

« Vous m'écoutez, Monsieur Potter ? », ou l'art délicat de la potion.

Autant vous le dire, les potions m'ont causé un problème. Beaucoup moins décrites que les sorts, elles se compliquent par la nécessité d'ingrédients souvent difficiles à trouver

Peut-être le cour de '**Potion**' sert-il à mettre en évidence les différentes phases 'matérielles' d'un processus magique, que l'on pourra reproduire 'intuitivement' lors d'un enchantement ?

Quoi qu'il en soit, j'ai pris le parti de faire des Potions un pouvoir puissant plutôt facile à mettre en œuvre, toute la difficulté provenant de la nécessité de se procurer des ingrédients parfois rarissimes.

D'où la naissance de petites intrigues secondaires, plus amusantes que d'impressionnants lancers de dés à malus. Une fois réunis, il devient relativement facile de mettre en œuvre la potion.

Suivant leur niveau d'études, les potions auront un malus cumulatif de 10% (ex : une Potion de 4^e année aura un malus de 40%).

Cependant, il sera plus facile d'apprendre une potion d'une année supérieure à la sienne que d'apprendre un sortilège (il suffit de bien suivre les instructions).

Suivant la potion, les ingrédients sont communs (faciles à se procurer), rares (difficiles ou chers) ou enfin (rarissimes : en clair, vous devrez les voler).

Niv	Type	Nom	Ingrédients	Cible	Mod.	Effet
1	P	Défoliant	Commun	V	-10%	Tue les mauvaises herbes. Ratiné les plantes ciblées.
1	P	Engrais	Commun	V	-10%	Accroît extraordinairement la pousse d'une plante.
1	P	Glue	Commun	O	-10%	Crée une glue de Force 3D6
1	P	Acné/Crème de jour	Rares	P	-10%	Couvre une personne d'acné (-1D6 Apparence)/ Soigne la peau (Boutons...), +1 APParence.
1	P	Enflure/Réduction	Rares	A	-10%	Multiplie/Diminue la masse d'un insecte, d'1 petit mammifère par 10
1	P	Flash	Rares	A,P	-10%	Crée une explosion lumineuse. Aveugle pour 1-2 rounds.
1	P	Doxicide	Rarissime	A	-10%	Poison qui tue la vermine. Peu toxique pour un humain (Tox: 1D6)
1	P	Langue de miel	Rarissime	P	-10%	Donne pendant 12 heures une voix merveilleuse (+20% persuasion, etc...).
1	P	Phéromones	Rarissime	A	-10%	Attire une espèce animale ou insectoïdes.
2	P	Acides	Commun	O	-20%	Dissout le métal, inflige 2D6 point de dommage à un être vivant.
2	P	Croquettes	Commun	A	-20%	Crée une substance apaisant les animaux (un susucre ?)
2	P	Puanteur	Commun	X	-20%	Crée une odeur insupportable de Force 2D6
2	P	Brumes	Rares	X	-20%	Crée un brouillard épais.
2	P	Doigts de Fée	Rares	P	-20%	Ajoute temporairement 1D6 à la Dextérité, et 10% aux tests manuels.
2	P	Super Café	Rares	P	-20%	Permet de tenir éveillé toute la nuit pour réviser.
2	P	Mousse	Rarissime	X	-20%	Crée 1D6 Mètres cubes d'une mousse qui se solidifie ensuite.
2	P	Perception	Rarissime	P	-20%	Multiplie la sensibilité (Toutes les compétences de perception (vigilance, empathie...) sont pour une heure = 5 x le Pouvoir). Permet également de voir dans le noir.
2	P	Pétrification	Rarissime	A,V,P	-20%	Transforme la victime en statue pour une heure (For 3d6/Constitution)

