

## I. Vocabulaire :

- PA : points d'alchimie. PR : point de rituel.

## II. Création d'une préparation alchimique

### II.1. Lorsqu'un personnage travaille sur une préparation il doit :

- Posséder la connaissance de la préparation.
- Ingrédient ou pouvoir nécessaire :

**Première possibilité :** Posséder le nombre suffisant de points d'alchimie pour réaliser la potion, l'utilisation d'une ou deux plantes liées à la liste de potions permet de diviser le coût en points de potions par deux pour les potions de **Moyen** et **Haut** niveau (pas besoin de plante pour les plantes de niveau **Bas**).

**Deuxième possibilité :** En utilisant une combinaison de plantes plus importante, l'alchimiste peut fabriquer des potions sans dépenser des points de création de potion ou point d'alchimie. Les potions les plus puissantes ne peuvent être réalisées de cette manière.

- Lasser un laps de temps à la fabrication (spécifié dans la description. Ceci se manifeste par un travail sur les ingrédients dans un lieu qui a pour fonction de laboratoire). Ce temps représente entre autres les temps de chauffe, de distillation et autre, l'alchimiste peut faire d'autres choses pendant cette durée (mais ne peut préparer plusieurs potions à la fois), il doit simplement surveiller régulièrement sa préparation.
- A la fin du temps de fabrication, passer au PC Orga pour récupérer la gommette à poser sur le fond de la fiole, ceci afin de permettre la reconnaissance d'une potion pour d'autres personnes. Les plantes nécessaires pour serons réclamés.

### II.2. Description d'une préparation alchimique sans utilisation de PA :

Type de plante	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
Premiers soins	1			1	1				
Soins légers		1		1		1			
Soins grave			1	1			1		
Poison bénin	1				1				1
Lame empoisonnée		1			1				1
Poison mineur			1		1	1			
Lame paralysante				1	2		1		
Antidote poison mineure	1			1		1			
Antidote des poisons majeurs					1	1		1	
Sphère d'erreur		1				1		1	
Bâton magique					1			2	1
Lame acérée	1			1					1
Poing de laves			1				1		1
Armure protectrice						1		1	2
Tolérance mineure	1				1			1	
Peau de bois			1	1					1
Tolérance majeure						1		1	2
Peau de fer					1		1	2	2

### II.3. Description d'une préparation alchimique avec utilisation de PA :

Les préparations sont décrites selon les critères suivants :

**Nom** de la préparation.

**Niv** : niveau des potions (**B** = base ; **M** = moyenne ; **P** = haute).

**Achat** : coût d'achat pour la connaissance en pt de perso.

**Fab** : coût de fabrication de la préparation en point d'alchimie sans utilisation des plantes indiquées, divisé par deux avec utilisation du nombre adéquate de plante.

**PLANTE** : Nom de la plante nécessaire pour les potions **M** et **P**.

**Temps** : le temps de préparation pour la fabrication.

Les préparations alchimiques prennent effets aussitôt après leurs utilisations, elles doivent être réellement bues pour être considérées comme active.

Certaines formules sont utilisées depuis longtemps et des générations d'alchimistes ont permis la création de cette liste permettant d'apprendre des potions avec plus de facilité, la seule obligation est d'apprendre la liste dans l'ordre.

Exemple : Pour apprendre **soins grave** il faut apprendre **soins légers** et **premiers soins**. Mais d'autres formules existent. Il suffit de prendre le temps de les étudier mais là nous rentrons dans le domaine de prédilection de l'alchimie.

### III. Description des plantes communes :

Utile pour les alchimistes, les soins et la médecine.

Les plantes dites communes font toutes la même taille, 3,5 par 3,5cm pour une hauteur de 2cm à approximativement, elles sont toutes dans un matériau avec un effet mousse. Toutes les autres plantes, sont soit des plantes spéciales, soit uniques soit posent des problèmes.

Les plantes utilisées doivent être ramenées au PC orga afin de pouvoir les remettre en jeu et vérifier que vous n'avez pas fait d'erreur sur une plante utilisée.

Si vous avez un doute sur une plante vous pouvez venir nous voir au PC orga, il est toujours possible de trouver des éléments appartenant à un GN précédent.

Les plantes du type, ont généralement une ou deux couleurs communes avec des nuances qui ont pu être ajoutées, les termes suivants précisent :

- **Pure** : aucun élément de « peinture » n'est présent, blanc parfait par exemple.
- **Impure** : de la peinture en bombe a été ajoutée sur les plantes.

Toutes plantes ayant des éléments en plus, exemple des croix à différents endroits sont des plantes spéciales.

P1	P2	P3
		
P4 (pure et impure)	P5 (pure et impure)	P6 (blanche pure et orange pure/impure)
		
P7 (impure et pure)	P8 (pure)	P9 (impure)
		

#### **IV. Explosion.**

Dans certain cas l'urgence rattrape un alchimiste, dans ce cas il peut déclencher l'effet d'une potion qu'il a lui-même fabriquée en lançant la potion pour obtenir un effet d'explosion et dépensant le nombre de points nécessaire en fonction de la potion :

Les potions infligeant des dégâts physiques ou soins : 1 PA par niveau de la potion.  
Les potions agissant sur l'esprit : 2PA par niveau de la potion.

