rouge ou blanche. Le personnage est aussi immunisé contre les pouvoirs de type noirceur. Vous ne devez pas éclairer dans le visage des gens.	1 scene
Vigueur	Le buveur gagne 2 pv temporaire ( les premiers a partir)	1 scene

### Alchimie 3

#### Nom de la potion

#### Effet

#### Durée

Acide Ultime

Permet de briser une serrure niv 3 en versant l'acide dessus lentement ( 1 minutes) ou peut être lancé sur un ennemi ( 1 catalyseur 5 dégats acide)

instant

Anti-poison

Annule les effets de tous poisons sur le buveur après 1 minute

instant

Domination	Permet de dominer un individu. Vous devez lui lancer un catalyseur apres avoir but la potion. Si ca touche elle peut se défendre 'spirituelle 3'.Sinon la victime touchée devient "l'esclave" du personnage pendant 15 min. Pouvoir de type "charme". Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "charme", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur). Il peut se défendre et attaquer. Le sort est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur ou que ce dernier lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger.	15 minutes
Langue des monstres	Permet de parler avec toute créature qui est dotée d'intelligence pendant 15 min. La conversation sera tout de même limitée à de courtes phrases ou de courts mots.	1 scene
Liberte d'action	Permet au personnage de ne pas voir ses mouvements gênés par d'autres pouvoirs. Dire : "liberté d'action" annule Attaque étourdissante, Capture, Coup engourdissant, Coupe-jarret, et les sorts et pièges qui endorment, paralysent ou enchevêtrent.	1 scene
Onguent divine Ultime	Permet au porteur de l'arme enduite de cette onguent de frappé " divin " pour 15 min. Cumulable avec pouvoir du porteur. Les dégats de l'arme sont aussi augmenté de 1 pour toute la durée de l'onguent	1 scene
Onguent magique ultime	Permet au porteur de l'arme enduite de cette onguent de frappé " magique " pour 15 min. Cumulable avec pouvoir du porteur. Les dégats de l'arme sont aussi augmenté de 1 pour toute la durée de l'onguent	1 scene
Soin total lent	Permet au buveur de regagner 10 pv apres 5 min de repos. Les maladies et poisons majeurs qu'il avait en lui son également soignés	5 min



Sort alchimique Ultime

Permet de mettre un sort connu en potion de niveau 5. Nécessite le pouvoir sort alchimique pour fabriquer

voir sort

Vision véritable

Permet de voir la vérité telle qu'elle est réellement. Lorsque que confronté à des illusions, déguisements ou changements de forme, dire : "perception surnaturelle". Cela permet au personnage de voir la vérité. Dure 1 scène. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de tous niveaux ( Des 'c' discrets au bas de la lettre)

1 scene

### Poison 1

Nom de la potion

Effet

Durée

Poison mineur

Ajoute 1 de dégat de poison

jusqu'à guérison

### Poison 2

Nom de la potion

Effet

Durée

Poison majeur

Ajoute 3 de dégat de poison

jusqu'à guérison

### Poison 3

Nom de la potion

Effet

Durée

Poison Ultime

Ajoute 6 de dégat de poison

jusqu'à guérison