

Document d'Alchimie



Par :
Pier-Luc Bouthillier

Avec collaboration de :
Yannick Michelin
&
Nicola Dubois

Des bulles... Le jeune mage riait. Il adorait voir les bulles remonter à la surface lorsqu'il mélangeait. Un brin de Ginseng, une pincée de Mandragore...L'alchimiste ajoutait et traversait les mélanges. Souvent d'une couleur sombre, les potions s'alignaient sur son étagère. Un puissant poison côtoyait une potion rougeâtre. Confiant le mage vida une éprouvette dans une autre. Les bulles remontant lentement a la surface. Puis celui-ci se dit :

« Nul art n'est plus puissant que l'essence même de la magie... »

Extrait du journal d'Auguste Helgor

Ha les plantes, si merveilleuses, elles témoignent de la force incroyable de notre mère, la terre, d'où émanent toutes les composantes alchimiques. Telle leur volonté le permet, elles grandissent, plus et plus encore, pour se rendre un peu plus chaque jours près du soleil, leur nourriture, leur essence et l'énergie qui est essentielle à leur existence.

Ces mêmes plantes, sont la vie en tant que telle, sans elles, les herbivores, nourriture de carnivores, ne prendraient pas vie et une chaîne sans fin de mort s'ensuivraient, pourquoi alors prenons nous si peu de temps à porter attention à nos compagnes, les fleurs, les arbres, les brins d'herbes et les quenouilles ?

Le sort que les hommes ont réservé aux plantes, nos instruments, nos principaux atouts dans l'art de notre quotidien, est à plaindre. Combien de temps avant que l'une ou l'autre des plantes aux propriétés importantes si peu trouvable soit coupé pour camoufler une cabane, utilisée pour faire des vêtements ou bien plus simplement piétinés sous les bottes de soldats en marches..? Dans un laps de temps bien trop court pour qu'une autre prenne sa place entre nos mains en plus de lutter pour la survie de la race.

Je vous le dis lecteurs, les plantes vivent, et méritent qu'on leur porte attention tout comme les hommes portent attention à leurs enfants, car malgré leur importance, elles n'ont aucune défense digne de l'homme. Les épines éloigneront les enfants insouciant mais pas les soldats colériques et encore moins leurs lames.

C'est à nous de les protéger, d'y porter attention, de veiller sur elles, de guetter leur moindre désirs et de les combler. Nous sommes tout ce qu'elles ont, les seuls à les comprendre et à mesurer leur importance. Certains croient qu'elles n'ont pas de conscience, c'est faux. Elles ont créés leurs épines pour combattre, leurs pétales pour amadouer, leurs pollens pour s'accoupler, leurs feuilles pour se nourrir.

Malgré tout faites attentions lecteurs ! De ne pas tomber dans le piège des assaillants. Ne prenez des plantes que ce dont vous avez besoin et lorsque ce besoin sera comblé, ramenez la plante chez elle, chez notre mère.

Ainsi est notre vocation, nous nous occupons du bien-être des plantes, et en retour celles-ci nous laissent libre chemin pour se servir selon nos besoins d'elles. Cette vocation, qu'est l'alchimie.

Note à moi-même :

Nous avons découvert récemment, que l'eau ne suffisait pas à tout. Que ce soit pour la dissolution des potions, servir à distiller des liquides ou bien même pour nettoyer certains ingrédients, l'eau de notre mère n'est pas suffisamment forte. Il y a en effet mieux, transformé que ce soit par les plantes, les animaux ou bien même à l'aide de phénomène physique naturels. On parlera de bave, de produits d'eau moisissés ou bien de sève. En effet dépendamment de ce avec quoi on fera bouillir la potion, les changements des effets pourront être hallucinants.

Attention, on ne parlera pas alors que de propriétés naturelles développés par hasard. Il y aura dans la construction de ces éléments liquides des instructions très précises à respecter en tout temps. Que ce soit d'y faire vivre des créatures mystérieuses ou bien d'y faire pousser un type de plante acide pour terminer par le brassage à toutes les heures durant sept jours, une seule erreur donnera des éléments catastrophiques ou annulera les effets de l'ingrédient ainsi produits.

Généralement ce genre de produits sont créés par notre mère, puisque la méthode d'achèvement est bien trop compliqué pour que nous puissions la comprendre, mais nous avons découvert certaines méthodes nous permettant de parvenir à nos fins quand à certains ingrédients.

D'un autre côté, certains liquides ont dès le départ des propriétés magiques surpuissantes. On pensera d'abord à la salive de créatures aux vertus extraordinaires ou bien à la sève de certaines plantes. À ce niveau les rituels exercés par mages et prêtre pourront servir de compensation, mais la nature fournit ce dont on a besoin dans la quantité où elle doit être utilisée.

Ainsi plusieurs liquides pourront nous servir lors de la concoction de nos potions, autres que l'eau, comme auparavant.

Il y a une chose que vous alchimistes devez vous rendre compte. Les éléments utilisés couramment par quelconque classe de notre société ne leurs sont pas réservés, ils n'ont pas le monopole des ingrédients de nos potions pour leurs propres fonctions.

C'est d'ailleurs le cas des métaux, que tous ont fini par croire à une certaine époque, utile que pour les armes, armures et défenses mobilières. Ils avaient en effet tout faux, mais heureusement certains comme moi se sont souvenu des enseignements des anciens, ceux qui ont été plus près de mère. Il faut toujours tirer parti de ce que la terre nous offre, car elle ne donne pas sans raison et sans nécessité.

Observez les forgerons, ils détruisent et recréent, ils brisent, fondent, forment et durcissent. Le métal ne leur est pas de faille, il leur est fidèle et fort. Rarement, une lame se brise, rarement, un bâtiment tombe. Observez et apprenez, c'est avec le feu qu'ils ont fait du métal, un fort et implacable allié.

Nous alchimistes ne sommes pas différent, nous plions à notre jugement ceux qui ont en nous une confiance absolue. Puis nous obtenons notre due. Et de la même façon, le métal n'est pas si différent des plantes. Ainsi mes amis, apprenez, les métaux peuvent nous être utiles, quel que soit sa forme, quel que soit la façon dont on va l'utiliser, ils sont robustes et pourront tenir là ou les plantes plient et s'ouvrent.

Prenez garde par contre, de ne pas abîmer vos ingrédients, les plantes sont maîtres sur les métaux, jusqu'à ce que ceux-ci s'étendent sur toute la surface...

Table des Matières

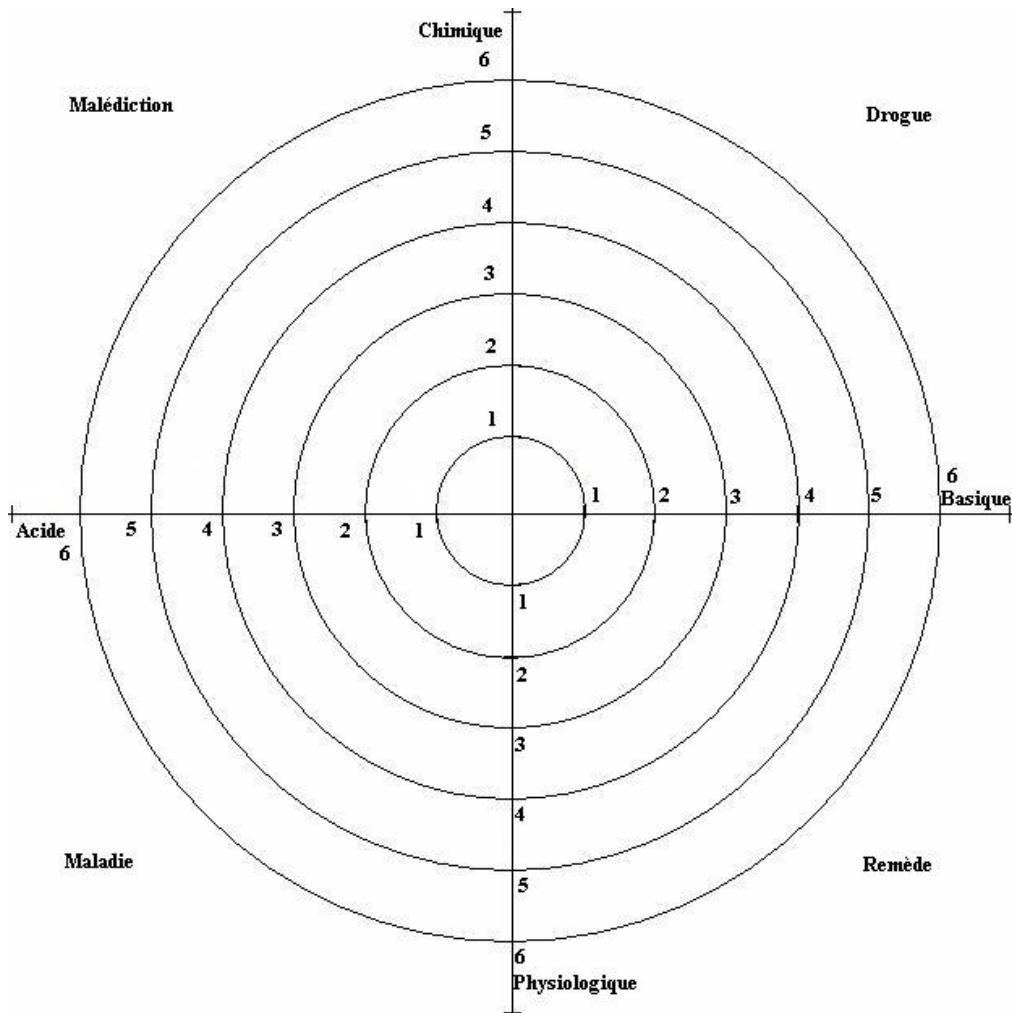
| | |
|---------------------------------|----|
| Systeme Hors-Jeu..... | 6 |
| Systeme general..... | 9 |
| Concoctions..... | 10 |
| La cueillette..... | 11 |
| Outils..... | 13 |
| Preparation de potions..... | 15 |
| Identification des potions..... | 17 |
| Composantes alchimiques..... | 18 |
| Potions acides..... | 26 |
| Potions de malédiction..... | 32 |
| Potions chimiques..... | 38 |
| Potions de drogues..... | 44 |
| Potions basiques..... | 50 |
| Potions de remèdes..... | 56 |
| Potions physiologiques..... | 62 |
| Potions de maladies..... | 68 |

Système hors-jeu

Pour faire des potions, il vous faudra

- Des éprouvettes non cassables à allures médiévales
- Du colorant alimentaire pour désigner les types de potions (ou un autre agent modificateur de couleur de l'eau comme le jus)
- Du papier pour écrire le nom des potions ainsi qu'une courte définition.
- Un objet permettant de coller le papier sur la surface (du papier collant fera parfaitement l'affaire)
- De l'eau
- Un pilon et un mortier

La croix alchimique



La croix alchimique fut conçue par un des plus grands alchimistes de tout les temps. Il se prénomait Auguste Helgor. Ce grand alchimiste donna naissance à la croix qui est maintenant utilisée de tous les alchimistes en prenant considération de cinq grand composés et du point central, c'est à dire; Acide, Base, Physiologique, Chimique, Neutraliseur et l'eau. Ces composés ont tous des propriétés différentes et certains peuvent être combinés.

Acide : Cette catégorie est néfaste pour le corps et une trop grande dose peut mener vers le décès. Toutefois, certains composés formés d'acide peuvent créer des remèdes contre les effets des bases. Il est le contraire absolu de la base et annule les effets des substances basiques. Plus le degré d'intensité est haut en matière d'acide, plus ses effets seront néfastes pour le corps humain. L'acide peut être combiné avec tous les axes sauf avec celui qui lui est opposé; la base. Combiné avec le type Physiologique, on peut en faire des maladies embouteillées. Combiné avec le type Chimique, on peut en faire des malédictions.

Base : La solution basique est tout le contraire de celle de l'acide; elle fut créée pour soigner et pour guérir les maladies. Les alchimistes qui se spécialisent dans la fabrication de potions basiques sont très bien vu et souvent recherchés. La base permet d'annuler les effets néfastes de la solution acide et est souvent utilisée comme antidote. Elle peut être combinée avec tous les axes sauf avec celui qui lui est opposé; l'acide. Combinée avec le type Physiologique, on peut soigner le corps humain et aider à soigner les maladies. Combiné avec le type Chimique, on peut en faire des drogues.

Physiologique : La branche Physiologique concerne le corps et tout ce qui y est lié. On peut nourrir son corps seulement en buvant une de ces potions ou encore prendre la taille d'un ours sur deux pattes. Plusieurs possibilités sont possibles et d'autres sont encore inexplorées. La branche Physiologique peut être combinée avec tous les axes sauf avec celui qui lui est opposé; Chimique. Combiné avec la solution Acide, il peut créer des maladies embouteillés. Combiné avec la solution Basique, il peut créer des remèdes contre les maladies et il peut soigner les plaies les plus infectes en une gorgée.

Chimique : Les solutions chimiques sont probablement les plus étranges que l'on ait pu connaître jusqu'à présent. Ce sont les potions qui se rapprochent le plus des éléments de la nature et les plus aptes à nous exploser au visage lors de la concoction. Avec cette branche, l'alchimiste peut enfermer une tempête dans un bocal ou encore une explosion dans une fiole. Les composés chimiques peuvent être combinés avec tous les autres axes sauf avec celui qui lui est opposé ; Physiologique. Combiné avec une solution Acide, on peut créer des malédictions. Combiné avec une solution basique, on peut créer des drogues.

Neutraliseurs : Les Neutraliseurs ne sont pas vraiment une branche de la croix d'alchimie mais ils sont un élément essentiel à la concoction de potions de tous genre. Ce sont des sels qui sont utilisés pour empêcher que les potions explosent au visage de ceux qui les créés ou encore d'empêcher une réaction néfaste. Grâce aux Neutraliseurs, il est possible de ramener une potion au stade d'eau en dépassant le taux de substance de un degré. Pour empêcher une explosion ou une réaction néfaste, l'alchimiste doit rapidement utiliser les Neutraliseurs afin d'égaliser le taux de substance dans la potion. Par exemple : Si une potion a un taux de 3 en acide, alors l'alchimiste doit rapidement utiliser un ou des sels afin d'égaliser un taux de 3 en Neutralisation pour que la potion prenne ses effets et qu'elle n'explode pas. Il existe toutefois des sels pour chacune des branches, ainsi il y aura des Neutraliseurs Acides, Neutraliseurs Basiques, Neutraliseurs Physiologiques et Neutraliseurs Chimique.

L'eau : L'eau est le point central de toutes potions. Toutes les substances doivent être diluées dans l'eau afin de pouvoir prendre leurs effets et créer les potions. Quand une potion est trop neutralisée (Plus grand taux Neutralisation que de taux de substance) elle devient de l'eau et n'a plus aucun effet.

Systeme general

Pour pouvoir créer des potions, l'alchimiste doit tout d'abord, à la création de son personnage s'il possède la compétence Alchimie, choisir les branches d'alchimie qu'il maîtrisera. Il doit donc choisir une branche primaire, une branche secondaire et une branche tertiaire sur la croix d'alchimie. S'il choisit de prendre un axe diagonale pour branche primaire, sa branche secondaire et sa branche tertiaire devront être obligatoirement réparties dans celles qui entourent l'axe diagonale.

Par exemple; Si un alchimiste décide de prendre l'axe Malédiction comme axe primaire, il devra choisir entre la branche Acide et la branche Chimique sa branche secondaire et sa branche tertiaire. S'il décide que la branche Acide sera sa secondaire, alors la branche Chimique sera automatiquement sa branche tertiaire.

Mais si l'alchimiste décide de prendre une des branches horizontales ou verticales comme branche primaire, il aura le choix de prendre une des deux branches qui lui sont perpendiculaire comme branche secondaire ou tertiaire et l'axe diagonale enfermée entre la primaire et la secondaire/tertiaire sera la branche restante.

Par exemple; Si un alchimiste décide de prendre l'axe Basique comme branche primaire, il devra choisir entre l'axe Physiologique ou Chimique pour déterminer laquelle sera sa branche secondaire ou tertiaire. Si il choisit de prendre la branche Physiologique comme branche secondaire, alors il aura la branche Remède comme branche tertiaire.

Si dans la même situation, il choisit de prendre la branche Physiologique comme branche tertiaire, alors il aura la branche Remède comme branche secondaire.

Au premier niveau d'Alchimie, l'alchimiste aura sa branche primaire élevée au troisième degré, sa branche secondaire au second degré et sa branche tertiaire élevée au premier degré.

Une fois que l'alchimiste à atteint le second niveau dans Alchimie, alors sa branche primaire s'élève au quatrième degré, sa branche secondaire au troisième degré et sa branche tertiaire au second degré.

Lorsque l'alchimiste atteint le troisième niveau dans Alchimie, alors sa branche primaire s'élève au cinquième degré, sa branche secondaire s'élève au quatrième degré et sa branche tertiaire au troisième degré.

Il n'existe qu'un seul moyen d'obtenir le sixième degré d'une branche d'alchimie et c'est en devenant Grand alchimiste, classe présente dans l'arbre de classe des mages.

Concoctions

Il existe plusieurs catégories de concoctions dans l'alchimie. Chacune de ces catégories ont leurs propres caractéristiques et s'appliquent différemment. La plus connue est sans aucun doute l'**Infusion**. Une potion doit être de 250ml pour pouvoir fonctionner et elle doit être utilisée en entier pour bénéficier des facultés de la potion.

L'Infusion est une façon d'apprêter les composantes alchimique qui consiste à faire bouillir de l'eau, écraser les plantes et les insérer dans l'eau, brasser et attendre que le tout refroidisse. L'infusion se boit et elle agit instantanément après avoir bu le contenu complet de la fiole, sauf s'il y a une mention contraire dans la définition de la potion. Il est impossible de donner une potion de type Infusion à un agonisant (personne à 0 points de vie). (À moins d'avoir eu la certitude que le liquide ne provoquera aucune allergie chez la personne et que le contenu est buvable, il est déconseillé de boire réellement la potion.)