3	P	Alcool	Commun	P	-30%	Crée une bibine à boire entre amis. Très classe, mais illégal.
3	P	Coup de fouet	Commun	P	-30%	Ajoute temporairement 1D6 à la constitution.
3	P	Vérification	Commun	X	-30%	Crée une substance permettant de vérifier l'efficacité d'une potion avant le test 'Live'. (permet juste de savoir si elle a été bien composée conformément aux prescriptions) .
3	P	Transe	Rares	P,A	-30%	Plongée dans l'inconscient pendant une heure. (- 50% pour toute action sauf si l'on vainc la force de la drogue, 3D6)
3	P	Transformation de...	Rares	O,A	-30%	Change la qualité d'une substance, l'espèce d'un animal (il s'agit en fait de plusieurs potions, chacune étant adaptée à son sujet).
3	P	Respiration aquatique	Rares	P	-30%	Permet de respirer sous l'eau une heure.
3	P	Force de géant	Rarissimes	P	-30%	Ajoute temporairement 3D6 à la Force et à la Constitution.
3	P	Pensine	Rarissime	P	-30%	Crée du liquide à pensine.
3	P	Polynectar	Rarissime	P	-30%	Donne l'apparence d'une autre personne pour une heure.
4	P	Attrape nigauds	Commun	P	-40%	Permet de créer des farces et attrapes.
4	P	Carburant	Commun	O	-40%	Crée un carburant à potentiel. Anime un mécanisme, déclenche une machine, crée un polergeist dans une pièce...
4	P	Sommeil	Commun	P	-40%	Endors profondément une personne pour quelques heures. Agit au bout de Constitution de la victime minutes.
4	P	Aiguise méninges	Rares	P	-40%	Elimine la fatigue, augmente la concentration (+10% aux activités intellectuelles pour 12 heures).
4	P	Murenbeure	Rares	O	-40%	Donne à un mur non magique la consistance du beurre pour une heure.
4	P	Rattatinage/Vieillessement	Rares	A,V,P	-40%	Permet de faire vieillir ou rajeunir la victime.
4	P	Pacte	Rarissime	P	-40%	Crée une encre enchantée. Permet de rédiger un contrat magique qu'on ne peut rompre sans risques, de 'programmer' un bricolage magique...
4	P	Philtre d'amour	Rarissime	A,P	-40%	Fais tomber la victime amoureuse de la première personne rencontrée. Pour quelque temps...
4	P	Poudre de Fée	Rarissime	P	-40%	Permet de voler pendant une heure.
5	P	Corde de lune	Commun	O	-50%	Divise par 6 le poids d'un objet pour une heure
5	P	Combinaison	Commun	X	-50%	Permet de combiner les effets de différentes potions et sorts dans une seule potion (spécialité des frères Weasley)
5	P	Extraction	Commun	A,V,P	-50%	Extrait d'une cible une spécificité (même mentale ou magique !) et la stocke (On peut l'utiliser comme composant, ou la joindre à une potion grâce à 'Combinaison').
5	P	Conscience	Rares	O	-50%	Permet d'utiliser un Pacte, un filament de Pensine ou l'esprit d'une créature retiré par 'Extraction' pour créer une 'conscience' (Intelligence 1 à 6) dont on dotera un objet magique par 'Combinaison'.
5	P	Pulvérisation	Rares	O,A,V	-50%	Crée une poudre contenant la cible 'traitée'. La cible se reforme instantanément dès que la poudre est versée. Pratique pour voyager léger...
5	P	Soins	Rares	A,V,P	-50%	Permet de soigner un type spécifique de dégâts (encore faut-il bien connaître la physiologie de la cible). +1D6 Pts de vie. Permet aussi de créer des poisons mortels ou incapacitants.
5	P	Bullet-time	Rarissime	P	-50%	Ralentit le temps pour la cible: elle va deux fois plus vite, et peut accomplir le double d'actions. Dure une heure.
5	P	Veritaserum	Rarissime	P	-50%	Oblige la cible à dire la vérité.
?	P	Recherches	Rarissime	A,V,P,X	Varie	Créer de nouvelles formules.

Une fois de plus, sentez vous libre de, etc., etc...

Exemples d'ingrédients :

Ingrédients communs :

Plantes en saison (asphodèle, chrysope, armoise, orties, houblon...) animaux courants (sangsue, serpents, taupes, crin de cheval...), substances symboliques (eau pure, mercure, onyx, plomb, silex...) .

Ingrédients rares :

Plantes hors saisons, exotiques ou magiques (Mandragore séchée, branche de saule cogneur, fleur carnivore, lierre étrangleur...), animaux magiques courants (strangulots, doxi, ambre gris de baleine féérique, bébozard de chèvre...) ou substances mystiques rares ou chères (or, fer météoritique, ambre igné, corde de pendu...) .

Ingrédients rarissimes :

Solidement enfermés dans le placard de votre professeur, ces matériaux pourraient vous permettre de réaliser des merveilles si vous parveniez à mettre la main dessus :

Distillat de rose d'éternité, cœur de fantôme, restes de dragon, larmes d'une veuve bicéphale (?), sang de licorne, spermilence papale, poussière de vampire albinos, rayon de lune solidifié, poudre d'escampette, cordon ombilical de géant, alcool nuptial féérique, pensée distillée, lait d'animagus...

A ce propos, 'on' prétend que le lait d'animagus 'Sangdebourbe' n'aurait aucun pouvoir.

Doses et matériel

Pour obtenir une préparation, un étudiant n'a besoin que de temps, d'un coin tranquille, et des bons ingrédients. Son matériel d'étudiant lui permet d'obtenir en général de 1 à 6 doses de la potion recherchée, à sceller immédiatement dans des petites fioles en cristal pour éviter qu'elle ne perde ses propriétés.

Attention, certaines potions demanderont un matériel plus conséquent. Par exemple, extraire les pouvoirs d'une créature réclamera en général un chaudron assez grand pour l'accueillir...