

# MANUEL DES POTIONS

## EN TERRE DE FANGH

### PRÉPARATIONS MAGIQUES À RÉALISER CHEZ SOI

V.2.0

*Les potions suivantes peuvent être réalisées par vos soins, en collectant des ingrédients et en réalisant vous-même les manipulations indiquées. Vous les vendrez bien plus chères que leur valeur en investissement d'ingrédients, mais c'est pour ça que vous êtes mage après tout.*

*N'oubliez pas : vous vendez votre expertise.*

*Les prix des potions dans le commerce concernent toujours 1 fiole, à savoir 1 dose du produit — pour ce qui vous concerne à chaque préparation vous produirez 5 fioles. Ce sont des potions réalisées par des maîtres et vous aurez du mal à vendre la vôtre à un tel prix. Faites-vous aider par un ami charismatique. Cependant, le rapport financier de l'entreprise sera toujours intéressant dans la mesure où vous réussissez vos préparations.*

*Si vous échouez à la préparation de la potion, vos ingrédients seront perdus (ainsi que votre énergie astrale et votre temps). N'hésitez pas à mettre toutes les chances de votre côté en utilisant du matériel magique qui augmente votre intelligence ou votre adresse de manière permanente.*

*Les potions n'ont pas de date de péremption à condition de les conserver dans des fioles hermétiques.*

*Avec les travaux de :*

*Pr. Pockovsky - Université de Magie et Sorcellerie Appliquée de Glargh*

# POTIONS DES NOVICES

Ces potions sont accessibles à partir du niveau 4 de magie généraliste

## POTION DE SOIN À EFFET LÉGER

Pour bien commencer le fascicule, parlons de la plus connue des potions. Elle se retrouve dans tous les équipements d'aventuriers, du débutant au vétéran. Elle permet de récupérer quelques points de vie sans pour autant soigner les blessures graves. Elle peut soulager les entorses et participe à la cautérisation des plaies bénignes.

- ◆ Ingrédients pour 5 fioles : 2 doses d'huile standard, 1 dose de sel, 1 dose de sang de corbeau, 2 doses d'herbe grise du marais, 1 écorce de boulorne, 1 dose de cendres d'un érudit, 50cl d'eau
- ◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu
- ◆ Préparation :  
Mélangez les ingrédients dans l'huile et laissez cuire 2 heures. Influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale. Allongez avec de l'eau, remplissez les fioles à chaud.
- ◆ Conditions de réussite : épreuve INTELLIGENCE bonus +3
- ◆ Dépense énergie astrale : 7 PA
- ◆ Prix dans le commerce : 30 PO par fiole
- ◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage récupère 5 points en ÉNERGIE VITALE

## POTION DE MANA DES BITOS

Une potion réservée aux mages, aux prêtres et à tous ceux qui utilisent l'énergie astrale. C'est pour cela qu'elle se vend les yeux de la tête... Elle permet de récupérer quelques points astraux et ainsi d'éviter de passer pour un aventurier inutile lorsque survient une situation imprévue.

- ◆ Ingrédients pour 5 fioles : 3 doses d'huile standard, 1 dose de poivre noir, 1 dose de soufre en poudre, 2 doses de poudre de molaire de dantragor, 1 doigt de liche, 1 dose de cendres d'un mage, 50cl d'eau
- ◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu
- ◆ Préparation :  
Mélangez les ingrédients dans l'huile et laissez cuire 3 heures. Influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale. Allongez avec de l'eau, remplissez les fioles à chaud.
- ◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +4 et INTELLIGENCE bonus +2
- ◆ Dépense énergie astrale : 10 PA
- ◆ Prix dans le commerce : 50 PO par fiole
- ◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage récupère 5 points en ÉNERGIE ASTRALE

## POTION DE COURAGE D'ULGUR

Une potion réservée aux guerriers en manque de motivation.

