



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



MISCIBILITÉ DES POTIONS



Image © Wizards of the Coast

MISCIBILITÉ DES POTIONS

UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR D&D 3.5
PAR ROBERT WIESE
TRADUIT ET ADAPTÉ PAR ALDRINEL

Introduction

« Je ne boirais pas ça si j'étais vous. »

En nous replongeant dans la 1^{ère} édition de *Donjons & Dragons*, il y avait un concept appelé « miscibilité des potions, » qui traitait de ce qui survenait lorsque vous buviez une deuxième potion magique alors que l'effet de la première était toujours actif. Ce concept persista dans la 2^{ème} édition, mais disparut à la 3^{ème} édition du jeu. Pourquoi me direz-vous ? Et bien, parce que désormais, les potions sont très précisément définies comme des liquides porteurs d'effets magiques, et comme une personne peut être affectée par plusieurs sorts en même temps, elle peut aussi être affectée par plusieurs potions simultanément. Logique, non ? Cela rend le jeu très simple, car vous n'avez qu'à acheter des potions pour les consommer quand vous en avez besoin... sans vous préoccuper d'une possible complication.

Cependant, la règle concernant la miscibilité des potions des éditions antérieures procurait souvent beaucoup de plaisir au joueur, et contribua sans aucun doute à certains événements mémorables dans la vie (ou la mort) de vos personnages. Donc, pour ceux d'entre vous qui aiment les risques liés à l'utilisation de la magie et n'ont pas peur de jouer à la roulette russe, nous avons ressuscité cette règle, l'avons mise à jour, afin de vous la présenter comme une option à utiliser dans vos campagnes.

Mixologie des potions magiques

La première question qui s'impose naturellement est : « Peut-on mélanger des potions magiques ? » Si vous décidez que c'est impossible, alors vous n'avez pas besoin de vous inquiéter des effets étranges que cela pourrait générer. Mais sinon, des sages ont découvert qu'on ne pouvait répondre simplement à cette question par oui ou par non.

Généralement, il est impossible de mélanger des potions magiques... Mais, dans certaines circonstances, c'est possible ! Que pouvons-nous en dire ? Sinon que la magie est bien déroutante...

Les potions sont des liquides magiques et, en tant que tels, elles résistent à la mixtion avec d'autres potions magiques ou d'étranges liquides. Ainsi, d'un point de vue général, elles ne se mélangent pas. Vous

pourriez l'expliquer de la manière suivante : chaque potion magique contient une énergie particulière qui contre la mixtion et que nous nommerons effet « anti-mixtion. »

Si vous versez des potions magiques dans un même récipient, vous obtiendrez autant de liquides séparés côte à côte et ne se mélangeant pas qu'il y a de potions. Si vous versez des potions dans une grande fiole, vous obtiendrez autant de couches distinctes superposées qu'il y a de potions. C'est un phénomène naturel, mais le but de cet article est de savoir ce qui se produit lorsque vous mélangez intentionnellement des potions magiques.

Si vous parvenez à dépasser cet effet « anti-mixtion, » les potions magiques peuvent se mélanger. Ceci se produit dans deux circonstances connues.

La première méthode survient lorsqu'on secoue vigoureusement un récipient contenant deux ou plusieurs potions magiques pendant deux minutes. Alors, il est possible que les liquides se mélangent.

La seconde méthode est naturelle, et agit lorsque vous buvez plusieurs potions magiques à la suite. Une fois ingurgités, votre estomac décompose immédiatement les liquides magiques facilement assimilables, et pendant qu'il les décompose, l'effet anti-mixtion baisse. C'est pourquoi certaines personnes font attention à ne pas boire une autre potion alors qu'une potion précédemment ingurgitée est encore en action. Des choses étranges pourraient se produire.

Que puis-je faire avec plusieurs potions ?

Trois types de problèmes surviennent lorsque l'on tente de mélanger une ou plusieurs potions, c'est ce que nous allons voir maintenant.

PROBLÈMES DE MÉLANGE

Il est possible de transporter deux ou plusieurs potions dans un même flacon, puisque les potions ne se mélangent pas dans un état passif. Vous pouvez donc stocker plus d'une potion dans un même flacon, pourvu que celui-ci soit assez grand. Chaque potion pèse 25 g, et est contenue dans un flacon fait pour une telle capacité. En conséquence, si vous souhaitez stocker plusieurs potions dans un même flacon, vous devrez utiliser une plus grande bouteille.