L'Huile est aussi une autre façon d'apprêter l'alchimie. Pour préparer une huile, il faut premièrement extraire l'essence naturelle de la plante en l'exposant à la vapeur d'eau bouillante lorsqu'elle est suspendue au dessus d'un autre bocal. Le liquide que secrètera la plante sera une huile et il faut la laisser refroidir avant de pouvoir l'utiliser. L'huile doit être étendue sur la peau et frotté jusqu'à ce qu'elle absorbe le liquide, ce qui prend en moyenne quelques temps (deux minutes, inutile de verser réellement l'huile sur le corps, seulement mimer et déverser le contenu de la potion.)

Le Cataplasme doit être préparé en hachant et en déchiquetant les plantes avec soin jusqu'à ce que le tout donne mince pâte. Le Cataplasme ne réagit qu'une fois en contact avec une blessure externe de la personne sur laquelle il est appliqué. On doit poser la mince pâte sur un tissu et y laisser couler un peu d'eau pour ensuite l'attacher pour qu'il reste sur la blessure. Le Cataplasme permet une cicatrisation beaucoup plus rapide, mais il n'agit pas immédiatement et prend ses effets à plus long termes. Les Cataplasmes sont utilisés pour soigner les plaies, mais quelques êtres tordus pourront y trouver d'autres utilités...

La Sanguine quant à elle, agit directement au contact du sang. Pour préparer une concoction Sanguine, il faut mélanger la plante à l'eau de la même façon que l'infusion. Toutefois, il faut complètement faire évaporer l'eau jusqu'à ce qu'il ne reste que les résidus de la plante au fond. On doit ensuite y ajouter de l'eau froide à nouveau, laisser mijoter et ensuite l'utiliser. Les potions sanguines se placent généralement sur des armes tranchantes afin d'atteindre le sang plus facilement et sont souvent redoutées, exception faite pour le vaccin.

La cueillette

Les alchimistes doivent avant tout savoir se procurer les composantes dont ils ont de besoin afin de concocter leurs potions. Le savoir de la cueillette se transmet entre alchimiste et chacun doit en connaître les bases. Plusieurs parties de la plante peuvent être cueillies afin de collecter les ingrédients nécessaires. Toutefois, ce n'est pas toutes les plantes qui peuvent être trouvées dans les forêts de la région.

Certaines plantes sont rares et ne se trouvent qu'à des endroits spécifiques, d'autres poussent à certains moments de l'année et quelques autres ne poussent qu'en harmonie avec un type de température. **Mais**, les alchimistes ne connaissent pas les secrets du jardinage et ne peuvent donc pas faire pousser des plantes eux-mêmes. Chercher les plantes classées « en abondance » peut se faire par l'alchimiste. Pour se faire, il doit chercher dans la forêt en suivant les instructions pour la cueillette écrites pour chaque plante abondante dans la section des composantes alchimiques de type végétal.

Ce sont les plantes spéciales qui détiennent le réel pouvoir magique en eux, dans chacune de leur partie. Voici donc toutes les parties utilisables d'une plante, mais sachez que ce ne sont pas toutes les plantes qui posséderont la totalité des parties. (Les plantes spéciales trouvées auront toutes des collants de couleur autour d'elles sur lesquels il sera inscrit la partie de la plante. Chaque fois qu'une partie est inscrite, cela signifie que la plante en possède une dose. Lorsque vous ferez une potion, il vous faudra enlever le collant respectif à la partie de la plante que vous utilisez et le jeter. Une fois la plante complètement utilisée, elle doit être remise hors-jeu à un animateur. Certaines plantes doivent être utilisées entièrement lors de la concoction et n'auront donc pas de collant).

La plante en entier peut parfois être nécessaire lors de la collecte d'ingrédient. On ne doit surtout pas abîmer la plante et c'est pourquoi il faut pour la cueillir, aller doucement la prendre d'en dessous des racines avec une main et la soulever avec la terre avec laquelle elle est accrochée. La terre devra être enlevée par la suite pour ne pas la mélanger avec la potion et donner des résultats inattendus.

Les graines de la plante doivent parfois être cueilli à partir même de la plante. On doit les prendre avec précaution si on ne veut pas les abîmer et on doit les faire sécher à un endroit sec avant de pouvoir les écraser à l'aide d'un pilon jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une petite pâte pour les mélanger à une potion.

La fleur peut parfois s'avérer être la partie de la plante où se cache ses attributs. Pour cueillir une fleur, il ne faut pas l'arracher mais bien la cueillir avec soin, on peut couper la fleur avec un ongle si la tige n'est pas trop grosse mais il est préférable de toujours utiliser un outil tel que la serpe. Il faut ensuite faire sécher la fleur au soleil et réduire les pétales en miettes avant de jeter la mince poudre dans la mixture.

Les baies et les fruits sont parfois utilisés lors de l'alchimie et il est nécessaire de connaître leurs propriétés avant de les utiliser. Il faut les cueillir lorsqu'ils sont mûrs (sauf s'il est mentionné le contraire) et on doit les piler à l'aide du pilon dans un mortier pour les préparer à la concoction. Toutefois, ils ne se conservent pas longtemps, c'est pourquoi ils doivent rapidement être utilisés sans quoi ils deviennent inutilisables.

La racine peut-être utilisée après avoir cueillie la plante entière. Elle doit être coupée soigneusement et on doit bien la nettoyer avec de l'eau pour enlever le surplus de terre. Lors de la préparation de la potion, laisser mijoter la racine entière dans le bocal avec les autres composantes. Retirer ensuite la racine quand la potion est à son stade finale. La racine ne sera plus réutilisable après avoir mijoté dans une potion, on doit donc trouver une autre racine pour préparer une autre potion.

Outils

Certains outils sont essentiels pour l'alchimiste si il désire trouver ses ingrédients en pleine nature sans les abîmer. Toutefois, tous les instruments ne peuvent pas être utilisés pour tous les ingrédients. Par exemple, on ne pourra pas cueillir des graines avec une serpe. Voici la liste des outils nécessaire afin de bien pratiquer l'alchimie.



le Pilon et le Mortier sont probablement un des instruments les plus important à la **concoction**. Le pilon est utilisé afin d'écraser les herbes et plantes que l'on collecte et le mortier comme récipient dans lequel on utilise le pilon.



Les gants d'alchimie doivent être utilisés afin de manipuler les plantes lors de la **collecte**. Le contacte corporel avec les plantes n'est pas permis dans l'art de l'alchimie et de plus, certaines plantes réagissent de façon néfastes lors d'un contact avec de la peau. Tout bon alchimiste a toujours une paire de ces gants de cuir sur eux.



La serpe est un outil servant à couper des parties de plantes spécifiques lors de la **collecte** d'ingrédients. Elle ressemble à la faux et s'utilise à peu près de la même manière, à l'exception qu'elle est plus précise et faite pour les petites plantes et non les champs. Il est important de nettoyer sa serpe après chaque utilisation.



La fiole est l'élément essentiel à l'alchimie que tous doivent avoir avec eux. Elle est utilisée pour contenir le liquide que constitue la potion. Il est important qu'elle comporte un bouchon car certaines potions perdent leurs vertus magiques quand elles sont trop longtemps exposées à l'air.



Le feu est souvent requis lors de la **concoction** de potions. Certaines méthodes de préparation nécessitent le feu mais ce n'est pas le cas de toutes les méthodes (se référer au chapitre concernant la concoction de potions). L'intensité du feu n'a nul besoin d'être de grande envergure, la flamme peut être celle d'une chandelle et un feu trop fort risquerait d'abîmer la concoction ainsi que le matériel.



Les bandages sont un élément essentiel à ceux qui veulent faire des cataplasmes. Ils sont essentiels lors de l'application d'un cataplasme et il est important qu'ils soient propres. L'application de bandages sales annule les effets bénéfiques d'un cataplasme et empêche la cicatrisation.

Préparation de potions

Pour préparer une potion, l'alchimiste devra tout d'abord suivre les démarches qui lui sont données par le type de la potion (infusion, huile etc.). Pour que la potion soit bien préparée, l'alchimiste devra prendre 10 minutes par ingrédients afin de bien les traiter pour que leurs propriétés soient conservées dans la potion. Les ingrédients comportent autant ceux qui servent à augmenter le degré d'acide, de base, de chimique ou de physiologique et ceux qui sont des ingrédients spécifiques aux potions (plantes rares, liquides et autres). Si l'alchimiste est dérangé lors de la préparation de la potion ou qu'il est sous un effet l'empêchant de se concentrer, alors la potion est un échec. Par exemple; si un alchimiste essaie de concocter une potion de cinquième degré et qu'il est dérangé après 36 minutes, il perd trois ingrédients et sa potion échoue. (Note : les ingrédients spécifiques sont toujours les derniers ajoutés à la potion). La potion devra alors être utilisée avant la fin de l'événement présent. Après ce délai de temps, la potion perd ses propriétés magiques.

Voici comment fonctionne les taux et les degrés de puissance d'une potion. Le degré de puissance d'une potion se représente sur une échelle de un à six, plus le degré est haut et plus sa puissance sera grande. Le taux, quant à lui, doit venir combler le degré de puissance nécessaire à la création de la potion. Ce qui signifie qu'une personne voulant créer une potion de troisième degré de type Acide devra commencer par y mettre trois plantes conférant chacune un degré d'acidité pour bien atteindre la puissance demandée par la potion.

Par la suite, l'alchimiste doit ajouter des Neutraliseurs afin de rendre la potion buvable. Il faudra ajouter un Neutraliseur pour chaque degré de puissance que l'on a atteint et bien sur, des Neutraliseurs du type dont la potion est faite. Donc, dans le même exemple, l'alchimiste devrait ajouter trois Neutraliseurs d'Acide afin de rendre sa potion comestible. Heureusement, les Neutraliseurs ne sont pas considérés comme des ingrédients en tant que tel et n'entrent pas en compte dans la préparation de la potion (Inutile de prendre 10 minutes par Neutraliseur pour bien les préparer, ils sont toutefois aussi perdus si la potion vient qu'à être interrompue).

Tout n'est pas terminé, car il reste l'ingrédient (ou les ingrédients) essentiel(s) à ajouter à la fin. Il s'agit de l'ingrédient spécial qui est nommé à chaque potion. Après l'avoir ajouté (toujours en suivant le mode de concoction), la potion est finalement terminée et prête à être utilisée.

Note : Tout au long de la création de la potion, l'alchimiste doit suivre les différentes instructions du type de concoction (huile, infusion, cataplasme etc.). Par conséquent, un alchimiste peut très bien avoir besoin de feu, même si ce n'est pas inscrit dans la recette.

Maintenant, si un alchimiste désire faire une potion qui est d'une axe diagonale, puisqu'il n'existe pas de Neutraliseurs pour celles-ci, il faut qu'il joue avec les Neutraliseurs des branches qui entourent l'axe. Si le degré désiré est de nombre pair, il doit y ajouter des Neutraliseurs équitablement pour chacune des branches l'entourant. Si le degré est impaire, il devra commencer par ajouter les Neutraliseurs un à un pour finalement, ajouter un Neutraliseur de plus de sa branche la plus puissante entre les deux.

Donc, dans un exemple plus concret :

Si un alchimiste désire faire une potion de Maladie de cinquième degré (que ses branches sont donc par exemple Maladie Primaire, Acide Secondaire et Physiologique Tertiaire), il devra ajouter à la potion, en premier lieu, deux Neutraliseurs d'Acide et deux Neutraliseurs Physiologique et ensuite ajouter un autre Neutraliseur d'Acide pour compléter le tout.

Un alchimiste qui veut créer de nouvelles potions devra tenter toute sortes d'ingrédients spéciaux pour y arriver, tout en suivant la démarche originale concernant le taux, le degré de puissance ainsi que les Neutraliseurs. Il doit aller voir l'animateur responsable de l'alchimie lorsqu'il est libre afin de connaître les effets que la potion fera... si elle ne lui explose pas à la figure.

Il faut aussi savoir qu'il est possible de diluer une potion dans un autre liquide afin de la dissimuler (à moins d'avis contraire), le but étant évidemment de faire disparaître la potion dans un liquide pour la faire boire avec moins de doute. Il faut noter que c'est toujours la couleur de la potion qui l'emportera sur l'autre liquide. Si l'on mélange la potion avec de l'alcool, l'alcool prendra la couleur de la potion, mais il gardera tout de même son goût. Pour que les effets fonctionnent, la personne buvant la potion devra toutefois boire la mixture au complet et non seulement la quantité de liquide de la potion. Il est impossible de faire ce procédé avec trop de liquide, sans quoi la potion se dilue tellement qu'elle en perd ses effets. La limite est donc de deux fois la quantité de la potion en plus. Ce qui signifie qu'en général, à moins d'avis contraire, le maximum est de 750ml en tout, en comprenant la potion.

Identification des potions

Tous les alchimistes se doivent de savoir comment identifier une potion. C'est pourquoi tous doivent savoir les couleurs respectives de chaque branches d'alchimie. (Seul les alchimistes connaissent le code de couleur)

| | |
|------------------------|-------------|
| <u>Acide</u> : | Rouge |
| <u>Base</u> : | Bleu |
| <u>Physiologique</u> : | Transparent |
| <u>Chimique</u> : | Jaune |
| <u>Maladie</u> : | Rose |
| <u>Malédiction</u> : | Orange |
| <u>Remède</u> : | Mauve |
| <u>Drogue</u> : | Vert |

L'identification rapide d'une potion prend cinq minutes par niveau de la potion (Pour identifier correctement la potion, il faut avoir accès au niveau de cette potion dans la branche appropriée). L'identification rapide permet de savoir de quelle branche appartient cette potion, le nom et les effets de la potion ainsi que la façon dont elle doit être appliquée. Il s'agit d'observer la potion et de faire des tests de goûté pour l'identifier.

Il existe une autre méthode beaucoup plus compliquée mais beaucoup plus précise pour identifier les potions qui se nomme la décantation.

La décantation d'une potion prend 10 minutes par niveau de la potion (Pour identifier correctement la potion, il faut avoir accès au niveau de cette potion dans la branche appropriée, **si par contre l'alchimiste pratiquant la décantation ne remplit pas ces restrictions, la potion est détruite et l'alchimiste est incapable d'identifier quoi que ce soit de la potion**). La décantation détruit en quelque sorte la potion et elle ne peut plus être utilisée ou récupérée. Toutefois, ce procédé permet d'analyser correctement de quelle branche appartient cette potion, le nom et les effets de la potion, la façon dont elle doit être appliquée et les ingrédients qui constituaient la potion.

Composantes Alchimiques

Végétales :

Les alchimistes faisant partit de la guilde officielle ont su coopérer entre eux afin de rassembler une liste de tous les ingrédients utiles à la concoction de potions en tous genre. Pour informer les apprentis alchimistes des ingrédients « que l'on ne doit pas utiliser » ainsi que les ingrédients utilisés couramment et les plus efficaces.

Plantes abondantes :

Ces plantes se trouvent très facilement dans la forêt. Pour les cueillir, il faudra que l'alchimiste cherche dans la forêt pour une durée de 10 minutes par plante.

Coriandre : Cette plante est une source fiable et sans effet secondaire afin de concocter des potions du type Physiologique.

Cette plante à un taux Physiologique de 1

Curcuma : Lorsque bien utilisée, cette plante est la plante de choix afin de concocter des potions du type Basique.

Cette plante à un taux Basique de 1

Vétiver : Le vétiver est une plante qui permet un excellent lien avec les énergies magiques. Elle est souvent utilisée afin de concocter des potions du type Chimique.

Cette plante à un taux Chimique de 1

Champignon : Il ne s'agit pas d'une plante, mais elle se retrouve tout de même dans ce registre. Ce parasite est la source première afin de concocter une potion de type Acide. (Attention, seulement certains champignons servent pour l'alchimie.)

Cette plante à un taux Acide de 1

Plantes spéciales :

Ces plantes sont rares et ne se trouvent pas n'importe où. Certaines forêts en contiennent mais ne sont pas accessibles à tout ceux qui veulent y aller. Afin de pouvoir en trouver, l'alchimiste devra soit l'acheter, posséder un territoire où pousse cette plante ou encore tomber par hasard sur l'une de ces plantes en forêt. (Certaines plantes seront identifiées spécialement et posées sur le jeu à chaque Grandeurs Natures)

Aconit : Cette plante provoque des irritations à ceux qui entrent en contact avec elle. Lorsqu'une potion est préparée grâce à cette plante, elle peut causer d'affreuses irritations. Il faut utiliser la plante entière pour pouvoir préparer une potion convenablement.

Alchémille : L'alchémille est une magnifique plante, d'où elle tient ses propriétés. Cette plante est utilisée pour amplifier la beauté d'une femme et les potions la composant ont été bien demandées afin de rendre les mariées plus belles que jamais. On doit utiliser la plante entière afin de préparer une potion.

Aloès : Sous la couche épineuse de cette plante se cache une sève avec la faculté de pouvoir soigner beaucoup plus rapidement les brûlures. On doit couper les feuilles et recueillir sa sève afin de l'utiliser dans une potion.

Aneth : Selon les recherches, cette plante aurait la faculté de calmer les bénéficiaire de cette potion, de les détendre. L'aneth peut s'avérer être un puissant somnifère. Les graines est la partie utilisée de cette plante afin de préparer une potion.

Angelica : Cette plante extrêmement rare est reconnue pour porter avec elle de bonnes nouvelles. On dit qu'elle chasse la peste et qu'elle est issue même des anges, d'où son nom. Quoi qu'il en soit, ses propriétés sont extrêmement puissantes. On utilise la plante au complet pour concocter une potion convenablement.

Anthémis : Cette plante est connue pour avoir des propriétés stimulantes. Les nobles figures s'en servaient lors de dépression où de grande peine pour les aider à surmonter les mauvaises passes. Ce sont les fleurs de cette plante qui sont utilisés afin de préparer une potion.

Raifort : La raifort est une plante qui fut utilisée afin de préparer des potions pour aider les personnes avec des problèmes respiratoires ainsi que pour guérir les faibles maladies rattachées à la respiration. On doit utiliser les racines de cette plante pour préparer une potion.

Astragale : L'astragale est dite de venir d'un autre monde. Son pouvoir s'est révélé très utiles quand il fut découvert. Cette plante stimule le corps et elle agit efficacement contre un poison. Malgré tout, elle semble inefficace lorsque le poison est déjà dans l'organisme. C'est dans les racines de cette plante que se cache ses propriétés.

