Alchimie
et confection de potions



Sommaire :

Présentation
Préparation des potions
Le matériel
Les doses
Durée d'une potion
Transporter les potions
Les ingrédients
Potions de soin
Potions de résistance
Potions d'affection
Potions de dégât
Potions à effet divers

Présentation

L'alchimie est l'art des potions. Contrairement à la magie qui reste la « propriété » des magiciens, les potions de l'alchimiste passent souvent de mains en mains et tout le monde peut, un jour ou l'autre se retrouver en possession d'une fiole de potion pour peut qu'il puisse se la payer.
Les Alchimistes, s'ils sont les « scientifiques » du monde de Mac FERGUS sont aussi de bons marchands. En effet, les ingrédients rares qui sont à la base de certaines potions sont souvent vendus à prix d'or et l'Alchimiste apprend rapidement à gérer son budget pour pouvoir fabriquer les potions qui lui sont demandées.
Les alchimistes se trouvent dans les villes et villages dépourvu d'école de magie de la nature. Ils prennent ainsi le relais des druides et font offices de « docteurs ». Leur sens du relationnel leur permet d'entretenir de bons rapports avec le peuple, les marchands et les magiciens. En général, ils sont toujours bien accueillis partout où ils passent.

Préparation des potions

Le matériel

Pour préparer une potion, vous devez posséder un pilon, un mortier et un alambic de voyage, ces ustensiles de base feront partie de votre matériel d'alchimiste. N'hésitez pas à en acheter plusieurs au cas ou...

Les bases

Chaque ingrédient permet de préparer 5 potions.
Chaque potion contient 5 doses.
Chaque préparation peut produire au maximum 5 potions.
On considère que l'alchimiste dès qu'il sait préparer une potion peut aussi préparer l 'antidote avec les mêmes ingrédients.
Plus l'alchimiste a de l'expérience moins il rate de potions et plus il prépare vite.

Tableau des préparations
Niveau 1 = 2 potions
Niveau 2 = 2 potions
Niveau 3 = 3 potions
Niveau 4 = 3 potions
Niveau 5 = 4 potions
Niveau 6 = 5 potions
Niveau 7 = 5 potions -30mn de préparation
Niveau 8 = 5 potions -1h de préparation
Niveau 9 = 5 potions -1h10 de préparation
Niveau 10 = 5 potions -1h30 de préparation

Remarque : Une potion, même au niveau 10, ne peut pas prendre moins de 5 minutes.

Transporter les potions

Une fois la potion terminée, celle-ci peut être bue tout de suite ou bien transvasée dans un récipient pour être utilisée plus tard ou stockée.
Quelques exemple de récipients bien utile pour les voyages de l'alchimiste.
La fiole peut contenir une potion.
Le flacon ou l'outre peut contenir cinq potions.
Le tonnelet peur contenir trente potions.
Au delà la potion ne se conserve pas bien et perd de son efficacité.

Comment jouer un Alchimiste

Une chose qu'il ne faut pas oublier, c'est que l'alchimiste tient autant du marchand que du magicien.

C'est un « marchand »

Il doit marchander pour pouvoir acheter ses ingrédients au meilleur prix, il doit aussi penser qu'il doit vendre ses potions pour avoir suffisamment d'argent pour vivre et racheter des ingrédients. Attention à ne pas monopoliser la parole lors de vos séances de marchandage , elles ne doivent pas empiéter sur le temps d'aventure des autres joueurs.

« C'est un magicien »

L'alchimiste, s'il est un « scientifique » ou un « chimiste » de talent, il passe souvent au yeux du peuple pour quelqu'un qui pratique la magie, vous pourrez vous en servir dans certaines situations critiques («Pose ta fourche paysan, ou je fais tomber une pluie de calamités sur ta ferme »), n'en abusez pas trop, au risque de passer pour un charlatan et perdre toute crédibilité.

Préparer les potions

Préparer les potions prend du temps dans votre aventure (une à plusieurs heures) préparez les sur les temps « morts » du jeu. Par exemple :

lorsque les aventuriers ont terminé une journée et vont regagner leurs chambres à la taverne, vous pouvez annoncer au meneur de jeu que votre personnage prend 2 heures pour préparer des potions.

Lorsque vous avez rendez vous le soir et qu'il ne reste rien de plus à faire à vos personnages que d'attendre le rendez vous, vous pouvez en profiter pour faire des potions.

Vous montez un campement dans la forêt : pendant que les autres s’attellent à la tache, préparez des potions.

Ne prenez jamais du temps de jeu pour faire vos potions au risque de voir les autres joueurs prendre du plaisir à l'aventure pendant que vous attendez que le temps de préparation soit passé.

