

I) **Fabrication d'une préparation alchimique**

1) **Points d'alchimie**

Chaque fois qu'une préparation est créée, l'alchimiste doit dépenser un certain nombre de points d'alchimie (voir les coûts indiqués pour chaque préparation).

Le nombre de points d'alchimie dont dispose un alchimiste dépend du nombre de points de personnage qu'il a dépensé :

Nombre de points d'alchimie :	Coût unitaire :
1. 20	1
21. 40	2
51. 60	3
71. 80	4
81. 90	5

Exemple : pour disposer de 30 points d'alchimie, il faut dépenser $20 \times 1 + 10 \times 2 = 40$ points de personnage.

Cette réserve de points d'alchimie est valable pour l'intégralité du GN, et ne pourra pas être régénérée avant le prochain.

Un alchimiste ne disposant plus assez de points pour une préparation ne peut en aucun cas les utiliser. Dommage !

3) **Création d'une préparation alchimique**

Lorsqu'un personnage travaille sur une préparation il doit :

- Posséder la connaissance de la préparation (on ne peut pas faire une potion que l'on ne connaît pas).
- Avoir les plantes pour la préparation (toutes les préparations ont pour base des éléments que l'on peut se procurer chez les marchands ou les rangers). Les potions ont 2 types de plante, les Indispensables et les optionnelles. Les optionnelles permettent de diviser le temps de fabrication par 2.
- 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 détruites mais pas les points alchimiques)**
- A la fin du temps poser le numéro de potion sur le fond de la fiole
- Finalement, il soustrait de sa réserve d'alchimie le nombre de **points d'alchimie** consommés par la préparation. Description des préparations alchimiques :

IV)

1) **Description d'une préparation alchimique**

Les préparations sont décrites selon les critères suivants :

- Nom de la préparation.
- Le niveau des potions (B = base ; M = moyenne ; P = puissance)
- Le coût d'achat pour la connaissance de la préparation en point de personnage
- Le coût de fabrication de la préparation en point d'alchimie
- PLANTE : Nom des plantes. (I = Indispensable : O = Optionnelle :)
- Temps : le temps de préparation pour la fabrication.
- Description : des effets.

Les préparations alchimiques prennent effet aussitôt après leur utilisation

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 mineurs** il faut apprendre **stabilisation** et **soins légers**.

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

Potions de soins

Coup d'achat / coup fabrication	Nom de la Composition	Effet ingrédient et temps de fabrication
1 / 1	Stabilisation B	Stabilise l'état d'une blessure Plante Indispensable : aucune temps 3 min Optionnelle : akbutège
2 / 2	Soins légers B	Soigne totalement les blessures légères Plante Indispensable : aucune temps 9 min Optionnelle : akbutège
3 / 3	Soins mineurs B	Soigne de blessure grave à blessure légère Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : akbutège
4 / 3	Réveil M	Stabilise l'état d'une blessure et réveille de l'inconscience Plante Indispensable : houblon temps 15 min Optionnelle : akbutège
5 / 4	Soins majeurs M	Soigne totalement les blessures graves Plante Indispensable : houblon temps 15 min Optionnelle : akbutège
6 / 5	Réveil majeur M	Réveille une personne du coma mais reste blessé gravement Plante Indispensable : houblon temps 15 min Optionnelle : akbutège
7 / 6	Soins suprêmes P	Soigne totalement de tout les niveaux de blessure (sauf la mort) Plante Indispensable : houblon * 2 temps 30 min Optionnelle : akbutège

Poisons

Coup d'achat / coup fabrication	Nom de la Composition	Effet ingrédient et temps de fabrication
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 Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : pervenche
3 / 2	Lame empoisonnée B	Poison de contact à mettre sur une arme +1 point de dégât 1 fois sur la première cible Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : pervenche
4 / 3	Poison mineur B	Poison à ingérer 1 point de dégât sans armure tout les 3 sabliers jusqu'à la blessure grave Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : pervenche
6 / 6	Lame paralysante M	Poison de contact à mettre sur une arme Paralyse le premier membre touché Plante Indispensable : thyl temps 30 min Optionnelle : pervenche
7 / 8	Poison majeur M	Poison à ingérer Un stade de blessure supplémentaire par heure jusqu'à la mort Plante Indispensable : thyl temps 30 min Optionnelle : pervenche
8 / 9	Poison suprême P	Poison a ingérer Un stade de blessure supplémentaire par sablier jusqu'à la mort Plante Indispensable : thyl * 2 temps 1heure Optionnelle : pervenche

Les blessures causées par les poisons ne peuvent être soignées que par les antidotes (sauf lame empoisonner qui se soigne normalement)