Cayenne : Cette plante fut découverte lors de guerre contre les troupes ennemies qui en avaient trouvé son immense pouvoir. Elle est connue pour réduire la souffrance corporelle pour un certain temps. Toutefois, les potions préparé à l'aide de Cayenne sont très épicées et empêchent une bonne respiration, menant à des étourdissements. C'est le fruit de cette plante qui est utilisé afin de préparer une potion.

Bourrache : Certains alchimistes ont tenté de faire des expériences avec cette plante utilisant des cobayes qui n'avaient plus aucune utilité pour le royaume; des cobayes atteint de folie. Le résultat étonna bien des alchimistes qui confirmèrent que cette plante avait la propriété de soigner la folie et certaines maladies mentales. Ce sont les fleurs, les feuilles et les graines de cette plante qui servent à faire des potions.

Calendula : Selon les études faites, cette plante aurait des propriétés qui pourrait aller jusqu'à soigner les sourds et assoupir les maux d'oreilles. Cette plante aurait aussi la propriété de changer la couleur des liquides dans lesquels elle est trempée. Pour bien utiliser la Calendula, il faut préparer les potions à l'aide des pétales.

Éleuthérocoque : Cette plante aurait la grande propriété d'endurcir le corps et l'âme. Utilisé comme stimulant pour finir ses recherches plus rapidement ou encore renforcer les convictions de ceux qui combattent, on peut lui accorder plusieurs autres utilités. Les racines sont la partie utilisées afin de préparer une potion.

Equisetum : De nombreuses propriétés auraient été découvertes à cette plante. Certains nobles achèteraient les potions faites à partir de cette plante pour ses propriétés sur les cheveux, d'autres études ont prouvés que les cobayes sur lesquels ont été faites les expériences auraient eu après quelques traitement des griffes comparable à celles d'une bête. Cette plante aurait aussi la propriété de réparer les ossements du corps et de les fortifier. La tige de cette plante est utilisée pour préparer les potions.

Escholzia : Cette plante est reconnue par les alchimistes pour avoir des effets hypnotiques. Elle doit être utilisée avec précaution sinon elle pourrait conduire à de grandes conséquences. La plante entière doit être utilisée afin de concocter efficacement une potion.

Euphrasia : Souvent appelée la plante des aveugles, cette plante reconnaît son nom pour ses propriétés à soigner les troubles de visions et même jusqu'à soigner les aveugles. La plante entière doit être utilisée afin de préparer une potion.

Ginkgo : La ginkgo fut utilisée afin de soigner les personnes qui auraient des maux de têtes. Beaucoup d'alchimistes concoctent des potions faites avec de la Ginkgo pour eux-mêmes, leur tête leur faisant atrocement mal à trop étudier et à peu dormir. Ce sont les graines que l'on utilise pour préparer la potion convenablement.

Hysope : L'utilité de l'hysope fut trouvée lors d'une erreur de traitement. Il semblerait que l'Hysope affecte la gorge et fut utilisée pour soigner les personnes à la gorge déficiente. Il faut utiliser la plante entière lors de la concoction.

Alfalfa : Certains lui ont attribué le nom de la damnée, l'Alfalfa serait issue de nombreux comptes et légendes de vampires. Elle ne pousse qu'en lieux isolés de toute clarté et c'est probablement pour cette raison qu'elle provoque une forte sensibilité à la lumière pouvant aller jusqu'à l'intolérance, tout comme les vampires. Il faut la plante entière afin de pouvoir préparer la potion.

Ginseng : Comme le dicton le dit, « Une infusion de ginseng par jour éloigne la peste pour toujours ». La ginseng a pour réputation d'être l'une des plantes qui renforce le mieux l'organisme. Il est aussi dit qu'elle aide à mettre les idées au clair pour ceux qui ont l'esprit faible. Les racines sont nécessaires à la concoction d'une potion.

Kava-Kava : Cette plante fut découverte lors d'échanges avec des indigènes. Son utilisation est encore vague mais certains lui attribue la particularité de donner des visions et quelques mages disent mieux percevoir la magie grâce à des potions faites avec cette plante. On utilise les racines de cette plante afin de préparer une potion.

Pavot : Le pavot était en premier lieu utilisé pour son action tranquillisante mais on lui attribue aussi la propriété de donner des visions. Certains disent que les visions viennent de leur Dieu et que c'est la plante qui leur permet d'entrer en communication avec eux, d'autres disent que cette plante est maudite et que ceux qui en absorbe l'essence deviennent fous. Il faut utiliser les graines de cette plante pour pouvoir préparer une potion.

Prunellier : Le prunellier est un arbre donnant naissance à des fruits exquis mais il faut toutefois se méfier. Sous forme de potion, ce fruit devient redoutable, causant des nausées et des crampes. Son utilisation n'est pas à prendre à la légère. Il faut prendre le fruit de cet arbre pour concocter une potion.

Screau : Il faut bien se méfier de cette plante à multiples propriétés. L'une de ses propriétés les plus connu est de soigner les maladies mineures. Toutefois, l'utilisation du screau peut faire monter la température du corps à des mesures incroyables. Il faut aussi se méfier, les graines du screau sont extrêmement toxiques et sont à éviter. La fleur du screau est utilisable ainsi que les graines lors de la préparation de potions.

Scutellaire : Cette plante est très souvent utilisée et facilement trouvable en pleine nature. Reconnue pour agir contre les poisons, elle est souvent utilisée lors de concoction d'antidotes ou de potions prévenants les effets des poisons. Il faut utiliser les racines de cette plante pour bien préparer une potion.

Silybum : Ceux qui ont goûté à une potion faite à partir de cette plante l'ont regrettés. Probablement une des plus dangereuses plantes, son extrait est mortel. La silybum ne doit en aucun cas être utilisée lors de la concoction de potion et la cultiver est prohibé.

Consoude : Cette plante a su faire le bonheur de ceux revenant de la guerre. Son extrait a des propriétés affectant les os et de nombreuses potions afin de soigner les fractures

furent concoctées à l'aide de cette plante. Ce sont dans les feuilles de cette plante que l'on retrouve ses propriétés et donc les feuilles doivent être utilisées lors de la concoction.

Tanacetum : L'extrait de cette plante semble être en lien avec le cœur. De nombreux alchimistes débattent pour et contre l'abolition de cette plante puisque ses effets peuvent être tout aussi rassasiants que mortels. Quoi qu'il en soit, il faut utiliser les feuilles de cette plante afin de préparer une potion.

Sassafias : Une autre plante très dangereuse, il faut l'utiliser avec précaution. Elle agit sur la santé comme les deux côtés d'une médaille mais certains disent que malgré les effets bénéfiques qu'elle leur apporte, tôt ou tard ils ressentent bien pire encore. Les alchimistes qui prévoient utiliser cette plante doivent donc être très prudent avec son utilisation. Les feuilles sont utilisées lors de la préparation de la potion.

Myrtille : La plante des tireurs d'élites est un de ses nombreux surnoms, et non pas sans raison. Cette plante semblerait avoir des propriétés permettant d'améliorer la vue. Nombre d'archers consomment régulièrement des potions faites à base de myrtille pour améliorer leur précision. Ce sont les baies qui doivent être utilisés lors de la concoction de la potion.

Valériane : La plante d'honneur des inquisiteurs, cette plante aurait des propriétés pouvant expulser les parasites néfastes pour le corps. Que ce soit une créature ou bien un démon, l'utilisation de cette plante permet d'évacuer les intrus dans le corps. Les racines de cette plante renferme ses vertus et sont nécessaire à la concoction d'une potion.

Liquides

Eau : L'eau est l'élément le plus important de l'alchimie, elle est à la base de cet art et est nécessaire afin que les concoctions aient les effets voulu.

Marasine : Étrangement, malgré le fait que ce liquide soit recueilli dans les marais, il aurait des vertus pouvant servir à la concoction de potions. Il est toutefois déconseillé d'utiliser la marasine car elle peut être néfaste pour le corps humain.

Bave : Parfois la bave peut s'avérer avoir des propriétés. Toutefois, ces propriétés changent dépendamment de quel animal ou de quelle créature nous la recueillons. Il est à noter que la bave humaine aurait des vertus cicatrisantes.

Sang : Il n'y a que les alchimistes les plus fous qui utilisent le sang pour préparer leurs potions. Toutefois, dans leur grande folie, on pu remarquer que le sang avaient des propriétés avantageuses pour le corps, mais à quel coût... Tout comme la bave, les propriétés du sang changent dépendamment de sur quel animal ou sur quelle créature il est recueilli.

Lait : Le lait peut être prit sur différents animaux et même créatures, mais généralement, les propriétés qu'il confère est souvent les mêmes. Il est souvent utiliser pour fortifier les os ou la croissance.

Araignure : Cette substance est utilisée par l'araignée afin de rendre son fil collant. Il faut la collecter sur l'amidon d'une araignée ce qui entraîne souvent sa mort. Ce liquide ne peut être collecté que sur une araignée de taille anormalement grande. L'amidon de l'araignée doit être de la grosseur d'un poing afin que la récolte d'araignure porte ses fruits.

Vif-Argent : Il s'agit du seul métal liquide connu. On le retrouve près des surfaces extrêmement chaude et il adopte la couleur blanche. Lorsque préparé dans une potion, il provoque une salivation excessive et il est très toxique.

Glonoin : Il faut faire très attention avec ce liquide car lors des agitations, il explose. Utilisé principalement lors de guerres, il faut faire très attention lors de sa préparation si l'on ne veut pas exploser. Toutefois, le glonoin est inoffensif lorsqu'il est bu.

Glace éternelle : Cette eau, capable de descendre sous le point de congélation sans pourtant prendre une forme solide, est toujours froide au toucher. Cristalline et pure, cette eau est puisée à même les sources des glaciers du nord, mais elle est rare et dur d'accès pour ceux qui n'y habitent pas.

Autres :

Il existe d'autres composantes alchimiques que l'on ne peut pas classer dans les autres catégories. C'est pourquoi un recueil de ces ingrédients a été fait et en voici la liste.

Ingrédients communs :

Ces ingrédients sont aisés à obtenir pour un alchimiste. Il peut donc, dans un délais de 5 minutes, trouver une dose de ces ingrédients en cherchant dans le lieu indiqué.

Neutraliseurs Acide : Ce sel est un élément essentiel à la concoction de potions acides. Il se retrouve principalement dans les marais.

Neutraliseurs Basique : Ce sel est un élément essentiel à la concoction de potions basiques. Il se retrouve principalement sur des plantes diverses en forêt.

Neutraliseurs Physiologique : Ce sel est un élément essentiel à la concoction de potions physiologiques. Il se retrouve principalement dans la terre et la pierre.

Neutraliseurs Chimique : Ce sel est un élément essentiel à la concoction de potions chimiques. Il se retrouve principalement sur le bord de l'eau. (À ne pas confondre avec le sable)

Ingrédients rares :

Ces ingrédients sont beaucoup moins aisés à dénicher que les ingrédients communs. Un alchimiste ne peut pas s'en procurer par ses propres moyens et doit donc se les procurer d'une autre façon.

Platine : Une autre utilisation a été découverte à ce métaux. Il ne faut pas prendre des lingots comme les forgerons mais bien réduire la platine en minces cristaux (Les mineurs peuvent miner et remplacer leur lingot par une dose de poudre de platine). Certains disent que l'utilisation est dangereuse même si ses effets bénéfiques sont très avantageux. On reconnaît la platine pour sa grande solidité, mais son poids n'est pas à négliger.

Griffe/Corne (Et autres membres) : Inutile de mentionner que les griffes et cornes d'animaux n'ont aucunes propriétés magiques, ce sont les griffes et les cornes des créatures qu'il faut arracher et en particulier les créatures auxquelles on reconnaît des propriétés magiques. Afin de les utiliser dans les potions, il faut les laisser tremper pour un minimum de 10 minutes dans la potion en plus du temps nécessaire à la concoction. Il faut ensuite retirer la griffe ou la corne qui est vidée de ses vertus. Les pouvoirs concernant les griffes et les cornes diffèrent dépendamment de la créature sur laquelle elles furent arrachée. (Le procédé est le même pour n'importe quel membre, que ce soit un œil, un doigt ou quelque chose d'arraché)

Poudre de fée : La poudre recueillie sur les ailes des fées semblent avoir des propriétés hallucinatoires. L'alchimiste qui utilise correctement peut envoyer quelqu'un dans un de ses rêves les plus fous ou même l'envoyer dans son pire cauchemar.

Caustique Lunaire : Cette roche ressemble à de l'argent, mais en vérité, elle est bien différente. Réduite en grains et utilisée pour une potion, elle peut agir de corrosif et peut s'avérer être toxique pour l'humain à forte dose. Ceux qui boivent une trop grande concentration de caustique lunaire peuvent prendre une teinte bleu.

Cantharis : Fait à partir d'insecte séché (Cantharide) et réduit en poudre, la cantharis est une excellente teinture rouge, mais appliquée sur la peau, elle peut faire apparaître des cloques de pue sur la peau qui peuvent être très désagréable à la vue.

Charbon végétal : Fait d'un mélange que peu de personnes connaissent, il s'agit presque d'une arme. Préparé habilement, le charbon végétal est explosif et donc très dangereux. Ceux qui n'ont pas les connaissances nécessaires afin de le préparer ne devraient même pas en posséder sur eux puisqu'il peut être très dangereux. La préparation de potions faites de charbon végétal peut exploser si on ne maîtrise pas bien son art.

Potions Acides

Premier degré

Poison léger (Infusion) : Dès que la victime a complètement bu la potion, elle en ressent les effets désagréables. D'énormes maux se déclenchent alors dans son ventre et il lui est facile de faire le lien avec ce qu'elle vient de boire. Deux points de dégâts de type poison lui sont infligés.

Ingrédient requis : *Caustique Lunaire*

Indigestion (Infusion) : Des contractions musculaires du ventre provoquent de grandes douleurs et empêchent la personne d'avaler quoi que ce soit d'autre que de l'air et sa propre salive. Toutes les potions, les bières et la nourriture avalées seront régurgitées sur le sol un peu plus tard. Contrairement à la potion de maladie « Régurgitation », les effets des aliments et potions avalées seront tout de même activés. Ces effets sont présents pour une durée d'une heure.

Ingrédient requis : *Fruit de Prunellier*

Étourdissement léger (Infusion) : Une fois que la victime a bu la potion, lorsqu'elle fait de grands efforts physiques (par exemple : miner, combattre, courir, s'entraîner, couper du bois etc.), elle ressent des étourdissements et a des bouffées de chaleur. Elle a beaucoup plus de difficulté à se concentrer et doit se reposer à chaque 10 minutes. L'effet du poison est présent pour une durée de 30 minutes.

Ingrédient requis : *Fleur de Sureau*

Second degré

Poison léger à effet lent (Infusion) : Ce poison se déclenche seulement quelques minutes suite à l'ingestion de la potion par la victime (15 minutes). Très similaire au poison léger, son avantage est qu'il se déclenche plus tard, ne laissant donc pas de soupçons ou très peu de chance de soupçon chez la victime et ses alliés. Après le temps écoulé, le poison lui inflige alors deux points de dégâts de type poison.

Ingrédient requis : *Caustique Lunaire*

Salivant (Infusion) : Le poison se déclenche quand la victime a terminée de boire la potion. Dès lors, il commence à saliver et il est incapable de ravalier sa salive. Toutefois, cette potion ne cause aucun problème lors de la récitation de prière ou de sorts si la personne affectée est capable de tout de même bien articuler. Le fait de constamment baver peut être très gênant lorsque l'on a un discours à faire de grande importance. La durée de l'effet est de 30 minutes.

Ingrédient requis : *Vif-Argent*

Paralysie mineure (Infusion) : Une fois bue, la potion contracte les muscles de la victime. Chaque mouvement violent qu'elle effectuera lui causera une douleur musculaire qui se résumera à l'effet de « Douleur atroce » sur le membre. Un combat sous l'effet de cette potion est une expérience horrible et l'effet de cette potion est présent pour une durée de 20 minutes.

Ingrédient requis : *Racines de Consoude*

Troisième degré

Perception difforme (Infusion) : Lorsque la victime a bu la potion, elle commence à avoir des troubles sur l'évaluation de la distance. Un arbre à 10 pas pourra lui sembler à portée de main ou encore le contraire. Il est impossible de tirer à l'arc convenablement après avoir bu cette potion, mais on peut combattre avec une certaine difficulté en combat de corps à corps. La durée de l'effet de cette potion est de 10 minutes.

Ingrédient requis : *Racines de Myrtille*

Oubli mineur (Infusion) : La victime qui boit cette potion aura des trous de mémoire à plusieurs répétition. Par exemple : elle pourra oublier qui elle doit aller voir ou encore oublier une tâche mineure qu'elle devait faire comme rapporter tel objet à une personne. Les oublies doivent être joués par le joueur et il devra au minimum avoir 10 oublies lors de l'effet de la potion. La durée de la potion est de 30 minutes et la personne se souvient de ce qu'elle a oublié à la fin de cette durée.

Ingrédient requis : *Poudre de fée*

Tremblement (Infusion) : Immédiatement après avoir bu la potion, la victime commencera à faiblement trembler. La victime deviendra maladroite et échappera parfois ce qu'elle tient entre les mains sauf si la victime est convaincue que ce qu'elle tient entre les mains est nécessaire à sa survie (Par exemple, elle n'échappera pas son arme en combat, mais elle pourra échapper une potion, un parchemin, un verre etc.). L'effet de la potion est pour une durée d'une heure.

Ingrédient requis : *Vif-Argent*

Quatrième degré

Poison léger (Sanguin) : Ce poison est fait pour s'appliquer sur une arme tranchante. Le premier coup donné doit toucher la cible, si le coup rate, le poison est gaspillé. Le poison inflige +2 dégâts de type poison.

Ingrédient requis : *Caustique Lunaire*

Convulsion (Infusion) : Dès que la victime a terminé de boire la potion, elle sera frappée de spasmes et ne pourra faire autrement que de rester au sol pour une durée de 30 secondes. L'expérience est horrible alors que la victime se tortille sur le sol et se met à baver sans ne rien pouvoir faire. elle reprend ses sens après avoir reçu un coup ou à la fin de la durée, dépendamment de ce qui vient en premier.