- ◆ Ingrédients pour 5 fioles : 2 doses d'huile standard, 30cl d'eau, 1 dose de poivre noir, 3 doses de poudre noire des gobelins, 1 bougie verte
- ◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu
- ◆ Préparation :  
Mélangez le poivre et la poudre noire dans le mélange d'huile et d'eau bouillante et laissez cuire 2 heures. Faites couler la cire d'une bougie verte lentement tout en remuant le mélange. Influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale. Faites cuire encore 1 heure. Laissez refroidir 1 heure et remplissez les fioles à froid.
- ◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +3 et INTELLIGENCE bonus +5
- ◆ Dépense énergie astrale : 5 PA
- ◆ Prix dans le commerce : 25 PO par fiole
- ◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage récupère 2 points de COURAGE pendant 5 minutes

## POTION DE VITESSE

Une potion qui permet essentiellement deux choses : fuir en courant très vite pour échapper à des ennemis, ou bien au contraire améliorer ses chances en combat rapproché (déplacements plus rapides, nombre d'attaques doublé).

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 2 litres d'eau, 1 dose de cresson frais, 1 dose de sang de corbeau, 4 doses d'orties du Chaos, 1 bougie verte, 1 poil de barbe de géant vert, 1 dose de mousse des cavernes électriques

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Faites macérer le cresson, les orties et la mousse dans l'eau froide pendant 4H. Faites ensuite chauffer le mélange jusqu'à ébullition et ajoutez le poil du géant vert avec le sang de corbeau et la cire grattée de la bougie verte. Influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale. Faites épaisir encore 1 heure, et remplissez les fioles à chaud.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +3 et INTELLIGENCE bonus +3

◆ Dépense énergie astrale : 8 PA

◆ Prix dans le commerce : 50 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage voit sa capacité de mouvement multipliée par 2 pendant 5 minutes (marche, course...) et son nombre d'attaques est également doublé pour chaque assaut, le tout pendant 5 minutes environ

## POTION DE FORCE DES BARBARES

Cette potion est avant tout destinée à augmenter les dégâts en combat pour ceux qui sont un peu "mous des bras", mais vous pouvez l'utiliser pour essayer de briser une porte, d'écarter des barreaux ou de soulever le buffet de votre grand-mère. Vu le prix, c'est quand-même un peu gâché tout de même...

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 1 litre d'eau, 3 dents d'ours, 1 dose d'urine de bouc, 2 doses d'alcool blanc, 1 dose de poudre noire des gobelins, 2 doses de mousse des cavernes électriques

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Mélangez l'eau, l'urine de bouc et l'alcool dans le chaudron et faites chauffer. Lorsque le mélange (malodorant) arrive à ébullition, versez-y la mousse et la poudre noire des gobelins. Au bout d'une heure à petit feu, quand le mélange aura réduit, ajoutez les dents d'ours et faites chauffer encore 1 heure. Influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale. Faites épaisir encore 1 heure, et remplissez les fioles à chaud.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +2 et INTELLIGENCE bonus +2

◆ Dépense énergie astrale : 8 PA

◆ Prix dans le commerce : 50 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage voit sa capacité musculaire renforcée et gagnera +2 en FORCE, le tout pendant 5 minutes environ

# POTIONS DES CONFIRMÉS

Ces potions sont accessibles à partir du niveau 7 de magie généraliste

## POTION DE SOIN À EFFET MAJEUR

Une version élaborée de la célèbre potion de soin à effet léger. Celle-ci permet non seulement de récupérer de l'énergie vitale, mais également de réduire les fractures (au bout de quelques heures) et de stopper les hémorragies. Elle se retrouve dans tous les équipements d'aventuriers chevronnés.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 1 dose d'huile standard, 1 dose de poivre noir, 2 doses de jus de framboises de Schlipak, 2 doses d'écorce de boulorne, 1 dose de cendres d'un mage, 1 ongle de rhinocéros, 1 litre d'eau

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Faites macérer l'ongle de rhinocéros dans le mélange d'huile, de jus de framboises et d'eau, le tout pendant 4 heures. Ajoutez ensuite les cendres de mage et le poivre, et laissez cuire encore 2 heures à petit feu. Influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale et laissez refroidir une bonne heure. Remplissez les fioles à froid.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : INTELLIGENCE bonus +2 et ADRESSE bonus +2

