

Poisons

1. Phobie^{*} : *points de création* : 5 / **coût approximatif** : 0.8 cristal ou 1.8 cristaux

- Eau 300 ml Amener l'eau à ébullition, ajouter les cristaux de
- CDM¹ 20 pincées Mandragore et l'Arnar. Pour avoir un poison insinuatif,
- Arnar 3 pincées ajouter l'huile d'Ékarim. Faire bouillir 5 minutes. Pour que
- HÉ² 2 limpée le poison insinuatif fonctionne, il faut le mettre chaud sur la lame de l'arme

Effet : La personne buvant cette potion ou étant touché par une arme infectée du poison développe une phobie très violente accompagnée d'Hallucinations pendant 30 minutes. Comme pour toutes les armes sur lesquelles on a mis un poison insinuatif, l'arme ne peut donner que 5 coups avant que le poison se retire totalement de la lame. Mettre l'arme dans son fourreau ou la laisser traîner au sol retire de l'arme tout poison. Il faut donc la garder dans les airs.

1. Potion Colérique^{*} : *points de création* : 5 / **coût approx** : 1.1 cristaux ou 1.3 cristaux

- Eau 300 ml Hacher les graines de Rictus. Les placer dans l'eau en
- Arnar 4 pincées ébullition. Ajouter l'Arnar et faire bouillir 5 minutes.
- GDR³ 3 graines Ajouter l'huile d'Ékarim pour rendre le poison insinuatif.
- HÉ² 1 limpée Mettre chaud sur la lame si insinuatif.

Effet : La personne qui boit cette potion ou qui a été touché par une arme infectée du poison deviens très irritable pour les 30 prochaines minutes. Donc, la personne touchée doit réagir violemment à toutes menaces.

1.1. Potion de Vérité : *points de création* : 7 / **coût approximatif** : 2 argent, 4.4 cristaux

- Eau 400 ml Faire infuser le thé et les feuille de Mandragore dans l'eau
- Thé 4 pincées bouillante pendant 10 mn. Placer la potion dans la fiole
- FDM⁴ 2 feuilles et apporter la fiole dans un source froide à l'ombre. Faire
- SDL⁵ 1 goutte refroidir la potion et ajouter la goutte de sang de licorne pendant que la potion est encore froide et est encore dans la source. **(RLR)**⁶ Ajouter l'eau manquante quand la bouteille est encore dans la source.

Effet : La personne qui boit cette potion doit répondre par oui ou par non aux 5 prochaines questions sans mentir. La potion dure un maximum de 5 minutes et pendant ce temps le joueur qui a pris la potion est incapable d'agir de son propre chef, il est comme en transe. Une fois les 5 questions posées le joueur sort de sa transe.

* Peut être insinuatif
1 Cristaux de Mandragore
2 Huile d'Ékarim
3 Graine de Rictus
4 Feuille de Mandragore
5 Sang de Licorne
6 Retirer les Résidus

1.1.2. Sommeil : *points de création* : 10 / **coût approximatif** : 11 argent ou 11, 4 argent

- Eau 300 ml Faire tout bouillir sur un feu de braises. Pour que la potion
- Thé¹⁰ pincées soit insinuative ajouter l'huile d'Électrum. Faire bouillir 5
- RDM⁷ 1 racine mn puis jeter de l'eau sur le feu et attendre qu'il
- HÉ M⁸ 2 limpées s'éteigne avant de retirer la casserole du feu. (RLR⁶)

Effet : La personne qui boit cette potion tombe immédiatement endormie pour 15 minutes et sans possibilité de réveil. La seule façon de réveiller la personne est de lui jeter un sort de réveil ou un autre sort similaire. La personne, un fois les 15 minutes écoulées, ne se réveille pas immédiatement, elle doit être réveillée par un stimuli extérieur.

1.1.2. Peur : *points de création* : 7 / **coût approximatif** : 4 argent, 8.5 cristaux

- Eau 300 ml Tout faire bouillir 10 minutes puis appliquer chaud sur la
- CÉM⁹ 15 pincées lame qui doit être infectée.. Cette potion ne peut être
- HÉ² 4 limpées qu'insinuative.
- POZ¹⁰ 3 pincées

Effet : La personne doit se sauver hors de vue de toutes personnes et une fois seule elle peut reprendre ses esprit en une minute. La potion ne peut être bue elle n'est qu'insinuative.

1.1.2. Mensonge : *points de création* : 7 / **coût approximatif** : 3.4 cristaux

- Eau 300 ml Trancher les œufs d'Ilur et les placer dans l'eau en
- CDM¹ 20 pincées ébullition avec le reste des ingrédients. Faire bouillir 5 mn.
- Od'I¹¹ 4 œufs Boire froid ou chaud.
- PDM¹² 6 pincée

Effet : Permet de contrer les poisons psychiques suivants : phobie, colère, vérité, peur, filtre d'amour. Malheureusement on ne peut prendre cette potion si on a été affecté par le poison par une coupure ou si le poison fait déjà complètement effet sur notre cerveau.