**V. Description des potions.**V.1. Action physique :

Liste des potions de « soins »					plante liée : P4	
Achat	Fab	Nom composition	Niv	Description des effets	plante	Temps
1	1	Premiers soins	B	Comme la compétence correspondante.	-	3 min
3	2	Soins légers	B	Soigne une personne dans l'état légèrement blessé, après le soin la personne se retrouve dans l'état normal.	-	6 min
4	3	Soins grave	B	Soigne une personne dans l'état gravement blessé, après le soin la personne se retrouve dans l'état légèrement blessé.	-	9 min
5	8	Soins majeurs	M	Soigne totalement les blessures graves.	1 P4	15 min
6	10	Soins suprêmes	P	Soigne totalement de tous les niveaux de blessure (sauf la mort) après le soin la personne se retrouve dans l'état normal.	2 P4	30 min

Remarque : dans le nouveau stade les PV sont au maximum.

Liste de potion « Poisons »					plante liée : P5	
Achat	Fab	Nom composition	Niv	Description des effets	plante	Temps
2	2	Poison bénin	B	Poison à ingérer : 1 point de dégât sans armure par heure jusqu'à la perte d'un stade, cette perte peut être soignée.	-	6 min
3	3	Lame empoisonnée	B	Poison de contact à mettre sur une arme : +1 point de dégât 1 fois sur la première cible.	-	9 min
4	4	Poison mineur	B	Poison à ingérer : 1 point de dégât sans armure tous les 3 sabliers jusqu'à la blessure grave, cette perte peut être soignée.	-	15 min
5	12	Lame paralysante	M	Poison de contact à mettre sur une arme, la personne touchée est paralysée pendant 1 sablier (brisée au premier coup)	1 P5	30 min
6	14	Poison majeur	M	Poison à ingérer : Un stade de blessure supplémentaire par heure jusqu'à la mort.	2 P5	45 min
7	16	Poison suprême	P	Poison à ingérer : Un stade de blessure supplémentaire par sablier jusqu'à la mort.	3 P5	1heure

Liste de potion « Antidote »					plante liée : P6	
Achat	Fab	Nom composition	Niv	Description des effets	plante	Temps
2	3	Antidote poison mineure	B	Soigne les poisons mineurs sans rendre les PV perdus.	-	6 min
4	10	Antidote poison majeure	M	Soigne les poisons mineurs et majeurs sans rendre les PV perdus.	2 P6	15 min
7	14	Antidote poison suprême	P	Soigne tous les poisons sans rendre les PV perdus.	3 P6	30 min

Liste de potion « Préparation alchimique pour le combat »					plante liée : P8	
Achat	Fab	Nom composition	Niv	Description des effets	plante	Temps
2	3	Lame acérée	B	Augmente le dégât d'une arme de +1 sur le premier coup.	-	3 min
3	4	Poing de laves	B	Permet de faire des réparations sur des armes et des armures sans la présence d'une.	-	6 min
4	6	Armure protectrice	M	Augmente la protection d'une armure de +1.	1 P8	15 min
5	8	Essence du feu vif	M	Réduit le temps de forge de moitié tant qu'il forge.	1 P8	21 min
6	14	Lame mortelle	P	Augmente les dégâts d'une arme de +1 sur tout un combat.	2 P8	30 min

Liste de potion « Amélioration corporelle »					plante liée : P9	
Achat	Fab	Nom composition	Niv	Description des effets	plante	Temps
2	2	Tolérance mineure	B	Si cette potion est avalée deux heures avant un poison, on double le temps entre chaque perte de PV ou de niveau de vie	-	6 min
3	3	Peau de bois	B	+1PV au-delà du maxi, une fois perdu ne peut être soigné.	-	9 min
4	8	Tolérance majeure	M	Si cette potion est avalée deux heures avant un poison, on multiplie par 10 le temps entre chaque perte de PV ou de niveau de vie.	1 P9	15 min
5	8	Peau de fer	M	+3PV au-delà du maxi, une fois perdu ne peut être soigné.	2 P9	21 min
6	12	Vérité majeure	P	Si cette potion est avalée dans les deux heures avant un poison, la personne est protégée des effets.	3 P9	30 min

Liste de potion « Préparation pour les initiés »					plante liée : P8	
Achat	Fab	Nom composition	Niv	Description des effets	plante	Temps
4	3	Sphère d'erreur	B	Permet la création une sphère de magie qui permet à un initié de se tromper légèrement dans l'incantation d'un rituel sans annuler le résultat ni amener d'effet négatif.	-	6 min
5	10	Bâton magique	M	Permet la création d'un bâton pour enfermer un sort et un seul à la fois. Le déclenchement est fait par une phrase. Seuls les sorts de niveau 1 peuvent être enfermés.	1 P10	15 min
6	12	Baguette magique	P	Permet la création d'une baguette pour enfermer un sort et un seul à la fois. Le déclenchement est fait par une phrase. Seuls les sorts de niveau 1 et 2 peuvent être enfermés.	2 P10	21 min
7	14	Baguette magique	M	Permet la création d'une baguette pour enfermer un sort et un seul à la fois. Le déclenchement est fait par une phrase.	3 P10	21 min

Remarque : Un bâton a un morceau de bois de 1.80 m au mini. Une baguette est un morceau de bois de 30 cm. Le résultat de ces préparations alchimiques ne sont pas des potions mais des éléments (parchemin, bâton, baguette, etc...).