◆ Dépense énergie astrale : 10 PA

◆ Prix dans le commerce : 100 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, on récupère 15 points en ÉNERGIE VITALE (stoppe aussi hémorragies et réduit fractures)

## POTION DE CHARISME DE CLARAMORWEN

Une potion très appréciée par les Elfes et les prêtres, et certains aventuriers qui préfèrent essayer de convaincre les gens de leur bonne foi plutôt que de combattre. Elle permet de rayonner littéralement de beauté et de charisme, ou bien dans le cas d'une personne peu favorisée par la nature, d'être à l'égal de ses compagnons.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 1 chèvre morte, 2 doses de sel, 5 feuilles de boulorne, 4 doses de jus de framboises de Schlipak, 2 cimelweiss, 1 dose d'essence de Jujuba, 1 litre d'eau

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Extrayez de la chèvre morte (mais non décomposée) son foie et ses deux yeux. Placez dans le chaudron les liquides et versez-y le reste des ingrédients, sauf les cimelweiss. Laissez macérer pendant 3 heures et ajoutez les Cimelweiss avant de poser le chaudron sur le feu. Influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale et laissez cuire 3 heures à petit feu. Remplissez les fioles à chaud.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +1 et INTELLIGENCE bonus +3

◆ Dépense énergie astrale : 8 PA

◆ Prix dans le commerce : 80 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage gagne 3 points de CHARISME, pendant 15 minutes

## POTION DE MANA ROUGE

Idéal pour les grands voyages en milieu hostile, cette potion — certes onéreuse — permet de renforcer l'utilité des mages en rechargeant leur énergie astrale au moment opportun. Elle leur évite ainsi de se retrouver les bras ballants après avoir lancé trois malheureuses boules de feu.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 3 doses d'huile standard, 3 doses de poivre noir, 3 doses de soufre en poudre, 1 dose de sang de mage, 1 doigt de liche, 50cl d'eau

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Versez l'huile et l'eau dans le chaudron, puis placez-y délicatement tous les ingrédients. Faites réduire le mélange pendant 1 heure sur un feu doux. Laissez ensuite reposer pendant 3 heures, influencez avec un peu d'énergie astrale, portez le mélange à ébullition et laissez refroidir. Remplissez les fioles à froid.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +2 et INTELLIGENCE bonus +1

◆ Dépense énergie astrale : 12 PA

◆ Prix dans le commerce : 80 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage récupère 10 points d'ÉNERGIE ASTRALE

## POTION D'ADRESSE DE FURLAC

Voilà une potion très utiles pour les archers, les voleurs et ceux qui veulent traverser un précipice debout sur une poutre moisie. Elle ne dure pas bien longtemps, mais c'est généralement suffisant pour se rendre utile en combat ou pour sauver sa peau.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 2 bougies noires au suint de bouc, 6 poils de barbe de nain bleu, 2 doses d'alcool blanc, 1 oeuf de dragon des arbres (ou dragon des cimes), 50cl d'eau

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Versez l'eau dans le chaudron, puis l'alcool et les poils de barbe. Portez à ébullition, puis faites lentement couler la cire des bougies allumées dans le mélange. Une fois cette opération terminée, plongez l'oeuf dans la préparation bouillante et laissez-le se dissoudre lentement pendant 3 heures hors du feu. Il ne devrait plus rien en rester. Laissez ensuite reposer pendant 2 heures, et portez de nouveau à ébullition. Influencez avec un peu d'énergie astrale et laissez refroidir. Remplissez les fioles à froid.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +2 et INTELLIGENCE bonus +2

◆ Dépense énergie astrale : 10 PA

◆ Prix dans le commerce : 80 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage gagne 2 points d'ADRESSE, pendant 5 minutes