Lorsque plusieurs potions sont ajoutées à un même flacon, elles se superposent dans l'ordre inverse de leur introduction, de sorte que la plus récente est en haut. Par exemple, si vous avez un grand flacon dans lequel vous versez une potion de vol, une potion de bouclier de la foi +4, et une potion de guérison des blessures légères, elles se superposent dans le flacon dans cet ordre. La conséquence de ceci est que vous devez les boire dans l'ordre où elles se trouvent, de haut en bas, car elles ne se déplacent pas dans la bouteille pour vous.

Vous pouvez utiliser cette propriété de superposition pour créer un grand flacon et boire beaucoup de potions en même temps. Si vous pouvez le faire, vous pourriez ainsi superposer six potions de guérison des blessures légères dans un flacon au lieu

d'avoir une seule potion de guérison des blessures modérées. Mais, cela ne fonctionne pas tout à fait de cette façon. Les aventuriers ont constaté que, quel que soit le nombre de potions contenu dans un flacon, boire une potion est une action simple car chaque couche est considérée comme une potion.

Ainsi, si vous avez un flacon avec trois potions, il faut trois actions simples pour les boire. Les liquides magiques sont comme de la liqueur, pas de la bière, vous ne pouvez pas les avaler d'un trait. Donc, si vous voulez transporter vos potions dans un flacon, vous devez décider si l'avantage d'avoir un seul flacon à saisir l'emporte sur l'inconvénient d'avoir à boire dans un certain ordre qui ne correspond pas forcément à vos besoins.

Une dernière chose importante à retenir est qu'un mouvement vigoureux peut mélanger vos potions ainsi stockées alors que vous les transportez. Si vous chevauchez au galop sur une route cahoteuse, par exemple, vous pourriez finir avec une potion mixée... Si c'est le cas, voir «Qu'est ce qui se passe en cas de mélange ?» ci après.

PROBLÈMES DE DILUTION ET DE DIVISION

Il est possible de réaliser des opérations de dilution ou de division avec les potions. Une division consiste à séparer une potion en plusieurs doses. Chaque dose diminue la durée d'action de la potion sans en altérer l'effet. La dilution, quant à elle, diminue l'effet de la potion sans affecter sa durée. Ainsi, une potion de vol qui aura été divisée, conservera intacte sa capacité de vol alors que sa durée sera réduite. Alors qu'une potion de vol diluée, perdra en vitesse et manoeuvrabilité tout en conservant une durée d'action identique à une potion de vol normale. Réaliser une division est une opération facile, seules les potions qui ont une durée autre qu'instantanée peuvent être divisées.

Pour diluer une potion, ce n'est pas aussi simple, bien que toutes les potions puissent être diluées. Premièrement, vous devez comprendre ce qu'est un solvant. Comme vous le savez, toutes les potions ne sont pas faites à partir d'une même base. La base peut-être constitué d'eau, d'huile, d'alcool, de vinaigre, de substance gastrique de l'estomac d'insectes, de fluide d'œil de géant des collines, ou de quelque chose d'encore plus ignoble. Vous ne pouvez diluer une potion que dans le



même solvant que celui qui constitue sa base. Donc, si vous voulez diluer une potion immédiatement, vous devriez avoir sur vous les potions de solvants les plus communes. Pour trouver le solvant de base, vous devez utiliser votre matériel d'alchimiste et passer une heure à analyser la potion. Ensuite, faites un test d'Artisanat (alchimie) contre un DD 25 pour réaliser ce dont vous avez besoin. Ajouter un autre solvant que celui constituant la potion la rend inutilisable.

Deuxièmement, vous devez diluer en conservant les mêmes concentrations. Vous devrez donc ajouter des unités supplémentaires pour obtenir exactement 25 g (25 mL). Cela nécessite des mesures qui ne peuvent être réalisées que dans un laboratoire d'alchimie. L'ajout de toute autre quantité (par exemple, 30 mL) détruit la potion.

Troisièmement, les effets d'une potion diluée sont répartis de façon égale entre toutes les dilutions (arrondi vers le bas). Par exemple, vous pouvez diluer une potion de guérison des blessures graves en trois mais pas en deux, car vous ne pouvez pas la diluer à 1,5d8 pv soignés par dose. Vous pouvez diluer une potion de vol en cinq, chaque dose donnerait une vitesse de 3,6 m, qui serait arrondi à 3 m. Vous pouvez diluer une potion de force de taureau en trois, chacune octroyant un bonus de +1 en Force (arrondi à partir de 1,33). Vous pouvez diluer une potion d'invisibilité en deux ou plus, offrant une transparence à 50 % ou moins ($100\% \div 2$).