Ingrédient requis : *Feuilles de Tanacetum*

Étourdissement (Infusion) : Lorsque la personne a terminé de boire la potion, elle commencera à sentir des malaises. Elle devient incapable de faire de grands efforts physiques tel que se battre et elle doit se reposer à chaque 5 minutes ou bien tomber inconscient. L'effet de la potion est présent pour une durée d'une heure. Très similaire à la potion de maladie de « Grippe », son avantage est surtout qu'il est impossible d'y trouver un remède.

Ingrédient requis : *Fruit de Cayenne*

Cinquième degré

Paralysie (Sanguin) : Une fois appliquée sur une arme tranchante, le premier coup porté avec cette arme contre une personne, si atteinte, rendra le membre touché complètement paralysé. S'il s'agit du torse ou du dos, la victime est complètement paralysée. Si le coup n'atteint pas la cible au premier coup donné, le poison est considéré comme perdu. La victime reste paralysée pour une durée de cinq minutes et reprendra ses sens si elle est frappée de nouveau.

Ingrédient requis : *Racines de Consoude*

Poison (Infusion) : Dès que la personne a bu la potion, elle en ressent les effets néfastes. Ses effets sont largement plus puissants que ceux des poisons antécédents puisque sa concentration est plus grande. La douleur ressentie par la victime est beaucoup plus intense et elle a l'impression qu'elle va exploser à tout moment. Le poison se déclenche et lui inflige quatre points de dégâts de type poison.

Ingrédient requis : *Graines de Screau*

Poison à effet lent (Infusion) : Ce poison s'active 15 minutes après avoir été bu. Une fois de plus il fut possible de donner un effet à retardement au poison pour ne pas se faire soupçonner par la victime. À la fin de la durée d'attente des effets négatifs, la victime subit une perte de quatre points de dégâts de type poison.

Ingrédient requis : *Graines de Screau*

Sixième degré

Oubli (Infusion) : La victime qui aura bu cette potion oubliera tout ce qu'elle savait d'elle-même. Ce qui inclut les sorts, les prières, les habiletés de combat, les compétences de travail, la façon dont préparer des potions et même son nom. Elle sera complètement perdue dans un monde où les gens sembleront la connaître, mais elle ne replacera pas leur visage et ne se souviendra absolument pas d'eux. La durée de l'effet est de 45 minutes et à la fin de cette période, la victime recouvre la mémoire.

Ingrédient requis : *Poudre de fée*

Abondance saignante (Infusion) : Après avoir bu cette potion, la victime aura constamment du sang dans la bouche et une immense sensation de brûlure dans la gorge. Incapable de parler, de réciter une prière ou bien de réciter un sort, chaque fois qu'elle ouvre la bouche, le sang se déverse au sol ou encore sur elle-même. Si la victime garde trop longtemps la bouche ouverte, elle subira des étourdissements et se sentira très mal, en plus de perdre un point de vie. L'effet est présent pour une durée de 40 minutes.

Ingrédient requis : *Hysope*

Convulsion (Sanguin) : Une fois appliquée sur une arme tranchante, le prochain coup porté avec l'arme, s'il touche, fera tomber la victime du coup dans des spasmes pour une durée de dix secondes. Si le coup n'atteint pas la cible, le poison est considéré comme perdu. La victime ne reprend pas ses sens une fois frappée.

Ingrédient requis : *Feuilles de Tanacetum*

Potions de Malédiction

Premier degré

Infertilité (Infusion) : La victime qui boira tout le contenu de cette potion sera désormais inapte à faire des enfants, qu'elle soit un homme ou une femme. Elle pourra toutefois avoir des rapports, mais sera incapable de procréer. Une femme enceinte buvant cette potion perdra son enfant dans les heures qui suivent en faisant une fausse couche. La durée de cette potion est d'une année complète.

Ingrédient requis : *Alfalfa*

Gourmandise (Infusion) : L'alchimiste est capable d'enfermer la puissance d'un des 7 péchés dans un flacon, condamnant la victime de la potion à vouloir toujours davantage de nourriture, ne semblant pas avoir de fond à son estomac. Le buveur fera tout ce qu'il peut pour s'accaparer de la nourriture, ne se souciant aucunement de ce que les autres pourraient dire. Il est même prêt à se faire gerber pour pouvoir en avaler plus encore. La durée de l'effet est de 30 minutes.

Ingrédient requis : *Feuilles de Pavot*

Bégaiement (Infusion) : Après l'ingestion de cette potion, la victime aura une énorme difficulté à faire des phrases concrètes et bien claires. Elle bégaiera constamment et ce, à chaque phrase qu'elle dira. Sans trop comprendre pourquoi, cela lui sera une grande source de frustration lorsqu'elle tentera de parler aux autres et d'être sérieuse, perdant ainsi une grande partie de sa crédibilité. Les sorts et les prières doivent être répétées deux fois (Toujours avec des bégaiements) avant de prendre effet. Les effets de cette potion prennent fin après 30 minutes.

Ingrédient requis : *Racines de Ginkgo*

Second degré

Laideur (Huile) : Cette potion, une fois bien étendue sur la peau, fait apparaître des boutons, des taches, des petites déformations, des pustules, des cloches de peau, des ampoules, des irritations etc. La vue d'un tel personnage est horrible, son charme vient de s'envoler tellement sa laideur est affligeante. La durée de l'effet est de trois heures, suite à quoi la malédiction prend fin sans laisser de traces. (Merci de bien vouloir apporter le maquillage nécessaire).

Ingrédient requis : *Cantharis*

Mensonge (Infusion) : Après avoir bu cette potion, la victime sera incapable de dire la vérité à qui que ce soit pour toute la durée de l'effet. Tout ce qu'elle voudra dire sortira en mensonge et elle n'aura aucun contrôle là-dessus. L'effet est annulé si un personnage utilise un sort tel que « Détection de la vérité ». La durée de l'effet est d'une heure.

Ingrédient requis : *Cendres de démon*

Révéléteur (Infusion) : La victime de cette potion sera incapable de garder un secret pour elle-même. Il lui semblera toujours gratifiant de divulguer des informations très peu connues sur les autres et y trouvera un certain mérite. Elle ne sera toutefois pas forcée de dire des choses compromettantes sur elle-même, mais ne se gênera pas pour en dire sur les autres à qui veut l'entendre, allant même jusqu'à les confier à de parfaits inconnus ou à harceler les gens pour qu'ils écoutent les secrets que la victime connaît. L'effet prend fin après 30 minutes.

Ingrédient requis : *Graines de Bourrache*

Troisième degré

Attardement (Infusion) : Cette potion affecte grandement les capacités sensorielles d'une personne. Suite à l'ingestion de la potion, la victime prendra un temps fou à analyser les informations et pour y répondre. Que ce soit des informations gestuelles, écrites, orales ou même par odeur, elle prendra un très long moment avant de comprendre et aura beaucoup de difficulté à y répondre. Sans pour autant mâcher ses mots, parler et comprendre lui semblera être un véritable effort. Toutefois, elle n'aura aucune difficulté à se défendre physiquement en cas d'attaque. L'effet à une durée de 30 minutes.

Ingrédient requis : *Racines de Ginkgo*

Delirium (Infusion) : Cette potion altère les perceptions mentales de la victime face aux autres. Immédiatement après avoir bu tout le contenu, elle se sentira constamment observée par les autres ou même des personnes qui n'existent pas. Toujours épiée, elle ne pourra se défaire de son sentiment d'insécurité et fera peu à peu de moins en moins confiance aux personnes qui l'accompagnent. Elle sautera toujours aux conclusions les plus horribles quant aux intentions de ses « observateurs » jusqu'à croire qu'ils veulent sa mort. La paranoïa prend fin après une heure.

Ingrédient requis : *Graines de Pavot*

Phobie (Infusion) : Cette potion a l'étrange pouvoir de développer une peur précise chez son buveur. Pour la confection de la potion, l'alchimiste devra ajouter à celle-ci un objet représentant la peur qui se développera (Ou un morceau de l'objet, assez gros tout de même). Par exemple, s'il veut que la victime développe une phobie des araignées, il y ajoutera une araignée, peu importe son état. Après avoir bu la potion, la victime ressentira immédiatement une peur de ce que contenait la potion en surplus. Toute représentation de cette phobie lui fera extrêmement peur et si elle rencontre directement l'objet ou la chose en question, elle sera terrorisée et tentera par tous les moyens de fuir, devenant violente si le besoin est nécessaire. Elle n'osera jamais, pendant toute la durée de la potion, faire face à sa peur sous aucun prétexte. Il lui est impossible d'utiliser l'habileté Courage pour ne pas fuir devant sa peur. L'effet prend fin après une heure.

Ingrédient requis : *Poudre de fée*

Quatrième degré

Vérité (Infusion) : Cette potion permettait, lors des interrogatoires, de tirer les meilleures informations d'une personne. En effet, elle force une personne à dire la vérité et seulement la vérité. Une fois la potion bue, la victime est forcée de dire la vérité si on la lui demande. Il lui sera impossible de faire des nuances et des réponses aussi imprécises que « Peut-être ». Si la victime connaît la réponse, elle devra la dire, si elle ne la connaît pas, elle devra dire qu'elle ne le sait pas. La potion prend effet pour les trois prochaines questions qu'on lui posera et ce, peu importe la personne qui posera la question ainsi que l'importance de celle-ci. Il est parfaitement possible, après avoir posé les trois questions, de donner une autre potion et de poser d'autres questions et ainsi de suite.

Ingrédient requis : *Racines de Valérianne*

Langue du diable (Infusion) : La personne, après avoir bue cette potion, fera naître en elle un tel culot qu'elle ne se retiendra jamais pour dire tout ce qu'elle pense et peu importe à qui. Elle dira sans ménagement ce qu'elle pense tout bas ou ce que tout le monde pense sans aucune retenue. Les commentaires peuvent être tout aussi bien méchants que des révélations. La personne ne se gênera aucunement pour dire à une personne qu'elle l'aime, ni pour dire à une autre personne qu'elle aimerait bien la voir sur le bûché depuis très longtemps ou encore à crier sur la place publique qu'un tel est un escroqueur ou que les autorités sont corrompues, si c'est ce qu'elle pense réellement. L'effet prend fin après 30 minutes, après quoi la personne est tout à fait consciente de ce qu'elle a dit et c'est à ce moment que *peut* naître les remords.

Ingrédient requis : *Corne de démon*

Damnation (Infusion) : Cette malédiction se rapproche très certainement de celle que connaît actuellement les Vampires. En effet, certains alchimistes ont su enfermer dans une bouteille la plus grande malédiction connue dont ils sont dotés. Après avoir bu la potion, la peau de la victime deviendra extrêmement sensible à la lumière, que ce soit du soleil ou toute autre source, excepté la lumière provenant d'une flamme. Il est donc très dangereux d'administrer cette potion à quelqu'un pendant le jour et les conséquences peuvent mener à la mort. Lorsque la victime sera exposée à la lumière, elle subira 1 point de dégât par 5 secondes. Ce qui signifie par exemple qu'un guerrier de niveau 1 exposé au soleil après avoir bu cette potion, perdra tous ses points de vie en 20 secondes. Une fois inconsciente, si la victime reste plus de 5 minutes au soleil, elle perdra automatiquement une chance. La durée de l'effet est d'une heure, après quoi la victime redeviendra apte à s'exposer à la lumière sans problème.

Ingrédient requis : *Alfalfa*

Cinquième degré

Aveuglement (Infusion) : La victime de cette potion, après l'avoir bue, perdra immédiatement la vue. Sans pour autant perdre ses yeux, elle ne verra absolument plus rien, tout sera noir elle ne verra pas même des formes bouger. Elle sera donc très difficilement apte à se déplacer seule et deviendra très vulnérable pendant tout le temps de la malédiction. La malédiction prend fin après une durée de 30 minutes. (Il est préférable que la personne garde les yeux très légèrement ouvert afin de savoir où elle s'en va lorsqu'elle est en mouvement afin qu'elle ne se blesse pas. C'est à la discrétion de la personne, en autant qu'elle joue bien l'effet.).

Ingrédient requis : *Tige d'Euphrasia*

Surdité (Infusion) : Certains alchimistes ont su enfermer le silence même dans une bouteille. Après avoir bu la potion, la victime deviendra complètement sourde, affligée d'un silence capable de rendre fou. Incapable d'entendre quoi que ce soit, elle sera très vulnérable et sa situation pourra lui paraître vraiment misérable. Elle pourra parler, mais elle risque de parler très fort pour qu'on la comprenne. Elle pourra donc faire ses incantations comme à l'habitude, mais très difficilement, étant incapable d'entendre elle-même ce qu'elle dit. La durée de cet effet est d'une heure.

Ingrédient requis : *Racines de Calendula*

Mutisme (Infusion) : Après avoir bu cette potion, la victime perdra tout usage de ses cordes vocales et ne pourra donc plus parler ni émettre le moindre son avec sa bouche. Il lui sera extrêmement difficile de communiquer et devra le faire par des signes. Perdant l'usage de sa voix, il lui sera donc impossible de faire le moindre sort ou la moindre prière pendant toute la durée de l'effet, c'est à dire 30 minutes.

Ingrédient requis : *Feuilles d'Hysope*

Sixième degré

Malformation (Infusion) : Cette potion, très dangereuse, permet de faire apparaître une malformation, décidée à la création de la potion, sur le corps d'une personne. Les malformations qui peuvent être administrées sont très variées et peuvent être très encombrantes ou gênante pour la victime, ce qui est souvent le cas recherché. Elle peut passer par un autre bras à une bosse dans le dos à un nez immense et laid ou encore un autre doigt dans la main. La durée de cet effet est d'une semaine, après quoi la malformation redevient peu à peu normale ou elle se détache. (On doit aller voir un animateur pour savoir si la malformation est applicable avant la création de la potion. Prière d'apporter le matériel nécessaire à la malformation, que ce soit prothèse, maquillage ou coussins pour une bosse).

Ingrédients requis : *Partie d'un membre déjà mal formé, Tige d'Equisetum*

Perte du touché (Infusion) : Probablement l'une des plus dangereuses potions existantes, affectant le plus important de tous les sens des êtres vivants, cette potion s'attaque directement au système nerveux et fait perdre tout sens du touché chez la victime. Elle s'effondrera donc lamentablement au sol, incapable de parler, de bouger, d'articuler ou de sentir quoi que ce soit. Elle ne ressentira ni la douleur, ni le moindre contact physique, elle sera paralysée et la seule chose qu'elle pourra encore faire sera de penser. L'unique chose qui différenciera la victime d'un être mort sera que son organisme sera toujours en fonction, le faisant respirer et faisant aller son poux. C'est une expérience atroce à vivre et voilà pourquoi la potion est si ardue à confectionner. La malédiction prend fin après 30 minutes.

Ingrédient requis : *Feuilles de Sassafias*

Dédoublement de personnalité (Infusion) : Cette potion transporte avec elle un être ayant tout d'un être humain : Une personnalité, des envies, une conscience, une façon de penser propre à celle-ci, des rêves, des espoirs, des craintes, des ambitions etc. Tout ce qui lui manque est un corps. Cette potion, plutôt macabre, permet d'intégrer une âme à un autre corps, avec ou sans son consentement. Elle fût développée par un grand nécromancien et permettait surtout aux âmes défuntes de revivre à nouveau à travers un autre corps. La personne qui boira cette potion sera donc habitée par un être qui ne partagera probablement pas les mêmes idéaux qu'elles et qui tentera par tous les moyens d'arriver à ses fins. Il pourra parfois prendre un léger contrôle sur la personne, effectuant un mouvement simple ou en parlant par l'intermédiaire de la bouche de la victime. Plus l'âme restera longtemps dans le corps de cette dernière, plus grand sera le contrôle qu'elle exercera sur la victime. Il est très risqué de boire une de ces potions, même si l'intention est bonne (Par exemple, de faire renaître un membre de la famille à travers soi). La recherche de l'ingrédient primaire est très ardue, tout comme la confection de la potion et nécessite souvent des moyens plutôt croches. L'âme restera indéfiniment dans le corps de sa victime à moins que des moyens soient pris pour l'en enlever de force.

(Il faut venir voir un animateur pour capturer l'âme et pour déterminer la personnalité de l'âme en question avant de préparer la potion.)

Ingrédient requis : *Une âme*

Potions Chimiques

Premier degré

Explosion faible (Spécial) : L'alchimiste capable de maîtriser les éléments est apte à enfermer une explosion de feu dans une fiole. Lorsque la fiole subit un choc (Lorsqu'elle reçoit un coup pendant un combat, ou encore si elle est lancée au sol), il se produit une explosion de flamme affectant toutes personnes à deux mètres (de rayon) de la fiole. Tous ceux affectés reçoivent alors un point de dégât de type Feu. Si la personne ayant utilisé la potion est dans la zone d'effet, elle est aussi affectée.

Ingrédient requis : *Glonoïn*

Rouille mineure (Spécial) : Cette potion doit être étendue sur une arme ou une armure faite de fer pour qu'elle puisse fonctionner correctement. Après avoir fait couler la potion sur une arme ou une armure de fer, la pièce de fer deviendra couverte de rouille. Si il s'agit d'une arme, elle fera un point de dégât en moins et si il s'agit d'une armure, elle aura un point d'armure de moins. L'effet est présent jusqu'à ce que l'arme ou l'armure soit traitée par un forgeron.

Ingrédient requis : *Caustique Lunaire*

Choc mental (Infusion) : Dès que la victime a bu la potion, elle commence à ressentir des spasmes irréguliers. Ces spasmes (comparable à un saut d'une personne surprise) apparaîtront à chaque cinq secondes pour un délai total de 10 minutes (Pour un total de 120 spasmes).