## POTION D'INVISIBILITÉ DE ZUBILII

Assez peu utile en combat, cette préparation permet de disparaître aux yeux du monde, avec armes et bagages, pendant quelques minutes. Elle fut hélas développée pour éviter toute tricherie et ne permet pas de rester visible en combat : toute personne invisible tentant une action d'agression (et se trouvant ainsi détectée) redeviendra visible immédiatement. Elle permet cependant de profiter d'un saisissant effet de surprise ou de tendre un piège. En règle générale, on s'en sert plutôt pour commettre des larcins ou réussir une mission d'infiltration, pour passer sous le nez des gardes. Les animaux grâce à leur flair sont rarement abusés.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 1 dose de sueur de globzoule, 1 dose de sang de vierge, 8 doses d'huile standard, 2 doses d'alcool blanc, 1 dose de poudre noire des gobelins, 1 litre d'eau

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Versez les liquides dans le chaudron, puis les autres ingrédients. Mélangez bien pendant 10 bonnes minutes, et laissez macérer pendant 4 heures. Faites alors épaissir le tout pendant 2 heures sur un feu doux tout en remuant, influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale. Remplissez les fioles à chaud.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +1 et INTELLIGENCE bonus +2

◆ Dépense énergie astrale : 11 PA

◆ Prix dans le commerce : 120 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage devient invisible pendant 5 minutes, mais ne peut prendre part à un combat ou bien il redeviendra visible

## POTION D'INTELLIGENCE D'ULGUR

Il n'est pas nécessaire de s'attarder sur le but de cette potion : elle permet d'accroître l'intelligence d'une personne pendant quelques minutes. Elle est très recommandée avant un duel de sorciers (et souvent interdite dans les manifestations officielles, par ailleurs : il s'agit d'un cas très grave de dopage). Disposer d'une grande intelligence permet bien sûr d'augmenter ses chances de réussir un sortilège, mais aussi de résoudre des énigmes ou de savoir retrouver son chemin dans un labyrinthe.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 2 doses de cendres d'un oiseau carbonisé, 2 doses d'herbe de Nilla, 1 dose de mousse des cavernes électriques, 1 oeuf de coq, 1 dose de spores de myconides, 1 litre d'eau

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Versez l'eau dans le chaudron et faites chauffer. Placez ensuite dans l'eau bouillante l'herbe de Nilla émincée, les cendres, la mousse et les spores. Après deux heures de cuisson à petit feu, ajoutez l'oeuf de coq et laissez reposer 3 heures en surveillant l'oeuf afin qu'il ne se transforme pas en basilic et qu'il ne s'enfuit pas. Influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale et remplissez les fioles à froid.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +3 et INTELLIGENCE

◆ Dépense énergie astrale : 11 PA

◆ Prix dans le commerce : 120 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage gagne +3 en intelligence pendant 5 minutes

## POTION DE VIOLENCE

Une bonne décoction au bon goût de sueur, qui permet aux combattants d'être plus efficace au combat. Cette potion améliore les capacités d'attaque et permet de frapper plus fort.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 1 dose de sang de porc, 1 dose d'urine de bouc, 6 doses d'orties du Chaos, 1 dent de Golbargh, 2 doses d'huile standard

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Versez l'huile, le sang et l'urine dans le chaudron et faites chauffer tout en remuant. Placez ensuite dans le mélange bouillant le reste des ingrédients tout en remuant pendant 30 minutes, puis laissez reposer pendant 6 heures hors du feu en plein courant d'air. Faites bouillir à nouveau, influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale et remplissez les fioles à chaud.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +1 et INTELLIGENCE bonus +1

◆ Dépense énergie astrale : 12 PA

◆ Prix dans le commerce : 150 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage gagne +2 en attaque, +2 en parade et +1 BL aux dégâts (qu'importe l'arme utilisée)