C'est très compliqué, et ça n'a probablement aucun intérêt la plupart du temps. Mais cela pourra bien vous faire rire une fois ou deux lorsque vous vendrez une potion diluée de vol comme s'il s'agissait d'une potion normale et regarderez votre pauvre acheteur décoller à vitesse réduite. Notez qu'il est possible d'effectuer une division et une dilution sur une même potion.

PROBLÈMES D'ACCUMULATION

Il est aussi possible de boire simultanément plusieurs potions pour bénéficier de tous leurs effets en même temps. C'est très utile si votre groupe n'a pas de lanceur de sorts capable de vous aider correctement lors d'un combat. Mais c'est aussi à ce moment que vous êtes le plus susceptible de rencontrer des difficultés en cas de mixtion de potions, c'est pourquoi il est important de comprendre quand vérifier les problèmes de compatibilité.

Quand vérifier les problèmes de compatibilité ?

La première chose à considérer pour contrôler la compatibilité d'un mélange est : « Quand faut-il vérifier la compatibilité ? » Est-ce que toutes les potions qui se mélangent exigent des vérifications ? Analysons quelques cas.

1^{ER} CAS

Vous buvez une potion à durée instantanée, comme une potion de délivrance des malédictions, et aucune autre potion magique ne vous affecte. Vous pouvez boire une autre potion dans le prochain round parce que la magie de la première est sans incidence sur vous au moment où vous buvez la deuxième.

2^{ÈME} CAS

Vous buvez une potion avec une durée qui n'est pas instantanée. Ensuite, vous buvez une seconde potion (différente). Vous devez vérifier la compatibilité, à moins que la seconde potion ne soit une potion de guérison (comme une potion de guérison des blessures légères, etc.) les potions de guérison fonctionnent toujours et n'interfèrent jamais avec les autres potions.

3^{ÈME} CAS

Vous buvez une potion puis, lorsque sa durée est presque terminée, vous en buvez une deuxième du même type, afin de poursuivre l'effet initial. Cela peut se produire en cours de vol, quand vous avez besoin de recharger votre capacité de vol, ou quand un roublard se cache dans une riche demeure et boit successivement des potions d'invisibilité pour rester invisible. Dans ce cas, vous devez décider quelle approche vous allez prendre par rapport à la fabrication de la potion.

- 1^{ère} approche : Toutes les potions qui produisent un même effet sont faites de la même façon ¹.
- 2^{ème} Approche : Toutes les potions qui produisent des effets de sorts appartenant à une même école (transmutation, invocation...) sont faites de la même manière ¹.
- 3^{ème} Approche : Toutes les potions qui dupliquent le même sort profane sont faites de la même manière ¹, et toutes les potions qui du-

pliquent le même sort divin sont faites de la même façon ¹. Une potion de vol faite par tout prêtre avec le domaine du voyage est identique à celle faite par tout autre prêtre, mais une potion de vol faite par un magicien est fabriquée différemment.

- 4^{ème} Approche : Toutes les potions faites par le même fabricant sont fabriquées de la même manière ¹, et les potions faites par quelqu'un d'autre sont fabriquées différemment. Dans le cadre de cette approche, on peut dire que des potions faites par un même temple ou par l'assistant d'une école de magicien sont fabriquées de la même façon, car cela représente la manière dont est enseigné l'art de brasser les potions. Mais un autre temple ou une autre école de magie fait la même potion différemment, et le magicien au coin de la rue fait certainement ses potions d'une façon différente de celle de l'école de magie.

¹ Vous pouvez rajouter l'option suivante : sauf si la différence entre les niveaux de lanceur de sorts (NLS) respectifs des potions est supérieure ou égale à 4.

RÈGLE DE BASE

Si les potions sont faites de la même manière ou sont curatives, alors vous n'avez pas à vérifier leur compatibilité. Si les potions ne sont pas faites de la même façon et qu'aucune d'entre elles n'est curative, alors vous devez vérifier leur compatibilité. Comment déterminer si vos trois potions de vol ont été faites par le même fabricant ? Prenez une goutte de chacune d'entre elles et utilisez votre matériel et votre compétence d'Artisanat (alchimie). Un succès contre un DD 25 (pour une heure d'analyse) vous donne exactement la composition de chacune d'entre elles, si elles utilisent les mêmes ingrédients dans les mêmes concentrations, et si elles ont été faites de la même façon.

Qu'est ce qui se passe en cas de mélange ?

Maintenant que vous avez bu deux potions qui nécessitent un contrôle de compatibilité, ou avez accidentellement (ou volontairement) mélangé des potions dans un flacon, nous allons vous expliquer de ce qui se passe exactement dans ce cas.

