

Potions et Poisons



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 2 Juin 2019



Potions et Poisons

Les potions ainsi que les poisons sont de puissants ajouts à l'arsenal de tous les personnages. La concoction des potions et poisons demande les talents d'un Laborantin ainsi que des ingrédients, ce qui rend leur usage rare mais surprenant. Il ne faut pas de compétences ou connaissances particulières pour pouvoir utiliser une potion.

Ce document contient la liste complète des Potions et Poisons que les Laborantins peuvent créer. Voici les caractéristiques des potions :

« **Méthode** » : Méthode pour causer les effets de la Potion/Poison. Il existe 4 méthodes :

- **Contact** : La fiole doit toucher à la cible.
- **Ingestion** :

La cible doit boire la potion au complet (Le contenu des fioles ne doit pas réellement être avalé. Il faut donc faire le tout en Roleplay). Pour les poisons, il ne faut avaler qu'une partie du poison pour qu'il fasse effet. Une fois qu'un poison a affecté sa cible, tout le reste du liquide devient sans effet (on ne peut donc pas faire plusieurs doses avec une fiole de poison).

- **Inhalation** :

La fiole doit être lancée aux pieds de la cible (à 1 mètre prêt). Il faut imaginer que la fiole se brise et que la cible respire l'émanation. Cette méthode ne peut affecter qu'une cible. Notez que retenir son souffle ne vous immunise pas aux émanations des poisons.

- **Inhalation (Rayon X mètres)** :

La fiole doit être lancée au sol. Toutes les cibles dans le rayon indiqué alentour de la fiole sont affectées.

« **Délai** » : Une fois que la méthode a été accomplie, il peut y avoir un certain temps avant que l'effet de la potion/poison ne soit ressenti.

« **Durée** » : Le temps que durent les effets de la potion/poison sur la cible une fois que le délai est passé. Les effets avec une durée de la même potion ou du même poison ne se cumulent pas avec eux-mêmes.

« **Effet** » : Cette section donne une description des effets ressentis. Cette section peut aussi contenir la durée d'un effet.

Si la durée ou une méthode de fin d'effet n'est pas définie, l'effet continu jusqu'à l'application d'un antidote ou la mort.

Rappel : Lorsque vous infligez des effets de contrôle mental, il faut dire « Mental (niveau du Poison) » pour permettre aux cibles de savoir si elles sont immunisées.

Les effets des Potions et Poisons peuvent être contrés de plusieurs façons. Par exemple : les sorts *Neutralisation des Potions et Poisons* et *Absorption des Maux*. Les compétences *Résistance aux Poisons*, *Immunité aux Poisons/Potions* et *Volonté de Fer*. Ou les *Potions Élixir de Guérison* et *Neutralisation*.



Acide Corrosif

Méthode : Contact

Délai : Instantané

Durée : Permanent

Effet : Fait *Rouiller* un objet métallique en Fer ou Nickel.

Décoction du Pestiféré

Méthode : Ingestion

Délai : 2 minutes

Durée : 4 heures

Effet : La peau de la victime se couvre de taches noires, elle a du mal à parler clairement, ses mains sont crispées et tordues, elle devient sensible à la lumière et préfère se voiler ou rester dans l'ombre.

Plaie du Magicien

Méthode : Inhalation (Rayon 2 mètres)

Délai : Instantané

Durée : 1 heure

Effet : Tous ceux dans la zone ne peuvent lancer que des sorts niveau 1 et 2 maximum.

Poison Hallucinogène

Méthode : Inhalation

Délai : 2 minutes

Durée : 1 GN

Effet : La victime a des *Hallucinations* de spectres dans tous les endroits sombres. Elle a une *Peur Moral 3* du noir et de ce qui pourrait s'y cacher.

Potion de Chance

Méthode : Ingestion

Délai : Instantané

Durée : 1 GN ou Utilisation

Effet : Permet au buveur de choisir le résultat du prochain jeu de chance (tel que Couronne ou Dragon).

Potion de Charme

Méthode : Ingestion

Délai : 2 minutes

Durée : 10 minutes

Effet : Permet au buveur de causer un effet de *Fascination* et d'*Amitié* à une cible à la fois en lui parlant.

Potion de Force

Méthode : Ingestion

Délai : Instantané

Durée : 5 minutes

Effet : Le buveur peut causer +1 dégât physique pour la durée.

Potion de Magie

Méthode : Ingestion

Délai : Instantané

Durée : Instantané

Effet : Le buveur récupère 4 points de mana et de foi.