1.1.2.2. Filtre d'amour : *points de création* : 10 / **coût approximatif** : 1 argent, 2.78 cristaux

- Eau 400 ml Tout faire bouillir sur un feu de braises 5 minutes et faire
- Café 6 pincées boire à la personne qui doit être enchantée. La potion dure
- CDM 18 pincées 2 heures et pendant ce temps la personne qui a été
- Menthe 3 feuilles enchanté agit comme si elle était en amour s'il s'agit du
- Chocolat 6 pincées sexe opposé mais comme un ami si c'est du même sexe. On ne peut tuer son enchanteur.

1.1.2.3. Folie Meurtrière : *points de création* : 15 / **coût approx** : 10 argents, 2 cristaux

- Eau 300 ml Tout faire bouillir 5 minutes sur un feu vif d'herbes
- RDM⁷ 1 racine sèches puis appliquer chaud sur la lame. Cette potion
- Clarmir 4 pincées n'est qu'insinuative.

Effet : La personne touchée entre dans une fureur noire qui l'amène à essayer de tuer tout ce qui l'entoure, il ne reconnaît plus ni ami ni ennemis. Il ne peut plus utiliser d'art et il ne s'arrêtera que lorsqu'il tombera inconscient ou s'il n'y a plus aucun adversaire potentiel autour de lui durant 5 minutes.

⁷ Racine de Mandragore
⁸ Huile d'Électrum
⁹ Cristaux d'Électrum
¹⁰ Poudre d'Os de Zombie
¹¹ Œuf d'Ilur
¹² Poudre de Mandragore

Ingrédients (pour les joueurs)

	Nom :	Coût Estimé :	Usage :
1.	Racine de Mandragore	10 <i>argent</i> ¹³	Puissante potion curative
2.	Sable de Dragon	5 <i>or</i> ¹⁴	puissantes potions
3.	Sang de Licorne	2 <i>argent</i> ¹⁵	Potion curative
4.	Corne de Licorne	1 <i>argent</i> ¹⁶	Potion curative
5.	Pleurs de Phénix	1.6 <i>argent</i> ³	Potion curative
6.	Feuille de Mandragore	0.2 <i>cristal</i> ¹⁷	Potion curative
7.	Thé	1 <i>cristal</i> ⁴	Potion curative
8.	Graine de Rictus	0.1 <i>cristal</i> ²	Poison
9.	Poudre de Mandragore	0.2 <i>cristal</i> ⁴	Potion curative
10.	Huile d'Électrum	0.2 <i>cristal</i> ¹⁸	Potion curative
11.	Venin d'Armitte	0.2 <i>cristal</i> ³	Poison
12.	Œuf d'Ilur	0.5 <i>cristal</i> ²	Curatif et poison
13.	Arnar	0.2 <i>cristal</i> ⁴	Poison
14.	Clarmir	0.5 <i>cristal</i> ⁴	Poison
15.	Ilandim	0.2 <i>cristal</i> ⁴	Potion curative
16.	Amandar	0.5 <i>cristal</i> ⁴	Potion curative
17.	Huile d'Ékarim	0.5 <i>cristal</i> ⁶	Poison
18.	Souffre	2 <i>cristaux</i> ⁴	Protection
19.	Émeraude	8 <i>cristaux</i> ⁴	Protection
20.	Rubis	1 <i>argent</i> ⁴	Protection
21.	Opale	1.5 <i>argent</i> ⁴	Protection
22.	Cristaux de Mandragore	0.01 <i>cristal</i> ⁴	Protection, guérison, poison
23.	Cristaux d'Électrum	0.1 <i>cristal</i> ⁴	Protection
24.	Poudre d'os de Zombie	1.5 <i>argent</i> ⁴	Protection, poison
25.	Poudre d'os de dragon	2 <i>or</i> ⁴	Protection, guérison, poison
26.	Feuille d'argent pur	1 <i>argent</i> (cm ²)	Protection

¹³ Se calcule par fine tranche de cette substance.

¹⁴ Se calcule par grain de cette substance.

¹⁵ Se calcule par goutte de cette substance.

¹⁶ Se calcule par pincée de cette substance.

¹⁷ Se calcule par feuille de cette substance.

¹⁸ Se calcule par limpée de cette substance.