Quand vous buvez ce type de breuvage, le MJ tire secrètement 1d100 sur le tableau ci-dessous et vous assigne le résultat correspondant. Certains résultats sont bons, d'autres sont mauvais. Mélanger des potions est un peu comme utiliser un sceptre merveilleux.

Trois indicateurs sont utiles pour comprendre le tableau de résultats suivant :

- S = la somme des niveaux de lanceur de sort (NLS) des potions concernées. Par exemple, si une potion de vol (NLS 5) et une potion de sagesse du hibou (NLS 3) sont mixées, le NLS sera de 8.
- M = le résultat obtenu en multipliant les NLS des potions concernées. Dans l'exemple ci-dessus, le NLS sera de 15.
- P = le plus haut niveau de lanceur de sorts des potions en cause. Par exemple, si une potion de vol (NLS 5) et une potion de sagesse de hibou (NLS 3) sont impliquées, le NLS sera le plus élevé, soit 5.



TABEAU 1 – COMPATIBILITÉ DES POTIONS**d100 Résultat**

01	Explosion ! Si deux ou plusieurs potions sont avalées ensemble (ou une deuxième est avalée alors que la magie de la première est toujours active), le buveur encaisse des dommages correspondant à Md6. Par exemple, si une <i>potion de vol</i> (NLS 5) et une <i>potion de sagesse du hibou</i> (NLS 3) sont impliquées, le buveur prend 15d6 points de dégâts. Il n'y a pas de jet de sauvegarde pour réduire ou annuler ces dommages. Si les potions sont mélangées à l'extérieur, l'explosion détonne dans une sphère de 3 mètres de rayon. Toutes les personnes dans la zone de déflagration subissent des dégâts, mais un jet de Réflexe réussit contre un DD (10 + S) réduit les dégâts de moitié.
02-03	Poison léthal. Le buveur doit faire un jet de Vigueur contre un DD (10 + S) ou mourir. Si le jet de sauvegarde est réussi, le buveur encaisse un affaiblissement de 2d6 points de Constitution. Si les potions sont mélangées à l'extérieur, un nuage de gaz toxique s'étend dans un rayon de 3 mètres lorsque le contenant est ouvert. Toutes les personnes dans la zone d'effet doivent réussir leur jet de sauvegarde ou mourir ; elles encaissent toutefois un affaiblissement de 1d6 point de Constitution en cas de réussite. Les créatures immunisées contre le poison sont immunisées contre cet effet.
04-07	Poison léger. Le buveur est <i>nauséux</i> et perd 2 points de Force et de Dextérité. Un jet de Vigueur réussit contre un DD (10 + S) annule la diminution de caractéristique mais pas les nausées, qui persistent pendant un nombre de minutes égal à S. Si les potions sont mélangées à l'extérieur, un nuage de gaz toxique s'étend dans un rayon de 3 mètres. Toutes les personnes dans la zone d'effet doivent réussir leur jet de sauvegarde ou devenir <i>nauséuses</i> et perdre 2 points de Force et de Dextérité. Les créatures immunisées contre le poison sont immunisées contre cet effet.
08-11	Mélange maudit. Aucune des potions ne fonctionne. Au lieu de cela, elles se mélangent en une potion maudite (-6 à n'importe quelle caractéristique, choisie au hasard) pour une durée égale à P. La durée ne peut pas être instantanée ; si l'une des potions a une durée instantanée, utiliser la durée de l'autre.
12-16	Invocation de monstre hostile. L'infâme mélange fait vomir au buveur un nuage gazeux. Le nuage se transforme en un monstre choisi au hasard sur la table de convocation des monstres équivalent au niveau P. Par exemple, si P égal 7, alors un monstre aléatoire tiré à partir de la table de convocation des monstres VII apparaît. Ce monstre attaque le buveur et ses alliés, en priorité. Si les potions sont mélangées à l'extérieur, le liquide se transforme en un gaz et le monstre apparaît. La durée de séjour du monstre est équivalente à P.
17-26	Les potions ne peuvent pas être mélangées. Les deux potions sont totalement détruites, et leurs effets prennent immédiatement fin.
27-36	Les potions ne peuvent pas être mélangées. La deuxième potion bue cesse de fonctionner, mais la première reste fonctionnelle. Si les potions sont mixées à l'extérieur, les deux potions sont détruites.
37-42	Les potions ne peuvent pas être mélangées. Une potion choisie au hasard a un effet opposé, tandis que la seconde ne fonctionne pas. S'il n'y a pas d'effet opposé évident, le buveur est affecté par un sort de <i>confusion</i> , lancé par un lanceur de sort de niveau S.
43-47	Les potions ne peuvent pas être mélangées. Le premier breuvage bu cesse immédiatement de fonctionner, mais le second fonctionne normalement. Si les potions sont mixées à l'extérieur, les deux potions sont détruites.
48-52	Les potions ne peuvent pas être mélangées. Les deux potions fonctionnent, mais à la moitié de leur force et durant la moitié de la durée normale (si la durée est plus longue qu'instantanée). Les potions à force réduite voient tous les aspects de leur fonction réduits de moitié. Par exemple, une réduction de moitié de la <i>potion de vol</i> permet de voler à une vitesse de 9 mètres. Une réduction de moitié de la <i>potion d'invisibilité</i> rendrait le buveur transparent plutôt qu'invisible. Une <i>potion de force de taureau</i> réduite par moitié accorderait un bonus de +2 à la valeur la Force. Si les potions sont mélangées à l'extérieur, par secousses ou en les remuant activement, le liquide est affecté par la magie des deux potions (ignorer les effets incompatibles ou impossibles) ; quiconque boit le mélange n'est affecté par aucune d'entre elles.
53-62	Les potions peuvent être mélangées. Elles fonctionnent normalement, à moins que leurs effets ne s'annulent.
63-72	Les potions ne peuvent pas être mélangées. Une potion choisie au hasard a un effet inverse, et elle est considérée comme amplifiée par le don métamagique Extension d'effet. L'autre potion fonctionne normalement. Les deux potions ont une durée réduite de moitié.