## V.2. Action sur l'esprit :

Liste de potion « Vérité est loi »					plante liée : P4 P5 P6	
Achat	Fab	Nom composition	Niv	Description des effets	plante	Temps
3	4	Vérité bénigne	B	La cible doit répondre la vérité à une question par oui ou non.	-	6 min
4	5	Vérité mineure	B	La cible doit répondre la vérité à trois questions par oui ou non.	-	9 min
5	10	Vérité	M	La cible doit répondre la vérité à une question.	1 P4	15 min
6	12	Vérité majeure	M	La cible doit répondre la vérité à trois questions.	1 P5 1 P6	21 min
7	14	Confession	P	La cible doit répondre la vérité pendant 1h.	2 P4 1 P6	30 min

Doit répondre implique que la personne ou créature (intelligente) visée a l'obligation de répondre aux questions posées, attention réponds aux questions posées devant lui.

Liste de potion « Manipulation mentale »					plante liée : P8 P9	
Achat	Fab	Nom composition	Niv	Description des effets	plante	Temps
5	10	Silence	M	Toutes les personnes dans l'entourage de la personne ciblée ne peuvent plus parler jusqu'à ce qu'il les y autorise, durée 30s. Impossible de lancer ce sort en combat. Empêchera un initié de lancer un sort.	1 P8	15 min
6	12	Quête	M	La personne ciblée effectuera la première parole qui lui semble correspondre à une quête, qu'il peut remplir. La personne part alors pour remplir la mission, mais pas en aveugle : il reste maître de ses idées, c'est une obsession.	1 P8 1 P9	21 min
7	14	Garde du corps	P	La personne ciblée protégera aveuglément la première personne qui lui demande, et ce pendant 1sab.	1 P8 2 P9	30 min

## VI. Reconnaissance effet d'une potion

Toutes les potions sont numérotées, le numéro dépend de l'alchimiste ayant créé la potion et de son type (pour les potions courantes, celles indiquées dans la liste de ce livret).

Ce numéro est composé de quatre chiffres, les deux premiers correspondant au numéro d'un alchimiste, les deux suivants pour la potion. Le numéro indiquant le type de potion est différent suivant les alchimistes.

Un alchimiste aura donc une liste pour reconnaître toutes les potions connues par lui, si on connaît une potion dans une liste, on peut alors reconnaître toutes les potions de la liste. Même si on vous donne une potion en vous expliquant les effets, dans le cas d'une potion que vous ne savez pas faire, vous ne pouvez recopier le numéro correspondant dans votre liste.

### Compétence spécifique : Analyse d'une potion inconnue

Certains alchimistes se sont spécialisés dans le décryptage des effets potentiels d'une potion, en fonction de l'odeur, du visuel, de la consistance.

Ces alchimistes ont accès à la liste complète des codes des toutes les listes de ce livret.

Il est possible de définir les effets d'une potion inconnue, mais pas de la reproduire. Cela demande 2 sabliers d'étude par niveau de difficulté.

**Compétence spécifique : Crédit / reproduction d'une potion**

Certains alchimistes se sont spécialisés dans la recherche de nouvelles potions, ou la reproduction de potions non listées mais qui ont été décodées.

Pour valider la recherche d'une potion que l'on a découverte et pouvoir la refaire à volonté, il faut :

- Avoir décrypté les effets de la potion, cela peut être réalisé par un autre alchimiste.
- Une potion intacte sera alors nécessaire pour cela.
- Un laboratoire d'alchimie.

Il est possible de créer de nouvelles potions, cela ne peut se faire qu'entre deux GNs. Ces nouvelles potions doivent avoir des liens avec les listes connues.

## VII. Rituels :

Les alchimistes peuvent initier et fournir des PR pour la réalisation d'un rituel.

Certains rituels peuvent être spécifiques aux alchimistes, aux initiés, aux dieux, dans ce cas ils ne peuvent être qu'en soutien, le premier PR étant fourni par l'archétype concerné.

Les participants d'un rituel ne sont pas obligatoirement que des alchimistes ou des initiés, tous les archétypes peuvent y participer du moment que les PR soient fournis.

Le nombre de points de rituel possédés par un joueur est calculé par le nombre de PA ou d'alchimie divisé par 10 arrondi par excès à l'unité.

*Exemple : Je dispose d'une réserve de 38 PM ; j'ai donc 4 points de rituel.*