

# Potions et Poisons



LES TERRES  
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 29 Juin 2022



## 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.

« **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.

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

**Type :** Poison  
**Méthode :** Contact  
**Durée :** Permanent  
**Effet :** Fait *Rouiller* une arme/bouclier en Fer ou Nickel.

## Breuvage de Chance

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 1 GN  
**Effet :** Permet au buveur de choisir le résultat du prochain jeu de chance (tel que Couronne ou Dragon) une fois par heure.

## Breuvage de Charme

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 1 heure  
**Effet :** Permet de causer un effet d'*Amitié* pendant 5 minutes à toute cible qui parle au buveur.

## Breuvage de Force

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 15 minutes  
**Effet :** Le buveur peut causer +1 dégât avec ses attaques d'armes pour la durée.

## Breuvage de Magie

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** Instantané  
**Effet :** Le buveur récupère 5 points de mana et de foi.

## Breuvage de Régénérescence

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** Instantané  
**Effet :** Une minute après ingestion, tous les pouvoirs, sorts et compétences du buveur ont leur temps de recharge réduit de 1 heure.

## Breuvage de Soins

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** Instantané  
**Effet :** Soigne 5 points de vie au buveur. On ne peut utiliser qu'un breuvage de soins par 15 minutes, sinon il n'aura aucun effet.

## Breuvage de Soulagement

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** Instantané  
**Effet :** Le buveur est libéré de tous les effets de Poisons de niveau 1 et 2.

## Décoction du Muet

**Type :** Poison  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 1 GN  
**Effet :** La cible subit un effet de *Silence*.

## Décoction du Pestiféré

**Type :** Poison  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 1 heure  
**Effet :** La cible subit un effet de *Peur Moral 3* aussitôt et tant qu'elle est dans un endroit lumineux.

## Décoction du Peureux

**Type :** Poison  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 1 heure  
**Effet :** La victime subit un effet de *Peur Moral 3* aussitôt et tant qu'elle se retrouve dans un endroit sombre.

## Décoction du Sourd

**Type :** Poison  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 1 GN  
**Effet :** Le buveur subit un effet de *Surdité*.

## Décoction à Bois

**Type :** Poison  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 1 GN  
**Effet :** Le buveur subit un effet d'*Aveuglement*.



### **Plaie du Magicien**

**Type** : Poison

**Méthode** : Inhalation

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : La cible ne peut lancer que des sorts niveau 1 et 2 maximum.

### **Vapeur Enivrante**

**Type** : Poison

**Méthode** : Ingestion

**Durée** : 1 GN

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



## Poison Mortel

**Type :** Poison  
**Méthode :** Contact avec une Arme  
**Durée :** GN ou Coma  
**Effet :** Le prochain coup réussi de l'arme causera un empoisonnement. La victime de l'attaque subira 1 dégât magique Passe-Armure par minute jusqu'au coma.

## Poison de Folie

**Type :** Poison  
**Méthode :** Inhalation  
**Durée :** 15 minutes  
**Effet :** Le buveur subit un effet de *Débilité*.

## Poison de Paralysie

**Type :** Poison  
**Méthode :** Contact avec bras ou jambe  
**Durée :** 1 GN  
**Effet :** Cause un effet de *Paralysie* sur le membre touché.

## Potion de Force Mentale

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 1 heure  
**Effet :** Le buveur obtient +2 Moral et devient immunisé aux effets de *Débilité*, *Enragement*, *Allégresse* et *Possession*.

## Potion de Magie

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** Instantané  
**Effet :** Le buveur récupère tous ses points de mana et de foi. Les points de mana et de foi de base du buveur sont chacun augmentés de 1 pour 1 heure (ce bonus ne donne pas accès aux Dons de la Foi).

## Potion de Résistance Élémentaire

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** GN ou Utilisation  
**Effet :** La potion absorbera les 10 prochains dégâts élémentaires reçus par le buveur.

## Potion de Soins

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** Instantané  
**Effet :** Le buveur récupère tous ses points de vie. On ne peut utiliser qu'une potion de soins par 15 minutes, sinon elle n'aura aucun effet.

## Potion de Soulagement

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** Instantané  
**Effet :** Le buveur est libéré de tous les effets de Poisons niveau 1, 2 et 3.

## Potion d'Héroïsme

**Type :** Potion  
**Méthode :** Ingestion  
**Durée :** 1 heure  
**Effet :** Le buveur obtient 5 points de vie de base supplémentaires et +1 de moral.

## Sérum d'Animation de Plantes

**Type :** Poison  
**Méthode :** Contact avec une zone  
**Durée :** 1 heure  
**Effet :** Après 5 minutes, 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 4 dégâts magiques Passe-Armure et subissent un *Enchevêtrement* pour le reste de la durée.

## Sérum de Vérité

**Type :** Poison  
**Méthode :** Inhalation (Rayon 5 mètres)  
**Durée :** 2 heures  
**Effet :** Les cibles subissent un effet de *Vérité*.

## Vapeur Étourdissante

**Type :** Poison  
**Méthode :** Inhalation (Rayon 2 mètres)  
**Durée :** 5 minutes  
**Effet :** Cause un effet d'*Étourdissement* à toutes les cibles.