Ingrédient requis : *Racines de Ginkgo*

Second degré

Froideur (Infusion) : Après avoir bu la potion, la victime commence immédiatement à perdre toute sa chaleur. Elle aura constamment froid même si il fait une chaleur insupportable. Elle claquera des dents et aura des frissons pour toute la durée de l'effet. (L'état de la personne est similaire à de l'hypothermie). La durée de l'effet de la potion est d'une heure. **Ingrédient requis** : *Glace éternelle*

Grande poigne (Huile) : Cette huile doit être étendue sur les mains du bénéficiaire pour qu'elle puisse prendre effet. Dès lors, les mains sont recouvertes d'une substance collante. Le prochain objet qu'il touchera avec ses mains ne pourra plus être détaché des mains. La personne tenant l'objet, même si elle voudrait se débarrasser de l'objet, elle devra attendre jusqu'à la fin de l'effet pour pouvoir s'en séparer. Il est impossible de désarmer quelqu'un sous l'effet de cette potion. L'effet de la potion est présent pour une durée de 10 minutes. (Note : il est possible de prendre un objet dans chaque main).

Ingrédient requis : *Araignure*

Conservation (Spécial) : Ce liquide, une fois ajouté à une autre potion, permet de conserver ses effets plus longtemps, en dépit d'une partie de sa puissance. Les effets de la potions sont réduits de moitié mais la potion se conservera pour un événement de plus. Les effets sont cumulables.

Ingrédient requis : *Alchémille*

Troisième degré

Explosion (Spécial) : L'alchimiste est maintenant capable de faire une explosion plus concentrée qu'auparavant. L'explosion sera plus forte et se déclenchera si la fiole subit un choc. L'explosion affecte les personnes dans un rayon de deux mètres autour de la fiole et cause une perte de deux points de dégâts de type feu si l'utilisateur est dans la zone d'effet, il subit lui aussi les effets.

Ingrédient requis : *Glonoïn*

Sol glacé (Spécial) : Ce liquide une fois au contacte du sol se solidifie pour devenir une couche de glace. La couche de glace s'étend dans un rayon de trois mètres autour de l'utilisateur. Toute personne passant sur la couche de glace est sujet à l'habileté « Bascule » et est incapable de se remettre sur pied à moins de sortir de la zone glacée. Si l'utilisateur met un pied sur la couche de glace, il est lui aussi affecté par l'effet de la potion. La couche de glace est présente pour une durée de trois minutes.

Ingrédient requis : *Glace éternelle*

Rouille (Spécial) : Cette potion doit être étendue sur une arme ou une armure. Contrairement à auparavant, cette potion est efficace contre tous types de métaux. Lorsque la potion est étendue sur une arme ou une armure faite de métal, la substance prend ses effets. Une armes couverte de cette substance fera un point de dégât de moins et une armure aura un point d'armure de moins. L'effet est présent jusqu'à ce que l'arme ou l'armure soit traitée par un forgeron.

Ingrédient requis : *Caustique lunaire*

Quatrième degré

Fumigène (Spécial) : Cette potion est parfaite pour un mage désirant fuir les ennuis. Une fois lancée sur le sol, ses effets se dévoilent et c'est là qu'elle prend son utilité. La potion en se brisant libère une fumée grisâtre permettant de faire une diversion suffisante pour fuir. Lorsque la potion est utilisée, la personne l'utilisant peut utiliser l'habileté « Fuite » pour une durée de 10 secondes.

Ingrédient requis : *Charbon végétal*

Colorant (Spécial) : Ce liquide doit être ajouté à une autre potion afin qu'il prenne effet. Cette substance a la faculté de pouvoir changer la couleur d'un liquide lorsqu'elle y est ajoutée. Toutefois, il faut décider de quelle couleur sera le liquide dans lequel on versera la potion à la création de celle-ci. Il faut se fier au code de couleur des alchimistes afin de définir la couleur. Seul un alchimiste effectuant une décantation peut détecter l'ajout de cette potion.

Ingrédient requis : *Pétales de Calendula*

Souffle de feu (Spécial) : Cette potion est à première vue inoffensive, toutefois, mélangée avec de la bave humaine, cette mixture s'enflamme rapidement. Elle doit donc être immédiatement recrachée après être mise dans la bouche pour pouvoir convenablement cracher du feu. Les personnes touchées par le souffle (Trois personnes maximum dans un cône de deux mètres) s'enflammeront et recevront deux points de dégâts de type « feu ». Si la personne avale la potion ou la garde plus longtemps que cinq secondes dans sa bouche, elle subit les effets et il est impossible de recracher le liquide afin de pouvoir utiliser le souffle de feu.

Ingrédient requis : *Sang de dragon*

Cinquième degré

Puissante explosion (Spécial) : L'alchimiste pousse ses connaissances à un tel point qu'il est maintenant capable d'enfermer une explosion gigantesque dans une fiole. Comme auparavant, les effets de la potion se déclenche lorsque la fiole est brusquée. La potion explose dans un rayon de deux mètres et inflige trois points de dégâts de type « feu », si la personne utilisant cette potion est dans la zone d'effet, elle subit elle aussi les effets. Il est possible que la fiole se déclenche par inadvertance, veuillez toujours vous assurer qu'elle est bien en sécurité et à l'abris des contacts violents.

Ingrédient requis : *Charbon végétal*

Transformation de métal (Spécial) : Le volume de cette substance est seulement suffisant afin de recouvrir la taille d'un lingot. Cette substance permet de transformer n'importe quel métal en un autre. Toutefois, il est impossible de transformer un métal en Or. La potion est sans effet sur un métal qui a déjà été fondu (donc elle n'a aucun effet sur une arme ou une armure). La personne utilisant la potion doit donc aller voir les animateurs, leur porter la potion utilisée ainsi que le lingot et demander le nouveau lingot. On doit spécifier à la création de la potion en quel métal la substance transformera le lingot.

Ingrédient requis : *Une infime partie du métal que l'on désire obtenir suite au procédé, Racines Equisetum*

Suffocation (Spécial) : Cette potion doit elle aussi être lancée contre le sol afin de la casser et libérer ses effets. Un peu comme la potion fumigène, la potion explose et libère une fumée noirâtre qui s'étend dans un rayon de trois mètres autour de la fiole. Toutes les personnes dans la zone (ainsi que celui utilisant la potion si il est dans la zone) sont pris de suffocation pendant cinq secondes. Il leur est impossible de combattre pendant l'effet de la potion.

Ingrédient requis : *Charbon végétal*

Sixième degré

Enchantement de Feu (Spécial) : Cette potion doit être étendue sur une arme afin de prendre ses effets. Une fois le liquide versé, il prendra immédiatement en feu. Pour la durée d'un seul combat, l'arme (Peu importe qu'elle soit tranchante, contondante ou perforante) infligera +1 dégât de type Feu. Une fois le combat terminé, le liquide est rongé par les flammes mais l'arme reste intacte.

Ingrédient requis : *Charbon Végétal*

Enchantement de Foudre (Spécial) : Cette potion doit être étendue sur une arme afin de prendre ses effets. Une fois le liquide versé, l'arme semblera frappée par la foudre, recouverte d'une couche électrique dangereuse. Pour la durée d'un seul combat, l'arme (Peu importe qu'elle soit tranchante, contondante ou perforante) infligera +1 dégât de type Foudre. Une fois le combat terminé, le liquide perd ses propriétés et l'arme reste intacte. (Le porteur de l'arme n'est pas sujet à la conductibilité électrique de l'arme qu'il porte)

Ingrédient requis : *Une dent de l'inverse**

Enchantement de Glace (Spécial) : Cette potion doit être étendue sur une arme afin de prendre ses effets. Une fois le liquide versé, l'arme sera recouverte d'une couche glaciale difforme extrêmement coupante, solide et excessivement froide. Pour la durée d'un seul combat, l'arme (Peu importe qu'elle soit tranchante, contondante ou perforante) infligera +1 dégât de type Gel. Une fois le combat terminé, le liquide perd ses propriétés et l'arme reste intacte.

Ingrédient requis : *Glace éternelle*

Potions de Drogues

Premier degré

Stimulant (Infusion) : Quelques minutes après avoir bu cette potion, la victime commencera à sentir une explosion d'adrénaline en elle. Incapable de rester en place, la personne sera toujours en train de bouger et sera impatiente. La durée de l'effet est de 20 minutes.

Ingrédient requis : *Fleur d'Anthémis*

Sédatif (Infusion) : Après avoir bu la potion, la victime se sentira beaucoup plus confortable. L'idée de travailler la répugnera et si forcée, elle se plaindra constamment. La victime ne perdra pas la chance de s'installer confortablement et de relaxer si elle en a l'occasion. La durée de l'effet est de 20 minutes.

Ingrédient requis : *Graines d'Aneth*

Hilarant (Infusion) : Suite à l'ingestion de cette potion, tout semble d'une hilarité exceptionnelle. La victime de cette potion ne prendra rien au sérieux et rira d'absolument tout, sauf la mort. Incapable de s'arrêter de rire, il lui sera impossible d'avoir une discussion sérieuse. Les effets de cette potion prennent fin après 20 minutes.

Ingrédient requis : *Graines de pavot*

Second degré

Fascination (Infusion) : Après avoir bu cette potion, les facultés intellectuelles de la victime subissent une grande baisse. Tout lui semblera fascinant, impressionnant et extravagant. Elle sera très facilement impressionnable et tentera parfois de recréer ce qui la fascinait. La naïveté vient à son comble et elle croira toute histoire ou anecdote qu'on lui racontera, peu importe son ampleur. Les effets de cette potion prennent fin après 30 minutes et la victime pourra ensuite remettre en question tout ce qu'on lui aura fait croire.
Ingrédient requis : *Escholzia*

Émotionnelle (Infusion) : Ce n'est que quelques minutes après avoir bu cette potion que la victime commencera à se sentir confuse émotionnellement. Toutes ses émotions se chambouleront, elle n'hésitera pas à dire tout ce qu'elle a sur le cœur, pleurer, crier, frapper, aimer etc. La moindre chose pourra la faire changer d'humeur et elle sera très faible émotionnellement. Elle passera par diverses émotions tout au long de son expérience, qui durera en tout 30 minutes.
Ingrédient requis : *Fleurs d'Anthémis*

Allégresse (Infusion) : Cette potion dévoile un énorme sentiment de bonheur chez le buveur, à un tel point qu'il ne ressentira plus aucun besoin de faire du mal à qui que ce soit. Il remettra en doute le besoin de combattre ses ennemis, n'hésitera pas à démontrer de la charité ou encore à aider des personnes dans le besoin. Il se verra l'homme le plus heureux du monde, mais ne se laissera toutefois pas frapper. Les effets de cette potion ont une durée de 30 minutes.
Ingrédient requis : *Feuilles de Bourrache*

Troisième degré

Déprime (Infusion) : Cette potion développe exactement l'effet contraire que la potion d'*Allégresse*, C'est à dire qu'immédiatement après avoir bu la potion, la victime s'apitoiera sur son sort de façon constante, ne se souviendra que des malheurs et de ses défaites, bref, le monde deviendra si morne et gris qu'il n'y fait pas de bien d'y vivre. Elle perdra toutes ses convictions, pleurera constamment, que ce soit délibérément ou en cachette, mais jamais elle n'en viendra au suicide et elle pourra très bien réagir si elle est frappée. Les effets de cette potion ont une durée de 30 minutes.

Ingrédient requis : *Graines d'Aneth*

Anxiété (Infusion) : Cette potion fait naître chez sa victime un sentiment de stress intense. Elle tremblera, aura chaud et sera très irritable. Elle sera constamment inconfortable, développera des tics nerveux et se sentira toujours sous pression. Les effets de cette potions prennent fin après 30 minutes.

Ingrédient requis : *Feuilles d'Anthémis*

Amitié (Infusion) : Après avoir bu la potion, la victime ressentira un énorme besoin de faire de la première personne qu'il apercevra son ami. Il se liera aussitôt d'une affection amicale pour la personne, n'hésitant pas à partager des choses avec elle et à la taquiner comme s'ils avaient toujours été des amis. La victime sera prête à accorder certaines faveurs n'allant pas à l'encontre de ses principes ou qui ne menace pas sa vie pour aider son nouvel ami. Les effets de cette potion prennent fin après deux heures.

Ingrédient requis : *Poudre de fée*

Quatrième degré

Hallucinations (Infusion) : Cette potion fait constamment apparaître des hallucinations de toutes sortes chez sa victime. Elle brouille la perception à un tel point que les hallucinations peuvent affecter n'importe quel sens du corps. La personne pourra donc par exemple goûter quelque chose d'autre, sentir une odeur qui n'est pas présente, voir des apparitions diverses, recevoir des coups ou des caresses qui ne sont pas réelles ou encore entendre des voix lui chuchoter des choses. Tout ceci n'étant que des exemples, la victime devra donc aller son imagination et avoir constamment des hallucinations de toute sorte. Les effets prennent fin après une heure.

Ingrédient requis : *Racines de Kava-Kava*

Euphorie Métabolique (Spécial) : Cette potion fait naître chez sa victime des effets auxquels il n'aurait jamais eu accès sans la substance. Afin de prendre correctement la substance, il faut en premier lieu être consentant, car il est très difficile de forcer quelqu'un à subir le processus. La personne doit premièrement se couper elle-même à l'aide d'un objet tranchant salubre et ensuite déverser très lentement le liquide dans la plaie. L'absorption de la dose nécessaire prend environs cinq minutes d'application ainsi que tout le contenu d'une potion normale. Suite à cela, tout deviendra lent chez la victime et son entourage, elle se sentira comme dans un état sans pesanteur et perdra rapidement tout contact avec la réalité, fascinée par l'effet que lui procure la substance. Lors de cet état, elle sera incapable d'utiliser une de ses habiletés, aussi simple soit-elle. Ces effets sont présents pour une durée de 20 minutes suite aux cinq minutes d'application nécessaire, ensuite s'en suit une période de 10 minutes pendant lesquels la personne aura des sueurs froides, des malaises, des sensations de nausées, une chaleur immense l'envahissante et des problèmes respiratoires qui auront pour effet de rendre la victime à un seul et unique point de vie (1 Pv). Après cette période de malaises, la victime regagnera peu à peu la totalité de ses points de vies, mais en plus, elle gagnera 3 points de vie temporaires pouvant dépasser sa limite pré établie par la classe. Les points de vie sont présent jusqu'au lendemain ou jusqu'à leur perte. Une fois les points de vie perdu, il ne sera plus possible de les regagner. Cette potion se limite à une utilisation par jour, sans quoi le corps rejette immédiatement la substance et seul la durée de malaises est vécue, sans aucune compensation.

Ingrédient requis : *Feuilles de Sassafras*

Fausse Force (Infusion) : Cette potion, une fois bue, donne la sensation à son bénéficiaire d'être surmonté d'une force sans limite ainsi qu'un courage hors pair. Plus rien ne semble lui faire peur, il ne reculera devant rien, il deviendra soit le plus vaillant des hommes... Ou le plus naïf, ce qui risque plus d'être le cas. La victime ne ressentira plus aucune douleur, tout en recevant bel et bien les dégâts qui lui seront causés et sera aussi sous l'effet de Courage jusqu'à la fin de la durée de la potion. Cette potion donne un tel sentiment de puissance qu'il est très facile d'en tomber dépendant. Les effets prennent fin après une heure et la douleur dû aux coups reçus, si tel est le cas, commencera à se faire sentir intensivement et simultanément à ce moment.

Ingrédient requis : *Fruit de Cayenne*

Cinquième degré

Confusion (Infusion) : Après avoir bu cette potion, la victime commencera immédiatement à mélanger toutes les informations qu'elle connaît. Elle mélangera des moments de sa vie, des étapes de son vécu et de ceux des autres, des informations telles que qui sont ses réels alliés, quelles trahisons elle a faites, de quelle religion elle fait réellement parti etc. Sa mémoire sera en constant changement, altérant tout ce qu'elle sait en allant même jusqu'à effectuer des actes contre ses propres valeurs si elle y est poussé. Cette drogue est à utiliser avec une extrême précaution, car elle pourrait laisser des effets secondaires non voulu. La durée est d'une heure, ensuite la personne reprendra peu à peu la raison et le fil de sa mémoire, oubliant du même fait tout ce qu'elle aura fait sous les effets de la potion.

Ingrédient requis : *Escholzia*

Philtre d'Amour (Infusion) : Immédiatement après avoir bu la substance au complet, la victime de cette potion tombera éperdument amoureuse de la première personne qu'elle apercevra qui sera, selon son orientation sexuelle, un homme ou une femme. Le sentiment amoureux que la personne développera sera persistant jusqu'à la fin de la durée de la potion, mais cela ne signifie pas que la victime est pour autant attirée physiquement par celle-ci et qu'elle pourra retarder toute relation plus intime. Elle tentera de s'approcher de la personne, penchant plutôt vers des fantasmes romantiques que vers de vulgaires relations amoureuses. Elle fera *presque* tout pour plaire à l'autre et n'hésitera pas à faire certains sacrifices n'allant pas à l'encontre de ses principes. Il est à noter que les relations que les deux personnes développeront pourront ne pas être perdu à la fin de l'effet de la potion *si* un véritable amour se développe entre eux-ci. L'effet prend fin après une semaine complète.

Ingrédient requis : *Alchémille*

Torpeur (Infusion) : Suite à l'ingestion de cette potion, la victime tombera immédiatement dans un état entre le sommeil et l'inconscience; la torpeur. Elle semblera dormir, mais ne rêvera pas. Elle ne se réveillera pas à moins d'être très bousculé (Par exemple, lorsqu'elle recevra un coup). Elle ne pourra pas bouger et sera très molle. Elle n'aura pas conscience de ce qui se passe autour d'elle ou se qui se dit pendant toute la durée de la potion. Les effets de cette potion prennent fin après 10 minutes.

Ingrédient requis : *Graines d'Aneth*

Sixième degré

Vision divine (Spécial) : Cette potion aux pouvoirs mystiques doit toujours être très bien scellé, sans quoi elle perdra sa puissance magique rapidement. Afin de bien consommer cette potion, la personne doit ouvrir le bouchon et immédiatement aspirer à même la bouteille les vapeurs qui en sortiront. Suite à l'aspiration, le liquide dans la bouteille perd toute ses propriétés et le consommateur est pris de convulsions pour une durée de cinq minutes, dans un état rappelant l'épilepsie. Pendant cette période de temps, la victime aura des visions et des révélations de son Dieu, mais tout sera très flou et très peu organisé. Suite aux cinq minutes de convulsions, le consommateur reprendra peu à peu ses esprits, affligé d'un mal de tête horrible, mais doté d'un important secret. (La personne doit venir voir un Animateur et lui expliquer ce qu'il a fait. La potion est l'équivalent de l'habilité « Information » et l'Animateur décidera de ce qu'il doit donner comme information à la personne).