TABEAU 1 – COMPATIBILITÉ DES POTIONS**d100 Résultat**

73-82	Les potions ne peuvent pas être mélangées. Le buveur devient bleu, puis vert clair, puis rose vif. Ce changement se produit toutes les 30 secondes et persiste pour une durée égale à P. Aucune potion ne fonctionne.
83-87	Invocation de monstre amical. C'est le même résultat que pour Invocation de monstre hostile, ci-dessus, sauf que le monstre agit comme s'il était invoqué par le buveur, et qu'il attaque les ennemis du buveur. Si les potions sont mélangées à l'extérieur, le liquide se transforme en un gaz et le monstre apparaît. La durée de séjour du monstre est équivalente à P.
88-92	Les potions se mélangent, mais pas comme prévu. Aucune potion ne fonctionne, mais elles se transforment toutes les deux en une autre potion. Effectuez un jet de dés sur la Table 7.28: Potions et huiles, dans le <i>Guide du Maître</i> , page 263. Deux huiles se transforment en huile (ignorez les résultats de potion), et toute autre combinaison se transforme en une potion (ignorez les résultats d'huile). La durée ne peut pas être instantanée ; si l'une des potions a une durée instantanée, utilisez la durée de l'autre. La nouvelle potion a une durée équivalente à P.
93-97	Résultat compatible. La première potion voit ses effets et sa durée multipliés par 150 %. Ainsi, une <i>potion d'invisibilité</i> affectée durerait plus longtemps mais le buveur ne serait pas « plus invisible ». Une <i>potion de force de taureau</i> accorderait un bonus d'altération de +6 à la Force et durerait une fois et demi aussi longtemps qu'une potion normale. La deuxième potion ne fonctionne pas.
98-99	Résultat compatible. La deuxième potion a ses effets et sa durée multipliés par 150 % (comme ci-dessus). La première potion ne fonctionne pas.
00	Découverte. Le mélange des potions crée un effet spécial : l'une des potions choisies au hasard ne fonctionne pas, mais l'autre a des effets permanents sur le buveur. Si les potions sont mélangées à l'extérieur, l'effet permanent n'est pas découvert avant que le mélange ne soit consommé. L'effet de la potion devient un pouvoir magique qui est toujours actif pour le buveur.

En résumé...

Voilà, vous savez tout sur la miscibilité des potions magiques à *Donjons & Dragons*. C'est un peu plus complexe que de mélanger des cocktails dans un bar, pour sûr. Il est difficile de « droguer quelqu'un à son insu » en utilisant une potion, mais je voudrais souligner pour conclure que celui ou celle qui a conçu le filtre d'amour savait comment il se-

rait utilisé, en le créant à partir d'une base aqueuse. Ainsi, il peut être ajouté sans risque dans toutes autres boissons banales (à base d'eau) et ingurgité à l'insu du buveur. Bien sûr, le filtre est dilué, mais si la victime boit toute la boisson, c'est comme si elle buvait toute la potion. Si la boisson est partagée, alors... cela pourrait aussi être amusant.

