

**Enchantement.** Si la potion est enchantée, l'effet magique n'a lieu que si un jet de résistance standard est échoué. L'effet se produit alors dans le round consécutif au jet de résistance (au lieu de 2 minutes) et voit sa durée modifiée. Les bonus aux jets de FORCE et aux dommages durent autant de minutes que de points de rêve, le doublement du seuil d'encombrement dure autant d'heures que de points de rêve, et le tout sans perte d'endurance.

**Sur-effet.** Il y a 3% de chances par point de rêve de la potion qu'un sur-effet se produise : la perte totale du système pileux (sauf les ongles). La repousse aura lieu normalement avec le temps.

## POTION DE DEXTÉRITÉ

**But.** Augmenter la précision des gestes du buveur.

**Manipulation.** Piler à froid 2 doigts de graisse de carpe et 4 pépins d'obysseum vert, le tout jusqu'à consistance lapin (0). Ajouter une demi-pinte d'eau alchimiquement simple et chauffer jusqu'à couleur bleu-vert-glaucue (-3). Tirer hors du feu et ajouter 1 pépin de boralm, puis couvrir immédiatement à l'abri de la lumière, et laisser reposer au moins une heure. Le résultat doit être un lait verdâtre parfaitement fluide. Si le produit a un aspect granulé, tout est à recommencer.

**Utilisation.** Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 minute (10 rounds). Il confère un bonus de +5 à tous les jets de DEXTÉRITÉ, de Tir et de Lancer, et est suivi d'une perte de 1d6 points d'endurance.

**Enchantement.** Même règle que la potion de Force. L'effet dure un nombre de minutes égal aux points de rêve de la potion, sans perte d'endurance.

**Sur-effet.** Il y a 3% de chances par point de rêve de la potion qu'un sur-effet se produise : la perte totale du goût et de l'odorat (ODORAT-GOÛT tombe à zéro). Pour le regain, jouer tous les matins un jet d'ODORAT-GOÛT (originel) à zéro et regagner selon le barème des points de tâche.

## SURPOTION DE SOIN

**But.** Amplifier le pouvoir de guérison des herbes de soin.

**Manipulation.** Pratiquer la décoction dans deux mesures d'eau alchimiquement simple (au lieu d'eau ordinaire). Laisser décocter jusqu'à couleur brun-sangue (-2). Tirer alors du feu et jeter dans le liquide une poignée de sable de rivière. Laisser refroidir, puis filtrer pour éliminer le sable, avant d'utiliser ou d'enchanter. Si le filtrage laisse une trace rouge (teinte véritable) comme un dépôt de sang, la manipulation a échoué et la potion n'a plus aucune vertu. Dans le cas contraire, le bonus de la potion est doublé.

**Enchantement.** Une surpotion de soin peut être enchantée comme une simple potion, les points de rêve conférés étant multipliés au nouveau bonus pour obtenir la force de la potion en points de guérison.

**Sur-effet.** Il y a 3% de chances par point de rêve de la potion qu'un sur-effet se produise : un épuisement se traduisant par la prise immédiate de 16 cases de fatigue.