Potion de Régénérescence

Méthode : Ingestion

Délai : 5 minutes

Durée : Instantané

Effet : Tous les pouvoirs, sorts et compétences du buveur qui sont en train de recharger ont leur temps de recharge réduit de 1 heure.

Potion de Soins

Méthode : Ingestion

Délai : Instantané

Durée : Instantané

Effet : Soigne 6 points de vie au buveur. Soigne 4 points de vie la deuxième fois dans le même GN. Soigne 2 points de vie toutes les fois suivantes dans le même GN.

Surdité

Méthode : Ingestion

Délai : Instantané

Durée : 1 GN

Effet : Le buveur subit un effet de *Surdité*.

Vapeur Étourdissante

Méthode : Ingestion

Délai : 5 minutes

Durée : 1 GN

Effet : Le buveur agit comme s'il était fortement sous l'effet de l'alcool.



Blessure Majeure

Méthode : Contact avec une Arme

Délai : Instantané

Durée : GN ou Utilisation

Effet : Le prochain coup de l'arme causera un empoisonnement. La victime empoisonnée subira 1 dégât magique par minute jusqu'au coma.

Cécité

Méthode : Ingestion

Délai : 1 minute

Durée : 1 GN

Effet : Le buveur subit un effet d'*Aveuglement*.

Enchaînement de l'Esprit

Méthode : Ingestion

Délai : Instantané

Durée : 10 minutes

Effet : Le buveur devient sous la *Possession* de la première personne qui lui parle. Il devra obéir aux ordres de son maître. L'effet du Poison cesse après avoir subi 5 points de dégâts quelconques.

Force Mentale

Méthode : Ingestion

Délai : 1 minute

Durée : 1 heure

Effet : Le buveur obtient 2 points de Moral et devient immunisé à tous les effets de contrôle mental niveau 1, 2 et 3.

Philtre de Résistance Élémentaire

Méthode : Ingestion

Délai : 5 minutes

Durée : 1 GN

Effet : La potion absorbera les 10 prochains dégâts élémentaires reçus par le buveur.

Potion de Magie II

Méthode : Ingestion

Délai : 2 minutes

Durée : Instantané

Effet : Le buveur récupère tous ses points de mana et de foi et obtient jusqu'à 5 points de mana ou de foi (distribués comme le buveur souhaite) supplémentaires par-dessus son maximum. Ce bonus ne donne pas accès aux Dons de la Foi.

Potion d'Héroïsme

Méthode : Ingestion

Délai : 1 minute

Durée : 1 heure

Effet : Le buveur obtient 5 points de vie de base supplémentaires et +1 de moral.

Silence

Méthode : Inhalation

Délai : Instantané

Durée : 1 heure

Effet : La cible subit un effet de *Silence*.

Sommeil

Méthode : Ingestion

Délai : 1 minute

Durée : 30 minutes

Effet : Le buveur subit un effet de Sommeil. Après s'être réveillé la première fois, il se ré-endorment 5 minutes plus tard pour 30 minutes à nouveau.

Vérité

Méthode : Ingestion

Délai : 2 minutes

Durée : 2 heures

Effet : Le buveur devient incapable de mentir.

Élixir de Folie

Méthode : Ingestion

Délai : 2 minutes

Durée : 30 minutes

Effet : Le buveur subit un effet de *Débilité* et est particulièrement agité.

Élixir de Guérison

Méthode : Ingestion ou Contact

Délai : 10 minutes

Durée : Instantané

Effet : Le buveur est libéré des effets d'*Aveuglement*, de *Surdité*, de *Silence* et de tous les poisons de niveau 1 et 2.



Affaiblissement

Méthode : Contact

Délai : 2 minutes

Durée : 1 GN

Effet : La cible subit un effet de *Ralentissement*. De plus, ses dégâts physiques sont réduits à 1.

Animation des Plantes

Méthode : Contact

Délai : 1 minute

Durée : 15 minutes

Effet : Rend une *Zone de Végétation* dangereuse dans un rayon de 5 mètres. Tant que celui qui a utilisé le poison est à 5 mètres de la zone, tous ceux entrant dans la zone prennent 2 dégâts magiques et sont *Enchevêtrés* pour le reste de la durée

Force Éthérée

Méthode : Ingestion ou Contact avec une Arme

Délai : Instantané

Durée : 5 minutes ou 1 GN

Effet : Le buveur passe dans *la dimension alternative* pendant 5 minutes avec uniquement le droit de se déplacer. Il peut voir et entendre dans la dimension d'Ondeval. Si la potion est plutôt appliquée sur une arme, celle-ci peut frapper Éthéré pour le GN.

