



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Légendes des contrées oubliées > Aides de jeu >  
**Potions**

## Potions

mardi 9 novembre 2004, par [Merin](#)



L'Alchimie permet la conception de potions aux propriétés parfois détonantes... et on ne sait si une potion est bien préparée qu'en la buvant. En Terme de jeu, le PJ créant une potion fait un jet caché dont le MJ note le résultat. Au moment de l'utilisation de la potion, le MJ consultera le résultat et donnera les véritables effets de la potion.

Ainsi après absorption, l'utilisateur peut subir un Contre-Effet propre à chaque potion.

### **Potion d'élasticité**

Description : (voir livre de base)

Effets : +10% en Agilité (multiplicateur de réussite à prendre en compte), les dégâts dus aux armes contondantes ou aux chutes sont divisées par 2 (multiplicateur de réussite à prendre en compte).

Contre-Effet : L'utilisateur doit réussir un jet de vitalité pour ne pas voir ses os se ramollir à la fin de l'effet (ce qui devient très pénible pour se déplacer...).

### **Elixir de Vitesse**

Description : (voir livre de base)

Effets : Contre-Effet :