## ONGUENT MAGNIFIQUE DE NIPTUK

Il arrive parfois aux aventuriers de perdre un membre, un oeil ou une extrémité quelconque. L'onguent de Niptuk permet de recoller magiquement cette partie du corps, pour peu qu'une personne du groupe soit compétente sur les premiers soins. Assurez-vous d'avoir toujours un pot d'onguent lors de vos sorties en donjon, car il n'est pas simple en général de ressortir des catacombes de l'horreur pour trouver un mage de haut niveau capable de rendre aux héros leur dignité.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 1 dose de poudre de granite, 1 dose de bile de renard, 1 dose de poudre de griffe de morshleg, 2 doses de graisse de poil de castor, 1 foetus de lamanthulu, 1 dose d'huile standard

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Versez l'huile et la graisse dans le chaudron et laissez-y mariner tous les ingrédients (sauf le foetus qui nage dans son petit bocal) pendant 4 heures. Disséquez le foetus pour en extraire le pancréas, le foie et la cervelle (qui contiennent des protéines essentielles à la réaction). Ajoutez ces trois ingrédients au mélange et battez vigoureusement la préparation jusqu'à ce qu'elle prenne la consistance d'une pâte visqueuse et mauve. Influencez avec un peu d'énergie astrale et remplissez vos pots (les fioles ne sont pas adaptées car le mélange est trop épais).

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : ADRESSE bonus +3 et INTELLIGENCE

◆ Dépense énergie astrale : 11 PA

◆ Prix dans le commerce : 120 PO par fiole

◆ Effet : En utilisant cet onguent, un personnage disposant de la compétence premiers soins peut recoller un membre tranché ou un oeil à un de ses camarades. Le blessé perdra néanmoins 1 point de charisme de façon définitive, à moins d'une réussite critique.

# POTIONS DES EXPERTS

Ces potions sont accessibles à partir du niveau 9 de magie généraliste

## POTION D'ÉVITEMENT DES CRITIQUES

Cette potion agit sur une mystérieuse composante de l'espace-temps et permet d'éviter à la personne qui l'absorbe de subir des coups critiques, pendant un temps limité mais c'est toujours mieux que rien. Les coups critiques portés par l'ennemi se transforment alors en coups standards.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 1 dose de poudre de diamant, 4 doses d'orties du chaos, 2 doses de poudre de Graddik, 2 doses d'alcool blanc, 1 oeuf de coq, 1 litre d'eau

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Faites macérer les orties et la poudre de Graddik dans le mélange d'eau et d'alcool pendant 2 heures. Allumez un feu doux sous le chaudron et ajoutez la poudre de diamant ainsi que l'oeuf de coq. Laissez mijoter 2 heures. Influencez l'émulsion avec un peu d'énergie astrale et laissez refroidir une bonne heure. Remplissez les fioles à froid.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : INTELLIGENCE et ADRESSE

◆ Dépense énergie astrale : 12 PA

◆ Prix dans le commerce : 150 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage évite les coups critiques pendant 5H

## POTION DE FORCE DES OGRES

Voici une préparation qui ne sert pas forcément aux mages, mais qu'ils peuvent vendre un bon prix à d'autres aventuriers, ou même à leurs camarades d'aventure. Cette potion très forte augmente la force de manière très significative !

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 1 dose de cendres d'un mage, 1 dent de Golbargh, 10 doses d'alcool blanc, 1 dose de sel, 1 litre d'eau

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Faites tremper la dent de Golbargh dans l'alcool pendant quatre heures, afin d'en extraire l'essence. Jetez la dent car elle ne peut plus servir à rien. Mettez le chaudron sur le feu et ajoutez l'eau, ainsi que les cendres et le sel. Faites réduire pendant 3 heures. Influencez avec un peu d'énergie astrale et remplissez les fioles à chaud. Servir froid !

◆ Conditions de réussite : 3 épreuves : 2 INTELLIGENCE et 1 ADRESSE

◆ Dépense énergie astrale : 13 PA

◆ Prix dans le commerce : 150 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage s'ajoute 4 points de force, pendant 5 minutes

## POTION DE VÉLOCITÉ ULTIME

Une potion chère aux guerriers car il augmente grandement les capacités au combat. Il permet aussi à tout un chacun d'échapper à un danger en courant très vite !