Ingrédient requis : *Graines de Pavot*

Dépendance (Spécial) : Cette potion n'est pas destinée à être bue seule et ses effets peuvent être très dangereux. Le liquide doit être ajouté à une autre potion de drogue et la durée des effets de cette potion sera réduite de moitié. La personne buvant cette potion développera une dépendance face à la drogue et fera tout ce qui est en son pouvoir pour en avoir. Si elle ne peut pas en avoir, elle deviendra agressive, stressée, anxieuse, impatiente et tout autre comportement relié. Il est possible de toujours faire boire des potions affilié à la dépendance pour ainsi que la personne soit toujours dépendante à la potion. La dépendance est présente pour une durée de six heures chez la victime. (Le temps ne compte pas lorsqu'elle est endormie ou entre les deux événements. Donc si une personne a fait trois heures de jeu sous l'effet de la dépendance et que le Grandeur Nature se termine, il devra jouer la dépendance sur le forum, s'il y va, et pendant trois autres heures au prochain Grandeur Nature. C'est la même chose lorsqu'une personne dort.) Il est impossible d'ajouter la dépendance à toute potion de drogue qui ne se boit pas.

Ingrédient requis : *Escholzia*

Lucide hallucination (Infusion) : Certains fous affirment que c'est dans la folie que l'on trouve la plus grande lucidité. Cette potion confirme une partie de cette pensée, mais ne lui donne toutefois pas raison. Après avoir bu cette potion, la victime commencera immédiatement à avoir des hallucinations de tous genres, affectant tous les sens à la fois ou séparément, pouvant être d'horribles visions ou de fascinantes constatations et plus encore. Malgré les hallucinations, la victime est capable de voir des choses inédites que les hommes n'ont pas l'habitude de voir. Elle sera sous l'effet de « Vision lucide », lui permettant de voir les choses telles qu'elles sont, passer outre tous les déguisements, voir toute personne invisible et ceux traversant dans d'autres plans d'existence parallèles. Rien ne lui échappera, mais elle devra bien évidemment tenter de trouver la vérité parmi toutes ces hallucinations. La durée des effets de la potion est de 30 minutes.

Ingrédient requis : *Poudre de fée*

Potions Basiques

Premier degré

Courage (Infusion) : Cette potion permet de renforcer les convictions de ceux qui combattent. Un combattant ayant bu de cette potion sera presque inébranlable et restera debout là où les autres fuient. Confère un « Courage » utilisable dans un délai de six heures. Lorsque « Courage » conféré par la potion est utilisé, l'effet de la potion prend fin et on ne peut plus utiliser « Courage » conféré par la potion à nouveau.

Ingrédient requis : *Racines d'Éleuthérocoque*

Ouïe (Infusion) : Facile à concocter, cette potion a fait le bonheur de beaucoup de personnes ayant des troubles d'écoute. Lorsque cette potion est bue, elle supprime tout effet magique ou non pouvant provoquer des problèmes d'ouïe.

Ingrédient requis : *Pétales de Calendula*

Motivation (Infusion) : Le bénéficiaire qui aura bu cette potion aura une hausse globale de son ego. Il se sentira motivé à combattre et c'est cette motivation à affronter le danger qui lui confèrera un bonus de +1 dégât au premier coup donné, touchant ou non. Cet effet est identique à l'habileté « Motivation » de premier niveau à l'exception du temps de préparation. Il est impossible de le combiner avec l'habileté « Motivation ». La durée de l'effet s'estompe après 30 minutes ou au premier coup donné. **Ingrédient requis** : *Racines d'Éleuthérocoque*

Second degré

Protection contre le feu mineur (Huile) : Cette huile est résistante contre le feu. Lorsque le corps du bénéficiaire en est recouvert, l'huile pourra absorber une partie des dégâts du feu afin de protéger son porteur. L'huile absorbera les deux premiers dégâts de type « feu » reçu. La durée de l'effet est d'une heure ou jusqu'à ce que les deux points de dégâts aient été absorbés.

Ingrédient requis : *Feuilles d'Aloès*

Protection contre la foudre mineur (Huile) : Cette huile est résistante contre la foudre. Lorsque le corps du bénéficiaire en est recouvert, l'huile pourra absorber une partie des dégâts « foudre » afin de protéger son porteur. L'huile absorbera les deux premiers dégâts de type « foudre » reçu. La durée de l'effet est d'une heure ou jusqu'à ce que les deux points de dégâts aient été absorbés.

Ingrédient requis : *Graines de Consoude*

Protection contre le froid mineur (Huile) : Cette huile est résistante contre le froid. Lorsque le corps du bénéficiaire en est recouvert, l'huile pourra absorber une partie des dégâts du froid afin de protéger son porteur. L'huile absorbera les deux premiers dégâts de type « froid » reçu. La durée de l'effet est d'une heure ou jusqu'à ce que les deux points de dégâts aient été absorbés.

Ingrédient requis : *Fleur de Screau*

Troisième Degré

Concentration (Infusion) : Une fois bu, le bénéficiaire se sentira beaucoup plus détendu, apte à se concentrer sur quelque chose malgré les dérangements qui peuvent s'imposer. Surtout utiliser par les personnes facilement distraient, cette potion confère l'habileté « Concentration » pendant toute la durée de l'effet. L'effet est présent pour une heure.

Ingrédient requis : *Racines de Kava-Kava*

Filtre (Infusion) : Cette potion confère à celui qui la boit une voie respiratoire beaucoup plus fiable. La respiration devient beaucoup plus agréable et aucun gaz néfaste ne peut y passer pendant la durée de l'effet. L'effet est présent pour une durée d'une heure et annule les effets des sorts tels que « Nuage de poison ».

Ingrédient requis : *Racines de Raifort*

Précision (Infusion) : Le bénéficiaire de cette potion se sentira immédiatement plus habile manuellement. Il lui sera beaucoup plus facile de lancer des objets ou encore de viser avec attention. Le prochain coup porté avec une arme de jet, un arc ou une arbalète frappera à +2 si il atteint sa cible. Dans le cas contraire, l'effet de la potion prend fin. La durée de l'effet est d'une heure ou jusqu'à ce que le coup soit porté.

Ingrédient requis : *Baies de Myrtille*

Quatrième degré

Esquive (Infusion) : Une fois la potion bue, la cible se sentira beaucoup plus agile, ses mouvements devenant plus fluides et ses réflexes plus aiguisés. La potion confère l'habileté « Esquive » utilisable deux fois pour la durée de l'effet. Une seule esquive conférée par cette potion peut être utilisée pendant un combat. Ainsi, le bénéficiaire doit participer à deux combats pour pouvoir utiliser ses deux esquives supplémentaires. La durée de l'effet est d'une heure ou jusqu'à ce que les deux esquives soient utilisées.

Ingrédient requis : *Racines d'Éleuthérocoque*

Puissance magique (Infusion) : Un mage buvant cette potion sentira que ses liens avec la magie se fortifient. Il la percevra mieux et la manipulera avec plus d'aise. Il s'agit d'une expérience à tenter pour tous les mages au moins une fois dans sa vie. Cette potion confère un bonus temporaire de +5 points de mana pouvant dépasser le maximum. Lorsque les cinq points de mana sont dépensés, on ne peut les regagner. Ce sont les cinq points de mana conférés par cette potion qui sont utilisés en premier lors d'utilisation de sorts. La durée de l'effet est de trois heures ou jusqu'à l'utilisation des points de mana supplémentaires.

Ingrédient requis : *Racines de Kava-Kava*

Vision lucide (Infusion) : La vision de la personne qui voit cette potion est largement supérieur à celle des autres. Le bénéficiaire est capable des choses que les autres ne pourraient pas voir. Pour la durée de l'effet, il peut voir dans les ténèbres les plus sombres, voit tout ce qui est éthéré et n'est affecté par aucune illusion. La durée de l'effet est de 30 minutes.

Ingrédient requis : *Euphrasia*

Cinquième degré

Volonté (Infusion) : Cette potion est capable de renforcer la volonté de ceux qui la boivent et de mettre leurs idées au clair. Pendant la durée de l'effet, le bénéficiaire de cette potion gagnera une sauvegarde magique utilisable une seule fois. La durée de l'effet est d'une heure ou jusqu'à ce que la sauvegarde magique est utilisée.

Ingrédient requis : *Racines de Ginseng*

Harmonie magique (Infusion) : Le mage buvant cette potion sentira aussitôt ses liens avec la magie se renforcer. Si le mage médite sans être dérangé et en n'effectuant aucune autre action que de se concentrer à s'unir avec la magie, il regagnera ses points de mana deux fois plus vite qu'à l'habitude. L'effet est présent pour une durée de trois heures pendant lesquelles le mage peut bénéficier de la méditation quand il le veut. (L'effet n'agit pas si le mage est en mouvement ou si il discute).

Ingrédient requis : *Racines de Kava-Kava*

Purification (Infusion) : Le bénéficiaire de cette potion sera totalement purifié lorsque la potion sera bu. Tout envahisseur, parasite, démons (etc.) qui seront à ce moment dans le corps de la personne buvant la potion se verra immédiatement expulsé du corps. De plus, ils ne pourront plus entrer dans le corps du purifié pour une durée d'une journée complète. Il est bien important de ne pas donner de cette potion à une femme enceinte.

Ingrédient requis : *Racines de Valérianne*

Sixième degré

Immunité contre le feu (Huile) : Cette huile permet d'absorber le feu complètement tant et aussi longtemps qu'elle sera active. Après s'être étendue l'huile sur la peau, tous les dégâts de type feu qui lui seront infligés seront absorbés par l'huile et donc ne seront pas pris en compte. L'huile est active pour une durée d'une heure, après quoi elle se dissout.

Ingrédient requis : *Feuilles d'Aloès*

Immunité contre la foudre (Huile) : Cette huile permet d'absorber la foudre complètement tant et aussi longtemps qu'elle sera active. Après s'être étendue l'huile sur la peau, tous les dégâts de type foudre qui lui seront infligés seront absorbés par l'huile et donc ne seront pas pris en compte. L'huile est active pour une durée d'une heure, après quoi elle se dissout.

Ingrédient requis : *Graines de Consoude*

Immunité contre le froid (Huile) : Cette huile permet d'absorber le froid complètement tant et aussi longtemps qu'elle sera active. Après s'être étendue l'huile sur la peau, tous les dégâts de type froid qui lui seront infligés seront absorbés par l'huile et donc ne seront pas pris en compte. L'huile est active pour une durée d'une heure, après quoi elle se dissout.

Ingrédient requis : *Fleur de Screau*

Potions de Remèdes

Premier degré

Remède mineur (Infusion) : Cette potion permet de se libérer des effets d'une maladie ou d'une malédiction agissant à long terme (Une durée plus grande qu'un effet immédiat) de premier degré seulement. Le remède ne peut être fait que pour une seule maladie ou une seule malédiction et elle doit être décidée à la création de celle-ci. C'est à dire qu'un alchimiste voulant faire une potion pour soigner la maladie « Irritation » devra faire une potion de remède mineur contre l'Irritation et non pas un remède mineur et l'alchimiste devra décider de faire un remède mineur contre l'Irritation à la création de la potion car il sera impossible de revenir sur sa décision.

Ingrédient requis : *Racines de Scutellaire*

Vaccin mineur (Sanguin) : Grâce à ce vaccin, il est possible de résister aux effets d'une maladie ou d'une malédiction de premier degré seulement. Le vaccin doit être administré avant de recevoir la maladie et si celle-ci est déjà présente dans l'organisme, le vaccin sera sans effet. Le vaccin doit être préparé pour une maladie ou une malédiction spécifique à sa création, tout comme le remède. Une fois le vaccin injecté dans l'organisme, il est impossible que celui-ci soit contaminé par la maladie ou la malédiction spécifiée à la création de la potion. La durée de vie d'un vaccin est de trois mois, après quoi il faut le renouveler.

Ingrédients requis : *Bave d'une personne affectée par la maladie ou la malédiction choisie, Racine d'Astragale*

Potion de soin léger (Infusion) : Cette potion révolutionnaire est marquée de haut fait et très bien commercialisée. Nombreux sont les aventuriers qui recherchent de ces potions pour mener à bien leurs missions. Le bénéficiaire de cette potion voit ses plaies se cicatriser, ses bleus s'effacer, ses maux s'envoler et ce, rien qu'en buvant le divin liquide. Le bénéficiaire regagnera deux points de vie ne pouvant pas aller au-delà de son maximum établi.

Ingrédient requis : *Tige d'Equisetum*

Second degré

Remède léger (Infusion) : Cette version de remède, légèrement plus puissant que le degré le précédant, permet de se défaire d'une maladie ou d'une malédiction de second degré seulement. Identiquement comme le remède mineur, la potion ne peut agir que pour une seule maladie ou une seule malédiction qui doit être choisie à la création du remède.

Ingrédient requis : *Racines de Scutellaire*

Vaccin léger (Sanguin) : Encore une fois, il s'agit là d'un vaccin plus puissant que sa version précédente. Ce vaccin permet de se protéger des effets d'une maladie ou d'une maladie de second degré seulement. Le vaccin doit être administré avant la contraction de la maladie ou de la malédiction pour se protéger des effets, il est inefficace et rejeté de l'organisme si la maladie ou la malédiction est déjà présente dans le corps. Tout comme le remède, il doit être préparé pour une maladie ou une malédiction spécifique à sa création. Une fois le vaccin injecté dans le corps, il est impossible pour le bénéficiaire de subir les effets de la maladie ou de la malédiction choisie à la création de la potion. La durée de vie d'un vaccin est de trois mois, après quoi il faut le renouveler.

Ingrédients requis : *Bave d'une personne affectée par la maladie ou la malédiction choisie, Racine d'Astragale*

Baume (Cataplasme) : Une fois la potion complètement appliquée sur un bandage, celui-ci est imbu d'une telle mixture qu'il est capable de grandement aider à la cicatrisation des plaies. Lorsque le bandage est appliqué sur un agonisant, le temps nécessaire afin qu'il reprenne ses forces est diminué de trois minutes et il se relèvera avec un point de vie de plus que ce que permet la compétence Soins. Quelqu'un possédant la compétence Soins de niveau un et qui utilise le baume pour aider quelqu'un ne prendra que deux minutes afin de le ramener à la conscience et le blessé se relèvera à deux points de vie plutôt qu'un. Le liquide de la potion ne fait plus effet après 30 minutes, ce qui signifie qu'on ne peut pas en début de journée imbiber tous ses bandages et bénéficier des effets bénéfiques de ceux-ci tout au long de la journée. Une potion de Baume ne permet d'imbiber qu'un seul bandage. Une fois le bandage utilisé, il faut le nettoyer avant de le réutiliser et il perd donc ses propriétés cicatrisantes.

Ingrédient requis : *Feuilles d'Aloès*

Troisième degré

Remède (Infusion) : Une fois de plus, il fut possible aux alchimistes d'améliorer une formule gagnante capable de s'attaquer à des maladies et malédictions de bien plus gros calibre. Cette potion permet d'éliminer les effets d'une maladie ou d'une malédiction de troisième degré seulement et préalablement choisie à sa création. De la même façon que ses versions précédentes, le remède ne sera efficace que contre une maladie ou une malédiction qui sera décidée lors de la création de la potion.

Ingrédient requis : *Graines de Screau*

Vaccin (Sanguin) : Il vaut mieux prévenir que guérir, voilà pourquoi grâce à de longues recherches, il fut possible d'améliorer une fois de plus les vaccins précédant. Ce vaccin permet de se protéger des effets d'une maladie ou d'une malédiction de troisième degré seulement qui doit être décidé à la création de la potion. Une fois le vaccin injecté, la maladie ou la malédiction choisie ne peut plus entrer et affecter l'organisme pour la durée de vie du vaccin. Si le vaccin est injecté alors que la maladie ou la malédiction choisie est déjà dans l'organisme, il est rejeté et inefficace. Un vaccin a une durée de vie de trois mois, après quoi il faut le renouveler.

Ingrédients requis : *Bave d'une personne affectée par la maladie ou la malédiction choisie, Racine d'Astragale*

Potion de soin (Infusion) : Cette potion fût elle aussi améliorée, rendant l'utilité de son ancêtre moins grande. Toutefois, le prix vient avec la qualité et c'est probablement la raison pour laquelle sa version précédente subsiste encore. Elle est la plus populaire des potions tous genres confondus. Une fois bue, cette potion donne une sensation de bien être profond, les chairs se ressoudent à une vitesse hallucinante, le sang cesse de couler, les coups s'effacent et les maux disparaissent. Le bénéficiaire de la potion regagnera quatre points de vie ne pouvant dépasser son maximum.

Ingrédient requis : *Racines de Ginseng*

Quatrième degré

Remède lourd (Infusion) : Améliorée de nouveau, cette potion permet d'éliminer les effets d'une maladie ou d'une malédiction préalablement choisie à sa création de quatrième degré seulement. De même que ses antécédents, la potion n'est efficace que si elle est administrée à une victime de la maladie ou de la malédiction choisie à la création de la potion.

Ingrédient requis : *Graines de Screau*

Vaccin lourd (Sanguin) : Grâce à ce vaccin amélioré, il est possible de s'épargner la contraction et ainsi les effets d'une maladie ou d'une malédiction de quatrième degré seulement choisie à la création du vaccin. Une fois le vaccin injecté dans le sang, le bénéficiaire devient complètement immunisé à la maladie ou à la malédiction choisie à la création pour toute la durée de vie du vaccin. Le vaccin ne peut pas être injecté alors que la maladie ou la malédiction est déjà présente dans l'organisme, sans quoi il est sans effets et est immédiatement expulsé du corps. Un vaccin a une durée de vie de trois mois, après quoi il faut le renouveler.

