



LE REPAIRE DES  
GRIFFONS

JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE  
Alchimie 2014 v1.2

## Sommaire

I. Qui peut fabriquer une potion ? .....	3
II. Qui peut utiliser une potion ? .....	3
III. Rituel, Points de rituel (PR) : .....	3
IV. Exemple de création d'un alchimiste : .....	3
V. Description des préparations alchimistes (potions) : .....	4
V.1. Création d'une préparation alchimique : .....	4
V.2. Description d'une préparation alchimique avec utilisation des points d'alchimie : .....	4
V.3. Description d'une préparation alchimique sans utilisation des points d'alchimie : .....	5
V.4. Liste des préparations alchimiques .....	6
<b>Liste des potions de « soins »            plante liée : aldrovenda</b> .....	6
<b>Liste de potion « Poisons »            plante liée : brocchinia</b> .....	6
<b>Liste de potion « Antidote »            plante liée : catopsis</b> .....	7
<b>Liste de potion « Manipulation mentale »            plante liée : dionaea</b> .....	7
<b>Liste de potion « Préparation alchimique pour les initiés »            plante liée : heliamphora</b> .....	8
<b>Liste de potion « Préparation alchimique pour la forge »            plante liée : genlisea</b> .....	8
<b>Liste de potion « Amélioration corporelle »            plante liée : ibicella</b> .....	9

Ce supplément aux règles s'applique à l'alchimie. Il décrit à la fois son fonctionnement général, mais aussi les potions disponibles et les méthodes pour les fabriquer.

## I. Qui peut fabriquer une potion ?

Contrairement aux objets magiques, les potions ne peuvent être créées que par les personnages possédant la compétence alchimie dans l'archétype choisi dans la création du personnage.

## II. Qui peut utiliser une potion ?

N'importe qui peut utiliser une potion, il suffit de la boire réellement, l'effet est immédiat, une potion n'a pas de limite dans le temps. Seul un alchimiste a la possibilité de fabriquer une potion à partir de son pouvoir personnel et de l'utilisation adéquate des plantes.

## III. Rituel, Points de rituel (PR) :

Un personnage ne peut tout faire avec son pouvoir personnel, plusieurs peuvent se réunir afin d'obtenir des effets bien supérieurs, un rituel est souvent lié à des objets de pouvoir, il peut être réalisé et officié par n'importe qui, l'énergie permettant de finaliser le rituel est apporté par un initié ou alchimiste, en terme de règle, on le définit sous l'appellation point de rituel (PR).

La quantité de points d'alchimie dont dispose un alchimiste détermine également le nombre de points de rituel dont il dispose : points de rituel = points de magie / 10 (arrondi au supérieur). Tout comme les points de magie et les points d'alchimies, les points de rituel ne peuvent être régénérés avant le prochain GN.

Chaque personnage ne peut apporter plus d'un point de rituel à la fois lors d'un rituel, donc un rituel ne pourra jamais être effectué par un seul personnage.

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

## IV. Exemple de création d'un alchimiste :

De même que tout personnage joueur, vous avez choisi un archétype possédant la compétence alchimie, avec 30 points de personnage à dépenser pour compléter l'archétype choisi.

Les 30 points de personnages peuvent être utilisés afin d'acquérir les choses suivantes :

- Des compétences (voir la feuille de classe afin de voir les compétences accessibles)
- Des points d'alchimie supplémentaires.
- La connaissance de potions supplémentaires.

*Archétype choisi par Cochise : Alchimiste, on peut remarquer que cet archétype donne 30 points d'alchimie, ces points vont servir deux fois, une première fois lors de la création du personnage pour acheter les potions qui sont définies sous forme de liste, il faut acheter les potions dans l'ordre en partant des plus faibles.*

*Ensuite cochise choisit les potions suivantes : il choisit de prendre la liste « Manipulation mentale » complètement, ce qui lui donne la connaissance des potions Vérité bénigne, Vérité majeure, Vérité, Vérité majeure et confession pour un coût de 25 points, il reste donc 5 points pour prendre les deux premières potions de la liste « poisons », Poison bénin, Lame empoisonnée.*

*Afin d'augmenter sa connaissance dans cette liste, cochise utilise 22 points de personnage pour apprendre la suite de la liste, les huit points restants permettant d'acheter 4 points d'alchimie supplémentaires.*

Les 30 points d'alchimie donnés dans l'archétype correspondent au potentiel de points de création de potions lors d'un GN, chaque point ne pouvant être dépensé qu'une fois.