Forme Spectrale

Méthode : Contact

Délai : 10 minutes

Durée : 2 heures

Effet : La cible prend progressivement une forme spectrale, ce qui la rend incapable de transporter autre chose que ses vêtements. Après le Délai, tout son équipement tombe au sol. Elle est immunisée aux dégâts physiques et élémentaires, mais reprend sa forme normale après 5 dégâts magiques ou le coma.

Gaz Hallucinogène

Méthode : Inhalation (Rayon 5 mètres)

Délai : 1 minute

Durée : 1 GN

Effet : Tous ceux dans la zone ont des *Hallucinations* de spectres dans tous les endroits sombres. Ils ont une *Peur Moral 4* du noir et de ce qui pourrait s'y cacher.

Incompétence

Méthode : Inhalation

Délai : 5 secondes

Durée : 2 heures

Effet : La cible subit un effet de *Débilité*.

Invisibilité Mineure

Méthode : Ingestion

Délai : 2 minutes

Durée : 1 heure

Effet : Le buveur est invisible. Poser un acte offensif brise l'effet de la potion.

Invulnérabilité Physique

Méthode : Ingestion

Délai : 1 minute

Durée : 10 minutes

Effet : Le buveur devient immunisé aux dégâts physiques et aux effets des attaques physiques.

Neutralisation

Méthode : Contact

Délai : Instantané

Durée : Instantané

Effet : Libère de tous les effets de contrôle mental niveau 3 et moins. Libère aussi des effets des poisons niveau 3 et moins.

Poison Mortel

Méthode : Ingestion

Délai : Instantané

Durée : 2 heures

Effet : Cause une douleur évidente. À la fin de la durée, cause la **mort (Achèvement)**.

Poison de Paralysie

Méthode : Contact avec bras ou jambe

Délai : Instantané

Durée : 2 GN

Effet : Cause un effet de *Paralysie* sur le membre touché. L'effet de ce poison n'est pas cumulable sur la même cible.



Rappel à la Vie

Méthode : Ingestion

Délai : 5 minutes

Durée : Instantané

Effet : Permet de ramener à la vie une cible qui est morte (*Achevée*) depuis moins de 2 heures et sans cérémonie de mise en terre. La cible perd 1 point d'âme de manière permanente. On ne peut pas ramener à la vie une cible avec aucun point d'âme.

Résistance Majeure aux Poisons

Méthode : Ingestion

Délai : 10 minutes

Durée : 1 GN

Effet : Le buveur devient immunisé aux poisons de niveau 1, 2 et 3.

Résistance à la Magie

Méthode : Ingestion

Délai : 5 minutes

Durée : 1 GN

Effet : Les dégâts magiques reçus par le buveur sont réduits à 1.



Di-oro

Méthode : Contact avec une roche

Délai : Instantané

Durée : Permanent

Effet : Transmute une roche en or pur.

Dégradation

Méthode : Contact avec un objet

Délai : 15 minutes

Durée : Permanent

Effet : Neutralise tous les effets magiques (ceux coutant des points d'âme) d'un objet magique.

El-Fortis

Méthode : Contact

Délai : 15 minutes

Durée : Permanent

Effet : Transmute le métal d'une arme en fer ou d'un bouclier de fer directement en adamantium.

Ferronnier

Méthode : Contact

Délai : 15 minutes

Durée : Permanent

Effet : Transmute le métal d'une arme ou d'un bouclier directement en fer. Toutes les améliorations sont perdues.

Huile de Désenchantement

Méthode : Inhalation

Délai : Instantané

Durée : 1 heure

Effet : Dissipe toute la magie sur la cible et l'empêche de recevoir les effets des sorts magiques pour la durée.

Pétrification

Méthode : Contact

Délai : Instantané

Durée : 2 heures

Effet : La cible est prise d'une douleur évidente. Après 15 minutes, elle subit un effet de *Ralentissement*. Après 30 minutes, elle subit un effet de *Pétrification*. Après les 2 heures, la cible est **morte (Achevée)**.

Recommencement

Méthode : Ingestion

Délai : 1 minute

Durée : Instantané

Effet : La cible est soignée de tous ses points de vie et récupère tous ses points de mana et de foi. Elle est également libérée de tous les effets de contrôle et tous les poisons.

Transfuge Racial

Méthode : Ingestion

Délai : 15 minutes

Durée : Permanent

Effet : La race du buveur est changée pour une autre prédéterminée par le créateur du poison.