Potions & Antidotes

1. Guérison mineure : *points de création* : 5 / **coût approx**: moins d'un cristaux (0.43)

- Eau 200 ml Faire chauffer l'eau sur feu vif jusqu'à ébullition.
- CDM¹⁹ 3 pincées Ajouter tout les ingrédients dans l'eau chaude.
- PDM²⁰ 2 pincées Cuire 3 minutes, ne pas retirer les dépôts, placer dans la fiole et ajouter l'eau manquante pour remplir la bouteille.

Effet : Celui ou celle qui ingère la potion reçoit 4 points de vie dans une tranche de vie. Mais ne peut dépasser la tranche dans laquelle il se trouve. La potion peut être bue chaude ou froide mais quand elle est bue chaude c'est un boni de 6 points que le joueur reçoit. Le joueur doit être vivant pour boire la potion.

1.1. Guérison majeure : *points de création* : 15 / **coût approx** : 12 argent, 5.1 cristaux

- Eau 400 ml Faire chauffer l'eau avec la racine de mandragore sur un
- CDM¹ 10 pincées feu de braise attendre 3 minutes puis ajouter les cristaux
- RDM²¹ 1 tranche de mandragore. Chauffer 5 mn et verser la solution dans
- SDL²² 1 goutte une fiole. Placer cette fiole dans l'eau froide d'une source à l'ombre et ajouter l'eau manquante. Attendre qu'elle soit froide et ajouter la goutte de sang de licorne pendant que la potion est dans l'eau.

Effet : Celui ou celle qui ingère la potion retrouve toutes ses tranches de vie et tous ses points de vie dans la première tranche. La potion doit être bue froide. Dès que la potion deviens tiède, elle devient inefficace même si elle redevient froide par après. Le joueur doit être vivant pour boire la potion. (rapporter la RDM)

2. Antidote lent : *points de création* : 5 / **coût approximatif** : 1.2 cristaux

- Eau 200 ml Faire chauffer l'eau sur un feu de bois de sapin rouge.
- Ilandim 5 pincées Ajouter l'Ilandim dès que l'eau entre en ébullition.
- HÉM²³ 1 limpée Attendre une minute puis ajouter l'huile d'Électrum.

Effet : Contre le poison ingéré et redonne tout les points de vie au blessé a raison de un points de vie par 10 minutes pendant ce temps la victime doit rester immobile sinon la potion peut arrêter de faire effet. L'antidote n'a pas d'effet sur un corps mort. La potion peut être ingérée froide ou chaude. Ajouter l'eau manquante dans la fiole. **(RLR)**²⁴

¹⁹ Cristaux de Mandragore
²⁰ Poudre de Mandragore
²¹ Racine de Mandragore
²² Sang de Licorne
²³ Huile d'Électrum
²⁴ Retirer les Résidus

2.2. Antidote rapide : *points de création* : 10 / **coût approximatif** : 3 argent, 6 cristaux

- Eau 400 ml Faire chauffer l'eau sur un feu de bois de sapin vert.
- Amandar 4 pincées Ajouter l'Amandar dès que l'eau boue. Faire bouillir 5
- PDP²⁵ 1 goutte minutes puis retirer la casserole. Placer la goutte de pleurs de phénix dès que l'eau arrête de bouillir.

Effet : Dès que la potion est totalement avalée le joueur tombe au sol et reste dans l'inconscience pour un minimum de 2 minutes après cela il se réveille si un stimuli le force. Pendant son inconscience le joueur retrouve tous ses points de vie perdu par le poison. La potion peut être bue chaude ou froide. Ajouter l'eau manquante dans la fiole. L'antidote n'a aucun effet sur un corps mort. **(RLR)**⁶

1.2.3. Herbe à feu : *points de création* : 10 / **coût approximatif** : 2 argent, 13.35 cristaux

- Eau 150 ml Tout faire chauffer sur un feu vif sauf les pleurs de Phénix.
- Od'I²⁶ 2 œufs Chauffer jusqu'à l'obtention d'une pâte épaisse.
- CDM¹ 15 pincées Ajouter les 2 gouttes de pleurs de phénix quand la solution
- HÉM⁵ 1 limpée est retirée du feu.
- PDP⁷ 2 gouttes Pour application multiple (tant qu'il y en a).

Effet : Un aventurier qui a été blessé par un sort ou une arme de feu doit se faire guérir par cette mixture. La zone touchée doit être complètement couverte par la pâte pour qu'elle soit efficace. Le joueur peut continuer de vaguer a ses occupation habituelle mais doit garder la pâte là jusqu'à ce qu'elle sèche ou jusqu'à ce qu'elle se retire par **elle même**. La pâte peut être conservée à l'air libre mais dès qu'il se forme une couche est deviens inutilisable

1.2.3. Resistance mort : *points de création* : 12 / **coût approx** : 5 argent, 13 cristaux

- Eau 200 ml Amener l'eau à ébullition sur un feu de braises et ajouter
- FDM²⁷ 5 feuilles les feuilles de mandragores et la feuille d'argent. Faire
- FA²⁸ 1 feuille bouillir 5 mn et retirer les feuilles de Mandragore ensuite
- PDP⁷ 2 gouttes mettre les 2 gouttes de pleurs de phénix dans la potion.
- SDL⁴ 1 goutte Placer la potion dans l'eau d'une source froide à l'ombre et ajouter l'eau manquante. Une fois la potion froide ajouter la goutte de sang de licorne alors que la potion est encore dans l'eau.