*Cochise connaît donc deux listes de potions complètement et possède 30 + 4 pts de création de potions.*

## V. Description des préparations alchimistes (potions) :

### V.1. Création d'une préparation alchimique :

Lorsqu'un personnage travail sur une préparation il doit :

- Posséder la connaissance de la préparation (on ne peut pas faire une potion que l'on ne connaît pas).
- Ingrédient ou pouvoir nécessaire :
  - **Première possibilité :** Posséder le nombre suffisant de points d'alchimie pour réaliser la potion, l'utilisation de la plante liée 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**). Il est possible de diminuer le temps de fabrication d'une potion par deux en utilisant une plante de soin.
  - **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 puissantes ne peuvent être réalisées de cette manière.
- Passer 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). **Si au cours de la préparation l'alchimiste doit quitter son labo ou faire bouger son labo la préparation en cours est perdue (les plantes sont détruits mais pas les points alchimiques)**. Ce temps représente entre autre 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 nécessaire pour seront réclamés.

- Finalement, il soustrait de sa réserve d'alchimie le nombre de **points d'alchimie** consommés par la préparation. Chaque point ne peut être utilisé qu'une fois dans le GN.

### V.2. Description d'une préparation alchimique avec utilisation des points d'alchimie :

Les préparations sont décrits 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 de la préparation en point de personnage.
- **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 léger** et **premiers soins**.

Mais d'autres formules existent. il suffit de prendre le temps de les étudier mais la nous rentrons dans le domaine de prédilection de l'alchimie.

### V.3. Description d'une préparation alchimique sans utilisation des points d'alchimie :

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 puissantes ne peuvent être réalisées de cette manière.

Nom Potion	Soin				Poisons	Antidote	Mentale	Préparation	Forge	Amélioration
	régel	vaerg	Améliz	aldrovenda	brocchinia	catopsis	dionaea	heliamphora	genlisea	lbicella
Premiers soins	1			1	1					
Soins légers		1		1		1				
Soins grave			1	1			1			
Soins majeurs				2				1		1
Poison bénin	1				1				1	
Lame empoisonnée		1			1					1
Poison mineur			1		1	1				
Lame paralysante				1	2		1			
Poison majeur					2			1		1
Antidote poison mineure	1			1		1				
Antidote des poisons majeurs					1	1		1		
Vérité bénigne	1						1	1		
Vérité mineure		1					1		1	
Vérité				1			2			1
Vérité majeure					1	1	2			
Parchemin	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	
Essence du feu vif								1	2	1
Tolérance mineure	1				1					1
Peau de bois			1	1						1
Tolérance majeure						1		1		2
Peau de fer					1		1			2

#### V.4. Liste des préparations alchimiques

Liste des potions de « soins » plante liée : aldrovenda						
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 aldrovenda	15 min
6	10	Soins suprêmes	P	Soigne totalement de tout les niveaux de blessure (sauf la mort ).	2 aldrovendas	30 min

Liste de potion « Poisons » plante liée : brocchinia						
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 niveau de vie.	-	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.	-	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 brocchinia	30 min
6	14	Poison majeur	M	Poison à ingérer : Un stade de blessure supplémentaire par heure jusqu'à la mort.	2 brocchinia	45 min
7	16	Poison suprême	P	Poison a ingérer : Un stade de blessure supplémentaire par sablier jusqu'à la mort.	3 brocchinia	1heure

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

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

La Composition peut prendre plusieurs formes (potion à ingérer ; poudre à lancer ; etc.)

La cible doit répondre la vérité ou ne pas parler seul la confession oblige la cible à parler

Liste de potion « Préparation alchimique pour les initiés » plante liée : heliamphora						
Achat	Fab	Nom composition	Niv	Description des effets	plante	Temps
4	3	Parchemin	B	Permet la création d'un parchemin où un initié peut enfermer un sort pour le lancer plus rapidement.	-	3 min
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 sans annuler le sortilège.	-	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. Seul les sorts de niveau 1 peuvent être enfermés.	heliamphora	6 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 heliamphora	9 min

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...).

Liste de potion « Préparation alchimique pour la forge » plante liée : genlisea						
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 genlisea	15 min
5	8	Essence du feu vif	M	Réduit le temps de forge de moitié tant qu'il forge.	1 genlisea	21 min
6	14	Lame mortelle	P	Augmente les dégâts d'une arme de +1 sur tout un combat.	2 genlisea	30 min



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