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 4 doses d'herbe grise du marais, 1 queue de basilic, 1 dose de poudre de malachite, 1 dose de sel, 1 litre d'eau

◆ Matériel : 1 petit chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Mélangez les ingrédients dans les liquides, sauf la queue de basilic. Faites chauffer la préparation à feu doux pendant que vous extrayez les glandes salivaires de l'appendice. C'est une opération délicate qui peut vous prendre un moment ! Au bout de 2 heures de chauffe, ajoutez les glandes, influencez avec un peu d'énergie astrale et remplissez les fioles à chaud.

◆ Conditions de réussite : 3 épreuves : 2 ADRESSE et 1 INTELLIGENCE malus -1

◆ Dépense énergie astrale : 14 PA

◆ Prix dans le commerce : 200 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage devient très rapide. Il peut se déplacer deux fois plus vite et peut frapper jusqu'à 3 fois par assaut. Il ne peut parer qu'une seule fois en revanche, parce qu'on ne peut pas tout avoir...

## POTION D'INTELLIGENCE DES TALIFURNES

Ces chers Talifurnes ont légué à la postérité cette recette permettant d'améliorer ses capacités cognitives pendant une période courte. En plus, elle n'a pas un goût de pouibelle, ce qui est plutôt une bonne chose.

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 2 doses de sang de mage, 1 oeuf de dragon des cavernes, 2 doses de jus de framboises de Shlipak, 3 doses d'alcool blanc, 1 litre d'eau

◆ Matériel : 1 grand chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

Faites chauffer le jus de framboises et l'alcool ensemble, et ajoutez le sang de mage quand le mélange est à ébullition. Laissez bouillir 5 minutes, puis déposez l'oeuf de dragon des cavernes dans le chaudron (sa taille ne vous permet pas de travailler dans un petit chaudron, c'est pourquoi il vous faut un grand modèle). Enlevez du feu et laissez l'oeuf mariner pendant 4 heures. Redonnez ensuite du feu jusqu'à ébullition, influencez avec un peu d'énergie astrale, jetez l'oeuf et laissez refroidir. Remplissez les fioles à froid.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : 1 ADRESSE malus -1 et 1 INTELLIGENCE malus -1

◆ Dépense énergie astrale : 15 PA

◆ Prix dans le commerce : 250 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage devient beaucoup plus intelligent. Il reçoit un bonus de +4 en intelligence, pendant 5 minutes.

## POTION DE RÉSISTANCE À LA MAGIE

Une potion chère aux guerriers car il augmente grandement les capacités au combat. Il permet aussi à tout un chacun d'échapper à un danger en courant très vite !

◆ Ingrédients pour 5 fioles : 1 oreille de gnome des forêts du nord, 1 serpent mort de peur, 2 doses de mousse des cavernes électriques, 1 dose de poudre noire des gobelins, 1 litre d'eau

◆ Matériel : 1 petit ou un gros chaudron, une cuiller en bois, du feu

◆ Préparation :

En premier lieu, vous devez adapter la taille du chaudron à la taille du serpent mort. En général il s'agit de petits serpents tels que les couleuvres, qui tiennent facilement dans un petit chaudron. Si votre serpent est plus grand, trouvez un grand chaudron. Laissez ensuite macérer le serpent mort avec la mousse des cavernes pendant 4 heures (de préférence dans un courant d'air). Vous obtenez au fond du chaudron une préparation malodorante et grasse. Retirez le serpent, ajoutez le reste des ingrédients et faites chauffer à petit feu pendant 4 heures. Influencez avec un peu d'énergie astrale, laissez refroidir et remplissez les fioles à froid.

◆ Conditions de réussite : 2 épreuves : 1 ADRESSE et 1 INTELLIGENCE

◆ Dépense énergie astrale : 12 PA

◆ Prix dans le commerce : 150 PO par fiole

◆ Effet : En absorbant une fiole, le personnage résiste bien mieux à la magie. Il gagne un bonus de +4 pendant 5 minutes pour toutes les épreuves de résistance à des sortilèges.