Effet : Le joueur qui se fait infecter par la mort (Zombie, Vampire, Liche, Squelette, ...) doit prendre cette potion pour ne pas devenir cette créature. Dès que la potion est totalement ingérée, le joueur doit se jeter sur le sol en criant à mort et en se convulsant. C'est comme si le corps du jeu prenait en feu de l'intérieur pour se débarrasser de la maladie. La potion doit être gardée froide sinon elle devient inefficace. Mais si la transformation est complète, la potion tue ce joueur.

²⁵ Pleurs de Phénix

²⁶ Oeuf d'Ilur

²⁷ Feuilles de Mandragore

²⁸ Feuille d'Argent

1.2.3.4. Méditation : *points de création* : 20 / **coût approximatif** : 3 argent, 12.01 cristaux

- Eau 400 ml Emmener l'eau à ébullition, ajouter le thé et les cristaux de
- Thé 10 pincées mandragore. Faire bouillir une minute puis faire infuser 5
- CMD¹ 10 pincées minutes. Retirer les résidus de thé puis replacer sur le feu
- PDP⁷ 2 gouttes jusqu'à ébullition. Retirer dès que la solution boue et ajouter les gouttes de pleurs de phénix.

Effet : Redonne tous les points de pouvoir au magicien qui la consomme. Elle doit être bue chaude dans le moment qui suit la création de la potion. La potion jette le magicien dans une légère transe qui le submerge pour environ 30 minutes suivant la consommation. Pendant ce temps le magicien ne peut se concentrer pour jeter un sort ou pour se battre.

1.2.3.4. Délivrance : *points de création* : 20 / **coût approximatif** : variant

- Eau 400 ml Faire bouillir l'eau, les CDM et la RDM et un ou plusieurs
- CDM 20 pincées autres ingrédients pour obtenir une ou l'autre des potions
- RDM 1 racine de protection (il peut y en avoir 2 ou plus dans une).
- Émeraude 1 pincée Feu : Rubis
- Rubis 1 pincée Nécromancie : Feuille d'argent
- Opale 1 pincée Terre : Émeraude
- FA 1 feuille Électricité : Opale
- POD²⁹ 1 pincée Lumière : Rubis, Émeraude, Opale

Air : Poudre d'os de dragon

Autres et tous : Toutes

Effet : Pour que la potion prenne effet, il faut que la potion soit versée sur les mains du joueurs qui veut recevoir de la protection contre une ou plusieurs catégories de sorts. La protection fonctionne entre 2 et 6 heures et pour savoir le temps d'effet se référer à un organisateur ou à un PNJ.

1.1.2.2.3.4. Connaissance : *points de création* : 10 / **coût approximatif** : 3 or

- Eau 500 ml Emmener l'eau à ébullition et ajouter les racines de
- POD³⁰ 2 pincées Mandragore. Faire bouillir 3 minutes et ajouter 1 pincée de
- RDM⁷ 2 racines poudre de dragon. Attendre 5 minutes et ajouter l'autre Pincée. Faire bouillir encore 5 minutes et brasser avec une racine de sapin.

Effet : La seule personne pouvant prendre cette potion est son créateur, sur toute autre personne elle est sans effet. Quand le joueur prend la potion, il reçoit tout le savoir planétaire sur l'art des potions et ainsi il peut diagnostiquer toute anomalie causée par les potions et sait maintenant comment annuler ses effets par une seule imposition des mains. La potion permet cependant de guérir une seule et unique maladie et cela peut importe ce qu'elle est. Donc résumons, le joueur prend la potion, trouve quelqu'un sous l'effet d'une potion ou d'une "herbe" quelconque, décide de le guérir par une imposition des mains (car il en est capable), et il est maintenant capable de retirer en tout temps l'effet de cette potion ou herbe sur tout joueur qu'il désire, par une simple imposition des mains. La potion ne peut être prise que 3 fois pendant la vie du personnage sinon le joueur devient fou. La potion est prise en se la vidant sur la tête et en mouillant tout ses cheveux, on doit les laisser se sécher à l'air libre. C'est une fois sec que la potion prend effet. (on peut par la suite se laver les cheveux si on le désire **J**)

³⁰ Poudre d'Os de Dragon (La couleur du dragon peut faire varier l'effet de la potion)