### Mélange de Neutralisation

**Type :** Potion et Poison

**Méthode :** Contact

**Durée :** 15 minutes

**Effet :** La cible ou l'objet est libéré de tous les effets de potions et poisons niveau 3 et moins. Toutes les potions et poisons niveau 3 et moins (sauf Potion de Soulagement) sont sans effets sur la cible ou l'objet pendant 15 minutes.

### Toxine Anti-Corporelle

**Type :** Potion et Poison

**Méthode :** Contact

**Durée :** 5 minutes

**Effet :** Au moment que la cible se ferait toucher ou recevrait une attaque d'arme, son corps devient gazeux et elle évite tous les dégâts et effets de l'attaque (sauf si l'attaque est éthérée). La cible ne peut plus faire d'attaques d'armes ni toucher les autres et subit un effet de *Silence* pour la durée.

### Toxine Mortelle

**Type :** Poison

**Méthode :** Ingestion

**Durée :** GN ou Coma

**Effet :** Le prochain coup réussi de l'arme causera un empoisonnement. La victime de l'attaque subira 1 dégâts magique Passe-Armure par seconde jusqu'au coma.

### Toxine Somnifère

**Type :** Poison

**Méthode :** Inhalation (Rayon 5 mètres)

**Durée :** 15 minutes

**Effet :** Les cibles subissent un effet de *Sommeil*.

### Toxine d'Affaiblissement

**Type :** Poison

**Méthode :** Contact

**Durée :** 1 GN

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

### Élixir Anti-Magie

**Type :** Potion

**Méthode :** Ingestion

**Durée :** 1 GN

**Effet :** Le buveur réduit tous les dégâts reçus par des sorts à 1.

### Élixir d'Invisibilité Majeure

**Type :** Potion

**Méthode :** Ingestion

**Durée :** 1 heure

**Effet :** Le buveur devient Invisible. Poser un acte offensif brise l'invisibilité, mais elle peut être récupérée 2 secondes plus tard.

### Élixir de Force Éthérée

**Type :** Potion

**Méthode :** Ingestion ou Contact avec une Arme

**Durée :** 15 minutes ou 1 GN

**Effet :** Si ingéré, le buveur passe dans *la dimension alternative* pendant 15 minutes avec les droits de se déplacer et de frapper avec une arme. Si la potion est plutôt appliquée sur une arme, celle-ci peut frapper Éthéré pour le GN.

### Élixir de Rappel à la Vie

**Type :** Potion

**Méthode :** Ingestion

**Durée :** Instantané

**Effet :** Permet de ramener à la vie une cible qui est Morte (*Achevée*) sans qu'elle ne perde ses points d'âme. Il faut utiliser l'Élixir avant que l'âme n'ait quitté le corps de la cible.

### Élixir du Cercle de Fer

**Type :** Potion

**Méthode :** Ingestion

**Durée :** 10 minutes

**Effet :** Aussitôt que le buveur reste sur place pendant 3 secondes, il est immunisé à tous les dégâts physiques tant qu'il garde au moins un pied au même endroit. Aussitôt qu'il se déplace, l'immunité est perdue (mais peut être récupérée).



### **Huile de Désenchantement**

**Type** : Poison  
**Méthode** : Inhalation  
**Durée** : 1 heure  
**Effet** : Dissipe toute la magie sur la cible et l'empêche de recevoir les effets des sorts magiques pour la durée.

### **Transfuge Racial**

**Type** : Potion et Poison  
**Méthode** : Ingestion  
**Durée** : Permanent  
**Effet** : Après 15 minutes, la race du buveur est changée pour une autre prédéterminée par le créateur du Transfuge Racial.

### **Philtre de Dégradation**

**Type** : Poison  
**Méthode** : Contact avec un objet  
**Durée** : Permanent  
**Effet** : Enlève toutes les propriétés magiques d'un objet magique et le retourne à un objet normal.

### **Philtre de Pétrification Majeure**

**Type** : Poison  
**Méthode** : Contact  
**Durée** : Permanent  
**Effet** : Après 15 minutes, la cible subit un effet de *Pétrification*.

### **Philtre de Recommencement**

**Type** : Potion  
**Méthode** : Ingestion  
**Durée** : Instantané  
**Effet** : La cible récupère tous ses points de vie, de mana et de foi. Elle est également libérée de tous les effets de contrôle et tous les poisons de tous les niveaux.

### **Philtre du Ferronnier**

**Type** : Poison  
**Méthode** : Contact  
**Durée** : Permanent  
**Effet** : Transmute le métal d'une arme ou d'un bouclier directement en fer. Toutes les améliorations sont perdues.

### **Philtre du Héro**

**Type** : Potion et Poison  
**Méthode** : Ingestion  
**Durée** : Instantané  
**Effet** : Si le buveur a 6 de Moral, il obtient +1 dégât avec ses attaques d'armes pendant 1 heure. Sinon, il subit un effet de *Peur Moral 6* envers soi-même pendant 1 heure.