Ingrédients requis : *Bave d'une personne affectée par la maladie ou la malédiction choisie, Racine d'Astragale*

Régénération de membres (Infusion) : Cette potion fut un véritable miracle dans l'évolution de l'alchimie et elle amplifia la demande de potions et donc son financement, permettant ainsi de découvrir d'autres potions. Grâce à ce miraculeux liquide, il est possible de régénérer les membres d'une personne comme ils étaient auparavant et fonctionnels. Ainsi donc, tous les membres « Broyés » par l'habileté, arrachés, manquants, amputés et ainsi de suite seront immédiatement soignés ou récupérés. Toutefois, les membres seront comme lorsqu'ils ont été perdus, ce qui signifie qu'une personne paraplégique des jambes qui s'est fait amputer les jambes récupérera ses jambes, mais ne pourra pas les utiliser, exactement comme quand il les a perdus.

Ingrédient requis : *Feuilles de Consoude*

Cinquième degré

Remède majeur (Infusion) : Cette potion a concentration presque parfaite permet de se défaire d'une maladie ou d'une malédiction de cinquième degré seulement choisie à la création de la potion. Le remède n'est efficace que si le bénéficiaire est victime de la maladie ou de la malédiction décidée à la création de la potion.

Ingrédient requis : *Feuilles de Tanacetum*

Vaccin majeur (Sanguin) : Puisque l'alchimie voit toujours plus loin, des alchimistes se sont bornés à la juste cause au point de vouloir enrayer les maux les plus mortel et les plus lâches. Ce vaccin permet donc de s'immuniser contre une maladie ou une malédiction de cinquième degré seulement choisie à la création de la potion. Une fois le vaccin injecté, le bénéficiaire est donc immunisé à la contraction et donc aux effets de la maladie ou de la malédiction choisie pour toute la durée de vie du vaccin. Toutefois, si la maladie ou la malédiction choisie était déjà présente dans l'organisme, le vaccin est rejeté et inefficace. Un vaccin a une durée de vie de trois mois, après quoi il faut le renouveler.

Ingrédients requis : *Bave d'une personne affectée par la maladie ou la malédiction choisie, Racine d'Astragale*

Potion de soin majeur (Infusion) : La version la plus récente de la potion de soin, la plus concentrée et la plus puissante jusqu'à maintenant, permet de se soigner des maux les plus violents. Une fois bue, le bénéficiaire de cette potion est envahis d'une sensation de bien être et reprend subitement ses forces, ses maux disparaissent et les marquent s'effacent. Le bénéficiaire regagnera six points de vie ne pouvant pas dépasser son maximum établi.

Ingrédient requis : *Racines de Ginseng*

Sixième degré

Remède divin (Infusion) : Ce remède a atteint une telle concentration, une telle puissance qu'il est possible grâce à celui-ci d'enrayer des maladies et des malédictions qui autrefois étaient incurables et pourtant si dévastatrices. Ce remède permet donc de se départir d'une maladie ou d'une malédiction du sixième degré seulement choisie à la création de la potion. Le bénéficiaire de cette potion, s'il est affecté par la maladie ou la malédiction choisie, se verra immédiatement départi de celle-ci et en pleine forme. Si la maladie ou la malédiction choisie n'était pas présente dans l'organisme, le remède est sans effet.

Ingrédient requis : *Feuilles de Tanacetum*

Vaccin divin (Sanguin) : Une fois de plus, les alchimistes ont su faire des miracles et faire un vaccin d'une telle puissance qu'il pouvait repousser les maladies et les malédictions les plus affligeantes. Ce vaccin permet de se protéger contre une maladie ou une malédiction de sixième degré seulement choisie à la création de la potion. Une fois le vaccin injecté, le bénéficiaire est totalement immunisé aux effets de la maladie ou la malédiction choisie à la création de la potion pour toute la durée de vie du vaccin. Si la maladie ou la malédiction était déjà présente dans l'organisme du bénéficiaire, le vaccin est immédiatement rejeté et sans effet. La durée de vie d'un vaccin est de trois mois, après quoi il faut le renouveler.

Ingrédients requis : *Bave d'une personne affectée par la maladie ou la malédiction choisie, Racine d'Astragale*

Souffle de vie (Infusion) : L'ultime potion, le don de la vie enfermé dans un flacon, une mixture infuse de la puissance même des Dieux et qui permet de redonner l'espoir à n'importe qui la buvant. Cette potion, si on peut l'appeler ainsi, contient la vie même et le bénéficiaire en est immédiatement gracié. Le bénéficiaire de cette potion regagnera une chance, ne pouvant pas excéder le maximum établi (deux chances en plus du zéro pour un total de trois). Il est impossible de donner cette potion à un corps mort, une fois une âme emportée, nulle potion ne peut la récupérer d'entre les mains des dieux.

Ingrédient requis : *Angelica*

Potions Physiologiques

Premier degré

Croissance (Infusion) : Une fois cette potion bue, les effets bénéfiques vont directement dans les os et dans les muscles. En très peu de temps (approximativement une minute), la personne buvant cette potion peut devenir très grande, pouvant même dépasser la limite humaine. Les effets de la potion durent six heures, mais certains alchimistes disent qu'il est possible de rendre ces effets permanents. (Apporter quelque chose de façon à être surélevé)

Ingrédient requis : *Racines d'Astragale*

Changement de couleur (Huile) : Le choix de la couleur désirée doit être décidé lors de la création de la potion. Lorsque l'huile est étendue sur le corps, elle prend la forme de la peau et se durcie. Une fiole du liquide est suffisante pour recouvrir le visage en entier seulement. Permet de se déguiser avec beaucoup plus de facilité. L'effet de cette huile prend fin une heure après l'application sur la peau. (Prière d'apporter du maquillage)

Ingrédient requis : *Caustique lunaire*

Décroissance (Infusion) : Dès que la potion est ingérée, les effets commencent à se manifester. La personne commence à prendre une taille beaucoup plus petite que celle originale. La forme se complète environs une minute après l'ingestion et est présente pour une durée de 6 heures. Encore une fois, certaines rumeurs courent qui disent qu'il est possible de rendre cet effet permanent. (La personne hors-jeu doit se pencher afin de simuler l'effet de la potion ou bien trouver tout moyen menant au même résultat)

Ingrédient requis : *Vif-Argent*

Second degré

Vieillesse (Infusion) : Une fois le liquide bu, le physique de la personne buvant la potion commencera à vieillir très rapidement. De façon progressive, la potion fait vieillir la personne buvant la potion de 10 ans et la forme se complète finalement après une minute. Plusieurs potions de vieillesse ne s'accumulent pas lorsqu'une personne en boit plusieurs. Un personnage peut mourir s'il devient trop vieux en buvant la potion. L'effet de la potion prend fin deux heures après l'ingestion et ainsi, la personne reprend sa forme originelle. (À la discrétion du joueur quant aux modifications physiques à apporter lors du vieillissement)

Ingrédient requis : *Sang de Démon*

Jouvence (Infusion) : Tout à fait le contraire de la potion de vieillesse, la potion de jouvence fait rajeunir la personne la buvant. De façon progressive, la personne buvant la potion rajeunira physiquement de 10 ans sur un délai d'une minute. Une personne buvant cette potion ne pourra jamais devenir plus jeune « qu'un an ». Plusieurs potions de jouvence ne s'accumulent pas lorsqu'une personne en boit plusieurs. L'effet de la potion prend fin après deux heures suite à l'ingestion et ainsi, la personne reprend sa forme originelle. (À la discrétion du joueur quant aux modifications physiques à apporter lors du rajeunissement)

Ingrédient requis : *Sang d'Elfe*

Force surhumaine (Infusion) : Après avoir bu la potion, le bénéficiaire développera une force surhumaine temporaire. Cette force est bien supérieure à celle de la majorité des personnes et permet de pouvoir, lors d'une activité physique où la force est à employer, de surpasser les limites humaines. Une personne buvant cette potion pourra donc facilement repousser un ennemi en le poussant, par exemple. Le changement physique est présent pour une durée d'une heure, ensuite la personne reprend sa force originelle. (Il est important de spécifier l'utilisation de la « force surhumaine » lors d'une épreuve physique contre une autre personne)

Ingrédient requis : *Bave d'Ogre*

Troisième degré

Photosynthèse (Huile) : Afin de pouvoir en sentir les effets bénéfiques, il faut s'étendre l'huile sur le corps, préférablement tout le corps, mais il est plus efficace d'en étendre partout où la peau est exposée au soleil. Lorsque le bénéficiaire de l'huile est exposé au soleil, il regagne ses points de vie beaucoup plus rapidement que la normale. La durée nécessaire afin de regagner un point de vie est réduite de moitié. Cet effet est présent pour une durée de deux heures. Il est impossible de regagner plus de points de vies que notre maximum possible de cette façon.

Ingrédient requis : *Sève sacrée*

Fortification osseuse (Infusion) : Cette potion possède de puissants attribues servant à fortifier les os du corps. Une fois le liquide ingurgité, le bénéficiaire sera complètement immunisé à tous les effets des dégâts "Platine" (Il subit tout de même les dégâts) ainsi qu'à tous les coups "Membre broyé" et ce, pour une durée d'une heure.

Ingrédient requis : *Tige d'Equisetum*

Troisième œil (Infusion) : Après l'ingestion de la potion, un œil se forme derrière la tête du bénéficiaire. La formation de l'œil est douloureuse, mais ne dure pas plus de 10 secondes. L'œil reste présent pour une durée de deux heures et tant et aussi longtemps qu'il est présent, la personne le portant annule les effets de l'habileté "Assassinat" lorsqu'elle est utilisée contre lui et ce, même si la victime était invisible. (Attention, cela ne signifie pas qu'il voit la personne invisible, mais bien qu'il ne puisse pas être affecté par le Bonus de l'Assassinat, donc elle subit tout de même les dégâts du coup, mais sans l'Assassinat.)

Ingrédient requis : *Œil de Cyclope*

Quatrième degré

Peau de pierre (Huile) : Quelques minutes après avoir appliqué l'huile sur son corps, la peau du bénéficiaire se transforme en une couche rocheuse très solide. La peau de pierre confère à son porteur 2 points d'armure utilisables contre tout type d'arme mise à part les masses et les pioches. Une fois tous les points d'armure utilisés, la peau redevient à son état normal. L'effet persiste pendant une heure ou jusqu'à ce que tous les points d'armure soient utilisés. (Veuillez soit vous mettre du maquillage grisâtre ou bien vous couvrir la peau de boue)

Ingrédient requis : *Poudre de Platine*

Peau d'écorce (Huile) : Quelques minutes après avoir appliqué l'huile sur son corps, la peau du bénéficiaire prend la forme d'une écorce. La peau d'écorce confère à son porteur 2 points d'armure utilisables contre tout type d'arme mise à part les haches et les dégâts de type "Feu". Une fois tous les points d'armure utilisés, la peau redevient à son état normal. L'effet persiste pendant une heure ou jusqu'à ce que tous les points d'armure soient utilisés. (Veuillez apporter du maquillage brun)

Ingrédient requis : *Marasine*

Forme bestiale (Infusion) : Cette potion possède toujours la même base, mais l'ingrédient final rend son effet différent. La potion de Forme bestiale a la propriété de faire manifester une seule caractéristique provenant d'une bête ou d'un animal sur le corps de celui qui la boit. Les effets ainsi que la durée varient toujours d'une potion à l'autre. La caractéristique se manifestant dépend de la partie d'animal ou de bête que l'on ajoute à la potion pour la finaliser. Certaines rumeurs disent qu'il est dangereux de boire à plusieurs reprises une potion de Forme bestiale possédant le même ajout. (Il faut aller consulter un animateur afin de savoir les effets d'une potion et ce, à chaque fois même s'il s'agit de la même recette).

Ingrédients requis : *Une partie provenant d'un animal ou d'une bête, Tige d'Equisetum*

Cinquième degré

Forme gazeuse (Infusion) : Immédiatement après avoir bu le contenu de la potion, le bénéficiaire se transforme en gaz invisible à l'œil nu. Il ne peut pas être affecté par les armes ni par la magie à moins d'indication contraire et ne peut être vu que par les effets de "Vision lucide". Si une personne tente de l'inhaler, il s'étouffe et doit immédiatement rejeter le gaz de son organisme. Le gaz se déplace très lentement, mais peut passer par les trous et les craques des bâtiments. Il est impossible pour le gaz de voler plus haut que la taille du bénéficiaire originalement et il ne peut pas aller dans le sol. La durée de l'effet est de 10 minutes, mais il est impossible de retourner sous sa vraie forme avant ce laps de temps, suite à cela, la personne redevient immédiatement comme auparavant. Il est impossible de regagner de points de vies, d'utiliser des objets, de parler ou d'interagir d'une quelconque façon avec quoi que ce soit lors de cette forme. (La personne sous l'effet de la potion doit croiser les poignets devant elle de façon apparente pour dire qu'elle est sous cette forme et lorsqu'elle se déplace, elle doit toujours avoir un pied qui s'accote à un talon comme une personne marchant sur un fil de fer, par exemple.)

Ingrédient requis : *Alfalfa*

Invisibilité (Huile) : Après s'être vidé le contenu de cette potion sur le corps, le bénéficiaire devient complètement invisible ainsi que tous les objets dissimulés sur lui (Objets à l'intérieur de ses habits et ces derniers). Ainsi, une personne pourra dissimuler avec lui des dagues ou même une épée courte, mais jamais plus grand. Les sacs aussi sont visible et donc il faut faire attention de porter le moins de chose possible sur soi. Un objet pris sous cette forme est encore visible au yeux de tous. Les effets de vision lucide ou tout autre pouvoir comparable pour détecter les personnes invisibles permettent de voir une personne ainsi camouflée. Si le bénéficiaire fais un geste brusque ou est touché, il redevient visible (Cela inclus frapper et être frappé). Les effets de cette potion durent pour un délai de 10 minutes (Si aucune des spécifications plus haute ne s'applique aux actions faites par le personnage).

Ingrédient requis : *Poudre de fée*

Tolérance physique (Sanguin) : Afin d'utiliser cette potion, le personnage doit introduire le liquide dans son corps par une coupure ou une injection. Une fois fait, les muscles du bénéficiaire se gonflent et la procédure prend environs 30 secondes pendant lesquelles la douleur est insupportable. Suite à cela, le personnage devient complètement insensible à la douleur (Elle est tout de même vulnérable aux dégâts et peut en mourir), bénéficie d'un point de vie supplémentaire et d'une « Sauvegarde physique ». Les effets durent 10 minutes, suite à quoi le personnage devient totalement impuissant et doit se reposer pour les prochaines 15 minutes.

Ingrédient requis : *Fruit de Cayenne*

Sixième degré

Métamorphose (Infusion) : Cette potion permet de se métamorphoser en n'importe quoi de vivant, à condition que l'on aie un échantillon convenable de cette chose ou cette personne. La métamorphose doit être choisie lors de la création de la potion et suite à l'absorption du liquide, le corps se transforme en l'être choisi. Le processus prend deux minutes complètes afin de se compléter et il est impossible de se métamorphoser en quelque chose de plus gros que deux fois sa taille (Par contre, cela peut-être plus petit). La métamorphose est effective pour une durée d'une heure, suite à quoi le personnage reprend sa forme normale en deux minutes. Il faut consulter les animateurs quant à la transformation pour confirmer les effets à la création de la potion et le créateur doit apporter un déguisement en conséquence, car il ne sera pas fourni par l'animation.

Ingrédients requis : *Un échantillon d'un être vivant, Tige d'Equisetum*

Forme rocheuse (Infusion) : Cette potion est un état avancé de la potion « Peau de pierre ». La personne buvant la potion se transformera en une pierre vivante de la même taille que lui, semblable à un golem. La surface de sa peau devient aussi solide que la pierre et elle lui confère 4 points d'armure utilisables contre tout types d'armes mise à part les masses et les pioches. Elle l'immunise aussi contre tous les effets des dégâts « Platine » ainsi que les coups « Membre broyé ». Il peut aussi utiliser l'habileté « Camouflage » si il se trouve en forêt ou dans un milieu propice si il s'accroupit sur lui-même et qu'il reste immobile. Toutefois, il est impossible de courir lors de cette forme dû au poids accablant qu'elle confère. Les effets de cette potion sont effectifs pour une heure, même si les points d'armures sont utilisés. Le créateur de la potion se doit d'apporter un costume ou un maquillage en conséquence.

Ingrédients requis : *Poudre de Platine, Tige d'Equisetum*

Forme sylvestre (Infusion) : Cette potion est un état avancé de la potion « Peau d'écorce ». La personne buvant la potion se transformera en un aborigène bien vivant de la même taille que lui. Sa peau se couvrira d'écorce très solide, ce qui lui confère 4 points d'armure utilisables contre tout types d'armes mise à part les haches et les dégâts de type feu. Elle l'immunise aussi contre tous les effets des dégâts « Platine » ainsi que les coups « Membre broyé ». Il peut aussi utiliser l'habileté « Camouflage » si il se trouve en forêt ou dans un milieu propice si il reste immobile. Toutefois, il lui est impossible de courir lors de cette forme dû au poids accablant qu'elle confère. Les effets de cette potion sont effectifs pour une heure, même si les points d'armures sont utilisés. Le créateur de la potion se doit d'apporter un costume ou un maquillage en conséquence.

Ingrédient requis : *Poudre de fée*

Potions de Maladies

Premier degré

***Irritation (Huile) :** La victime de cette potion, qu'elle se soit elle-même mise l'huile sur le corps ou qu'on lui ait mit alors qu'elle était en incapacité de mouvement, commence à subir d'horribles sensations se piqûres partout sur son corps. L'huile provoque un énorme besoin de se gratter très difficile à maîtriser ou oublier alors que la peau se couvre de gonflements similaires à des piqûres de moustiques et de plaques rougeâtre. La victime découvrira un confort subit lorsqu'elle se grattera, mais laissera place à une sensation encore plus intense qui la poussera à se gratter à nouveau. Le cercle vicieux provoque souvent des personnes qui, à force de se gratter, s'arrache la peau jusqu'au sang. La sensation ne prend fin qu'après la durée de l'effet, qui est de 30 minutes. Suite à la fin des effets, la peau reprendra peu à peu son état normal à moins que la personne gratte encore.