Antidote

Coup d'achat / coup fabrication	Nom de la Composition	Effet ingrédient et temps de fabrication
2 / 2	Antidote bénigne B	Soigne les poisons bénins et les petits bobo (mal de tête maux de ventre ect) Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : chardon marie
4 / 3	Antidote poison mineure B	Soigne les poisons mineurs sans rendre les points perdus Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : chardon marie
5 / 4	Antidote paralysie M	Soigne les paralysies du au poison Plante Indispensable : camomil temps 30 min Optionnelle : chardon marie
7 / 7	Antidote des poisons majeurs M	Soigne les poisons mineurs et majeurs sans rendre les points perdus Plante Indispensable : camomil temps 30 min Optionnelle : chardon marie
8 / 8	Antidote des poisons suprêmes P	Soigne les poisons mineurs, majeurs et suprêmes sans rendre les points perdus Plante Indispensable : camomil temps 30 min Optionnelle : chardon marie

Manipulation mentale

Coup d'achat / coup fabrication	Nom de la Composition	Effet
4 / 4	Vérité bénigne B	La cible doit répondre la vérité par oui ou par non à une question Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : merrigo
5 / 5	Vérité mineure B	La cible doit répondre la vérité par oui ou par non à 3 questions Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : merrigo
6 / 6	Vérité M	La cible doit répondre la vérité à une question Plante Indispensable : romar temps 15 min Optionnelle : merrigo
6 / 6	Vérité majeure M	La cible doit répondre la vérité à 3 questions Plante Indispensable : romar temps 30 min Optionnelle : merrigo
7 / 7	Confession P	La cible doit répondre la vérité aux questions posées durant une heure Plante Indispensable : romar * 2 temps 30 min Optionnelle : merrigo

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

Préparation alchimique pour la forge

Coup d'achat / coup fabrication	Nom de la Composition	Effet ingrédient et temps de fabrication
1 / 1	Essence de glace B	Réduit le temps de refroidissement suite au travail de la forge de moitié Plante Indispensable : aucune temps 3 min Optionnelle : fenouil
3 / 3	Lame acérée B	Augmente le dégât d'une arme de +1 sur le premier coup Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : fenouil
4 / 4	Poing de laves B	Permet de faire des réparations sur des armes et des armures sans la présence d'une forge (les temps de forge et de refroidissement sont les mêmes) Plante Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : fenouil
4 / 3	Armure protectrice M	Augmente la protection d'une armure de +1 Plante Indispensable : tussilage temps 15 min Optionnelle : fenouil
5 / 4	Essence du feu vif M	Réduit le temps de forge de moitié tant qu'il forge Plante Indispensable : tussilage temps 30 min Optionnelle : fenouil
7 / 7	Lame mortelle P	Augmente les dégâts d'une arme de +1 sur le premier combat Plante Indispensable : tussilage * 2 temps 30 min Optionnelle : fenouil

La présence de l'alchimiste et du forgeron sont Indispensable : pendant le travail sur les armes et les armures

Préparation alchimique pour les initiés

Coup d'achat / coup fabrication	Nom de la Composition	Effet ingrédient et temps de fabrication
4 / 3	Parchemin B	Permet la création d'un parchemin ou un initié peut enfermer un sort pour le lancer plus rapidement 1 parchemin actif maximum par initié Plante: Indispensable : aucune temps 6 min Optionnelle : prele
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 Plante: Indispensable : aucune temps 6 min Optionnelle : prele
5 / 5	Bâton magique M	Permet la création d'un bâton pour enfermer un sort Le déclenchement est fait par une phrase Seul les sorts de niveau 1 peuvent être enfermés Plante Indispensable : ginseg temps 6 min Optionnelle : prele
6 / 6	Baguette magique P	Permet la création d'une baguette pour enfermer un sort Le déclenchement est fait par une phrase Seul les sorts de niveau 1 et 2 peuvent être enfermés Plante Indispensable : ginseg * 2 temps 9 min Optionnelle : prele

Un bâton a un morceau de bois de 1.80 m au mini

Une baguette est un morceau de bois de 30 cm

Amélioration corporelle

Coup d'achat / coup fabrication	Nom de la Composition	Effet ingrédient et temps de fabrication
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 point de vie ou de niveau de vie Plante Indispensable : aucune temps 6 min Optionnelle : megilos
3 / 3	Peau de bois B	+1 point de vie au-delà du maxi, , une fois perdu ne peut être soigné. Plante: : Indispensable : aucune temps 15 min Optionnelle : megilos
4 / 4	Tolérance majeure M	Si cette potion est avalée dans les 2 heures avant un poison on quadruple le temps entre chaque perte de point de vie ou de niveau de vie Plante Indispensable : marandom temps 15 min Optionnelle : megilos
5/4	Peau de fer M	+2 points de vie au-delà du maxi, , une fois perdu ne peut être soigné. Plante Indispensable : marandom temps 15 min Optionnelle : megilos
6 / 6	Tolérance suprême P	Si cette potion est avalée dans les 2 heures avant un poison la personne est protégée des effets Plante Indispensable : marandom * 2 temps 15 min Optionnelle : megilos