** Cette potion peut être combinée à celle de Contagion (voir potions de maladies de sixième degré)*

Ingrédient requis : *Aconit*

Scorbut (Infusion) : Dès que la victime a absorbé la totalité de la potion, les résidus qui se trouvent dans sa bouche s'attaque immédiatement à ses dents et à ses gencives, recréant le même effet que la maladie elle-même. Les deux parties de la bouche qui sont attaquées commenceront immédiatement à pourrir tranquillement, ne laissant que peu de temps pour trouver un antidote. La cible perdra toutes ses dents graduellement cinq heures après avoir bu la potion, jusqu'à avoir la bouche complètement dénuée de dentition et les gencives pourries. Passé ce délai, la cible devra constamment parler en cachant ses dents grâce à ses lèvres (Comme une personne âgée sans dentier) et aura donc une grande misère à articuler bien les mots, donc les sorts ainsi que les prières. Si parcontre, la victime boit le remède avant les cinq heures écoulées, la maladie prend fin et la dentition redeviendra peu à peu normale, ne laissant pas de traces du passage du fléau.

Ingrédient requis : *Marasine*

Allergie (Infusion) : Une fois la potion bue, la victime développera une allergie au produit ajouté supplémentairement à la potion. Chaque fois qu'elle entrera en contact corporel avec l'objet, que ce soit du touché, du goûté ou toute autre forme de contact direct (Donc touchant avec la peau et non avec des vêtements), elle se sentira extrêmement mal au point de ne plus désirer toucher l'objet, sous peine de voir sa peau se gonfler et enfler aux endroits touchés, provoquant une grande douleur, une immense sensation de picotement et des problèmes de peau. La cible devra donc faire attention pour ne pas entrer en contact avec l'aliment ou l'objet en question, qui se doit d'être quelque chose de courant et une matière première spécifique. Par exemple, la cible pourra devenir allergique au Fer, mais pas aux épées (Par contre, si l'épée est en fer, il en sera allergique à cause du fer). On ne peut pas non plus rendre quelqu'un allergique à la nourriture, il faut choisir un aliment en particulier (Et non pas un groupe d'aliment, donc

par exemple, on peut rendre quelqu'un allergique aux pommes, mais pas aux légumes en général). Si la victime est allergique à un aliment ou un objet qui dégage une odeur, elle ne devra en aucun cas sentir son odeur, sans quoi sa gorge enflerait et la sensation deviendrait insupportable. En aucun cas une personne allergique à un aliment ou un objet ne pourra le tenir dans ses mains, sauf s'il porte des gants et que l'objet ne dégage aucune odeur, peu importe la raison qui motive la prise de l'objet ou l'aliment en question. La durée de l'allergie est de cinq heures. On doit toujours consulter un animateur pour savoir si l'aliment ou l'objet ajouté est permis.

Ingrédients requis : *Aliment ou objet ajouté, Graines de Screau*

Second degré

Régénération défailante (Infusion) : Une fois le liquide absorbé, le métabolisme de régénération de la personne se verra beaucoup moins efficace qu'auparavant, reprenant donc ses forces avec beaucoup plus de difficulté et de temps. La victime prendra le double du temps afin de régénérer ses points de vie et ce, pour une durée de trois heures, après quoi le métabolisme reprend le dessus sur la substance et est aisément capable de se régénérer avec son efficacité d'antan.

Ingrédient requis : *Feuilles de Sassafias*

Abîmes (Infusion) : Cette potion tire son nom de la légende racontant que tous les enfants morts à la naissance, ou avant, étant donc provenu d'une fausse couche ou autre, se retrouvaient dans un infini étendu de vide et de silence dénommé les abîmes. Il est très malheureux pour plusieurs que cette potion soit si facile à faire pour les alchimistes se concentrant sur l'art d'emprisonner la maladie et le fléau dans un flacon, mais cette potion s'est avéré utile à plusieurs reprises. Cette potion, une fois bue, tue peu à peu un fœtus se trouvant dans le ventre de la victime, peu importe son stade d'évolution. Au bout de cinq heures, si la victime n'a pas trouvé d'antidote, si bien sur elle est contre, l'enfant prématuré sera expulsé comme une fausse couche. Cette potion est surtout utilisée comme méthode d'avortement, même si pourtant très mal vu. Cette potion est sans effets si la victime ne porte pas d'enfant ou si elle est incapable d'en porter un (Si par exemple la victime est un homme). Un enfant sauvé grâce à un antidote ne sera pas toutefois intacte et aura certaines séquelles, dépendamment de la durée pendant laquelle la potion a fait effet sur lui.

Ingrédient requis : *Marasine*

***Grippe (Infusion)** : Une fois la substance bue en entier, la victime commencera, quelques temps après, à être sujet de faiblesses, de bouffées de chaleur, de sueurs froides, de nausées et sa gorge s'asséchera. Les effets ne sont pas mortels, mais il s'agit là d'une expérience tout à fait désagréable. La victime devra impérativement prendre du repos et il lui sera impossible de faire de grands efforts physiques (Combattre, travailler etc.) sauf si poussé à le faire (Attaqué, par exemple). Quoi qu'il en soit, elle aura une immense difficulté à accomplir la moindre tâche, le simple effort physique développant des douleurs musculaires et des mal de têtes horribles. Les effets de la potion sont de 30 minutes, après quoi la cible se sentira beaucoup mieux et pourra reprendre ses activités normales.

* Cette potion peut être combinée à celle de Contagion (voir potions de maladies de sixième degré)

Ingrédient requis : *Caustique Lunaire*

Troisième degré

Régurgitation (Infusion) : Cette potion, depuis très longtemps utilisé, peut avoir plusieurs utilités. Des êtres fourbes pourraient l'utiliser pour nuire publiquement à un haut placé, mais son utilisation s'est surtout retrouvée dans un but préventif. Une fois la potion bue, elle fait immédiatement régurgiter les derniers aliments absorbés. Ce qui signifie que cette potion permet d'annuler les effets d'une potion néfaste en la régurgitant, mettant donc fin au développement des effets. Toutefois, elle ne permet que de régurgiter les potions transmises en les buvant, donc celles préparées par *Infusion*. Cette potion est fort utile et nombreux sont ceux qui s'en garde au moins une près d'eux en cas de doute.

Ingrédient requis : *Cantharis*

Déshydratation morbide (Infusion) : Cette potion agit contrairement à toute forme de liquide existant et c'est ce qui fait qu'elle est si dangereuse. La victime buvant cette potion, plutôt que d'être rafraîchie, sera déshydratée, ne demandera que plus de boisson encore pour se rafraîchir. La victime sera en constante recherche de liquide à boire, bien souvent de l'eau, devenant un besoin obsessionnel. Sa gorge deviendra sèche, elle aura chaud, elle aura la tête qui tourne, des troubles respiratoires et des faiblesses. Son premier réflexe sera de boire, même si la boisson ne lui redonnera pas sa sensation de bien-être (À moins d'être un antidote). Si la victime ne boit pas au moins une bouteille (Minimum 500 ml), peu importe le liquide, à chaque 10 minutes, elle tombera dans l'inconscience jusqu'à la fin de la durée de la potion. Les effets prennent fin après 30 minutes, après quoi la victime retrouvera sa sensation de bien-être.

Ingrédient requis : *Marasine*

Hémophilie (Infusion) : Cette potion est véritablement l'une des plus dangereuses connue jusqu'à maintenant. La victime buvant cette potion devra prendre d'extrêmes précautions afin de pouvoir survivre jusqu'à la fin de la durée de la potion. Sa peau deviendra anormalement sensible et elle perdra en presque totalité son système de régénération en cas de blessure. Dès que la victime sera blessée par un objet tranchant ou perforant, son sang ne cessera pas de couler de sa plaie jusqu'à ce qu'une intervention soit faite d'un expert en la matière. Elle subira un point de dégât à chaque cinq minutes jusqu'à ce que quelqu'un possédant la compétence soin prenne le temps de s'en occuper (Même durée que pour soigner quelqu'un généralement) ou qu'elle subisse un sort de guérison ou boive une potion de soin. Il est donc important pour la victime de toujours avoir un bon guérisseur près d'elle et d'éviter les blessures. Si la victime perd tous ses points de vie alors qu'elle est sous l'effet de la potion, le temps d'agonie est réduit de moitié avant qu'elle ne meurt et perde une chance. La durée de la potion est de 30 minutes.

Ingrédient requis : *Feuilles de Sassafias*

Quatrième degré

Faible ossature (Infusion) : Immédiatement après avoir bu la potion, la victime commence à en ressentir les effets. Ses os deviennent si fragile que le moindre contact physique suffit à lui extirper une souffrance sans pareil. Ses os craquent au moindre mouvement et se brisent au moindre coup. La victime devra faire très attention pour ne pas se heurter sur quoi que ce soit et devra marcher très lentement et avec prudence. Toute envie de combattre lui est immédiatement enlevée, sachant qu'en recevant le moindre coup, elle pourrait se briser en deux. Les coups d'armes contondantes et tranchantes lui feront les dégâts normaux, mais en plus, ils seront considéré comme « Membre broyé » lorsqu'ils seront portés aux membres. Si le coup est porté au torse ou au dos, avec le même type d'arme, il ne sera pas considéré « Membre broyé », mais infligera le double des points de dégâts. C'est au joueur atteint du mal de calculer les dégâts reçu et de les doubler. La durée des effets de cette potion est de 30 minutes, après quoi les os reprennent leur consistance normale.

Ingrédient requis : *Lait de Manticore*

Hémorragie interne (Infusion) : Cette potion, aussi dangereuse qu'il soit, semble avoir une consistance semblable à celle de lames de rasoir une fois avalée. Déchirant ainsi l'intérieur de la gorge et s'attaquant à l'estomac, elle cause d'immenses douleurs et crampes qui peuvent causer la mort si elles ne sont pas réglées. La victime perdra ses points de vie au rythme d'un par 2 minutes, semblable à la maladie d'Hémophilie. Toutefois, l'intérieur du corps étant inaccessible par les bandages, cataplasmes, baumes etc. Il faudra que la victime soit soignée par une potion de soin, un sort de soin ou une prière. De venir à de telles méthodes ne met pas fin aux souffrances, la maladie continue à agir jusqu'à la fin de la durée, sauf si elle est traitée avec un antidote respectif. La durée de l'effet de la potion est de 20 minutes. Si la victime perd tous ses points de vie, son temps alloué à l'agonie sera réduit de moitié et seul une potion de soin, un sort de soin ou une prière pourra le remettre sur pied.

Ingrédient requis : *Griffes de démon*

***Mortalité rampante (*Infusion*)** : Développée par de puissants nécromanciens dont les intentions ne furent pas les meilleurs, cette potion a pour effet de transformer celui qui la boit en créature cadavérique dont le seul but est de dévorer tout ce qui vit et qui est à portée de vue. La victime deviendra un mort-vivant inintelligent et ne répondra sous aucun ordre, à moins d'être contrôlé par un sort permettant de contrôler les créatures. Le mort-vivant agira lentement, pouvant utiliser ses armes, mais sans la moindre habileté et seulement à une main. Il ne se servira pas de celles-ci pour bloquer, ni de bouclier, son seul et unique but étant d'arriver le plus rapidement possible à ses victimes pour pouvoir les dévorer malgré sa lenteur. Il gardera les mêmes statistiques que lors de son vivant, donc ses points de vie, mais sera incapable d'utiliser la moindre habileté, de faire une prière ou de lancer un sort. Lors de sa destruction, le personnage ne perdra aucune chance et se relèvera de l'inconscience cinq minutes plus tard, ne se souvenant pas du tout de ce qui s'est passé pour le mettre dans un tel état. La durée de l'effet est présent jusqu'à la destruction du mort-vivant ou une heure après la contraction de la maladie.

** Cette potion peut être combinée à celle de Contagion (voir potions de maladies de sixième degré)*

Ingrédient requis : *Silybum*

Cinquième degré

***Peste (Infusion) :** Une fois la potion bue, des tâches noirâtres apparaissent lentement à la surface de la peau à des endroits toujours différents, pouvant être évidents ou cachés sous les vêtements. La victime à une immense hausse de température, subit des douleurs musculaires et des maux de tête, est sujette à une déshydratation et est prise d'une toux sans pareille. Son état s'aggrave au fil du temps et ce, dangereusement. Elle perdra deux points de vie permanent jusqu'à ce qu'elle absorbe un remède et devra, à chaque fin de grandeur nature, venir voir l'animation pour savoir, au gré du hasard, si elle survivra à la peste jusqu'au prochain événement (À noter qu'il faut le faire à chaque événement tant que la victime n'a pas été guérie). La durée des effets de la potion est indéfinie, c'est à dire qu'elle sera pestiféré jusqu'à ce qu'elle trouve un remède ou qu'elle meurt par cause de la maladie. (Veillez apporter le maquillage nécessaire, car il ne sera pas fourni)

* Cette potion peut être combinée à celle de Contagion (voir potions de maladies de sixième degré)

Ingrédient requis : *Silybum*

Déflagration musculaire (Infusion) : La victime de cette dangereuse potion verra immédiatement sa force musculaire la quitter, peu à peu, devenant de plus en plus faible au fil du temps. Tous les muscles de son corps s'atrophieront lentement jusqu'au point qu'ils deviennent presque inutilisable. Au bout d'une heure, la victime ne pourra plus lever l'équivalent d'une épée longue et aura de la difficulté à marcher longtemps sans s'épuiser. Au bout de deux heures, la victime ne pourra plus lever l'équivalent d'une épée courte et elle ne pourra plus du tout courir sans s'effondrer au sol. Au bout de 3 heures, la victime ne pourra lever que l'équivalent d'une dague et la brandir l'épuisera au plus haut point. De plus, elle ne pourra plus marcher sans l'aide d'un appui comme une canne, une branche ou une épaule. Les effets de la maladie s'arrêtent là et elle est d'une durée totale de cinq heures. Après quoi, elle reprend le dessus et récupère ses forces au même rythme qu'elle les a perdu.

Ingrédient requis : *Feuilles de Sassafias*

***Lèpre (*Infusion*)** : Cette maladie, très connue, fut heureusement compliquée à enfermer dans une fiole. Toutefois, ses effets sont bien plus dangereux et concentrés que ceux de la maladie à l'état original. Les symptômes commencent quelques minutes à peine après avoir bu la potion. La victime est prise de démangeaisons et d'irritations partout sur son corps et sera toujours poussée à se gratter. Après environ 10 minutes, la peau de la victime se bombe à certains endroits qui perdent leur pigmentation et ces endroits deviennent insensibles. Les démangeaisons toujours présentes, la victime après un autre 10 minutes commencera à perdre véritablement sa peau en la grattant, laissant découvrir peu à peu une chair incolore, difforme et insensible au toucher. L'aspect physique du lépreux devient totalement dégoûtante et répugnante et il perdra, au fil du temps, ses membres s'il ne trouve pas un remède. À chaque début d'événement, le personnage perdra l'usage d'un de ses membres, jusqu'à ne plus être capable de bouger et finalement mourir de la maladie. La durée des effets de la maladie est indéterminée, c'est à dire que les effets s'accumulent jusqu'à la mort du personnage ou jusqu'à ce qu'un remède soit absorbé. Si un tel remède est absorbé, la victime reprendra l'usage de ses membres et sa peau redeviendra normale. (Veillez apporter le costume ou le maquillage nécessaire, car il ne sera pas fourni)

** Cette potion peut être combinée à celle de Contagion (voir potions de maladies de sixième degré)*

Ingrédient requis : *Cantharis*

Sixième degré

Parasite (Infusion) : Sans véritables effets lorsqu'elle boit la potion immédiatement, la victime ne pourra se douter qu'il s'agit là d'un dangereux parasite qu'elle vient d'ingérer. Le parasite, extrêmement petit, va s'installer dans le corps et combattre les anti-corps qui permettraient de combattre une maladie. Ainsi donc, toute maladie contractée lorsque sous l'effet de cette potion sera entièrement doublée. La durée, les effets, les pertes, les conditions pour résister et les doses d'antidotes requises pour soigner la maladie seront doublés. Si la victime avait absorbé des vaccins, elle les perd tous. Il est impossible de faire un vaccin contre cette maladie ou d'en recevoir un pendant que le parasite est présent et les antidotes ne fonctionnent pas. Seule la potion d'expulsion du sixième degré Basique permet d'éliminer le parasite. La durée de la potion est indéfinie, ce qui signifie que les effets sont présents jusqu'à l'expulsion du parasite.

Ingrédient requis : *Marasine*

Contagion (Spécial) : Ce produit, afin de bien compléter ses effets doit être ajouté à une autre potion de maladie. Toutefois, il ne s'agit pas de n'importe quelle maladie, mais bien de celles identifiées avec un Astérix (*). Une fois le liquide ajouté à la potion, il faut prendre en note que la victime devra boire la quantité de liquide équivalent des deux potions réunies pour que les effets fonctionnent. Si bien administré, la maladie deviendra Contagieuse, ce qui signifie qu'elle se répandra par le contact physique. Toutefois, seule la victime ayant bue la concoction contagieuse peut transmettre la maladie aux autres. Ceux qui seront affectés par le contagieux subiront les mêmes effets que la maladie, mais ne seront pas transmetteurs de la maladie. L'effet de la contagion est éliminé lorsque la maladie prend fin après la durée de temps inscrite ou lorsqu'un remède est administré.

Ingrédient requis : *Sang d'Hybride*

Nécrose mortelle (Infusion) : La potion la plus dangereuse connue jusqu'à maintenant, redoutée de tous et chacun. Cette potion détient l'énorme pouvoir d'extirper la vie de quelqu'un et ce, avec d'horribles souffrances. Une fois la potion absorbée, la maladie dit-on s'attaque directement au cœur de sa victime, qui ressent une terrible étreinte sur celui-ci, comme s'il pouvait exploser à tout moment. La douleur est insupportable, la victime ne peut se retenir de pousser quelques gémissements ou des cris à certains moments. La victime, à partir du moment où elle absorbe la potion, n'a plus que trois heures à vivre, après quoi son cœur s'arrête subitement de battre, complètement corrompu par la nécrose qui s'y est installée. Le seul moyen qu'elle a de survivre à la nécrose est de trouver un remède avant que les trois heures ne soient écoulées. À sa mort, la victime perdra une chance et devra venir voir les animateurs.

Ingrédient requis : *Racines de Tanacetum*