Dernier conseil : pensez à cumuler les temps de préparation. Par exemple si une potion vous prends 2h30, rien ne vous empêche d'en préparer une seconde dont le temps de préparation serait de 1h30 et une troisième avec un temps de préparation d'une heure. Durant 2 heures de temps d'aventure votre alchimiste aura installé son matériel pour trois préparations différentes en même temps. (3 préparations est un maximum, n'oubliez pas que vous n 'avez que deux bras)

Si vous suivez ces quelques conseils vous pourrez pleinement profiter de votre alchimiste et de ses aventures.

Le début d'une aventure

À chaque début d'aventure on considère que l'alchimiste a au moins :

- Une potion de chaque disponible dans son établissement, sa charrette ou son coffre
- 3 ingrédients rares (qu'il choisira le moment venu ou en début d'aventure, au choix du Meneur de jeu)
- 5 ingrédients communs qu'il ne pourra pas trouver sur le lieu de l'aventure. (une salade en plein désert par exemple).
- 10 ingrédients communs dans sa besace.

Note au Maître de jeu : niveau+potion

Les ingrédients

Les ingrédients listés ici sont ceux que l'alchimiste aura du mal à trouver dans la nature, il devra donc se résoudre à les acheter pour peu qu'ils soient disponibles. Il va sans dire qu'un bon alchimiste sait marchander car il n'est pas rare de voir certain marchands abuser de la rareté de leurs produits.
Chaque dose d'ingrédient peut servir à préparer 5 potions. Si l'alchimiste a besoin de plus (7 ou 10 potions) il devra acheter plusieurs doses. Les tarifs sont donnés pour 1 dose.

Nom de l'ingrédient	Disponibilité	Tarifs minimums
Arsenic	35 %	400 PA
Caméléon	25 %	700 PA
Chanterelles	50 %	300 PA
Champignons des terres lointaines	40 %	400 PA
Ciguë	45 %	300 PA
Corne de Buffle	40 %	400 PA
Curare	35 %	400 PA
Dent de dragon	12 %	1000 PA
Dent de requin	25 %	700 PA
Écailles de dragon	12 %	1000 PA
Feuilles d'ollage	35 %	500 PA
Fleur de cactus	20 %	800 PA
Fromage d'Illtut	35 %	500 PA
Herbe d'Alebius	35 %	500 PA
huile d'arachide	35 %	500 PA
Huile de roche	20 %	900 PA
Peau de troll	25 %	700 PA
Poils de loups	50 %	150 PA
Poils de troll	30 %	600 PA
Poudre de corne de licorne	12 %	1000 PA
Racines de gratafe	45 %	300 PA
Roche volcanique	50 %	200 PA
Sabots de licorne pilés	12 %	1000 PA
Sève de sapin	50 %	120 PA
Soufre	40 %	350 PA
Venin d'aspic	40 %	350 PA

Les ingrédients courants feront l'objet d'un jet de chance pour être trouvés, soit à l'état naturel, soit sur un marché.

Note au Meneur de jeu : Tout est une question de bon sens, si vous estimez qu'il est logique de trouver un ingrédient sans faire de jet de chance, comme par exemple de la salade dans un village agricole, ne vous en privez pas. De même, si vos joueurs tuent un, ou des loup(s) lors d'une de leurs aventures, l'alchimiste pourra récupérer (s'il y pense) autant de poils qu'il le désire.

Les potions

Durée des effets d'une potion

Mis à part les détonantes, à effet immédiat, les effets des potions ont une durée d'une heure multipliée par le niveau du magicien.

Les potions de soin (Niveau 1)

Les potions de soins permettent de soigner des blessures ou d'améliorer des statistiques. Les potions de soin de blessures ont des effets permanents, bien sûr.

Potion de vitalité

Effet : +5 % sur les compétences physiques
Ingrédients : Poils de trolls, huile d'arachide, viande de bœuf séchée.
Temps de préparation : 2h30

Potion de vie

Effet : +3 pts de vie
Ingrédients : Racines de Gratafe, oignon frais, eau de mer.
Temps de préparation : 2 heures

Potion calmante

Effet : calme une personne ou un animal agité.
Ingrédients : Laitue, œuf de canne, eau de pluie.
Temps de préparation : 1 heure

Potion des plaies

Effet : permet de refermer une plaie sans laisser de trace (pas de balafre)
Ingrédients : Châtaignes (ou cerises suivant la saison), sauge, figues.
Temps de préparation : 1 heure

Potion de précision

Effet : +1 en DEX
Ingrédients : fleur de cactus, pissenlits, eau claire
Temps de préparation : 1 heures

Potion de précipitation

Effet : +10 % en courir, grimper et sauter.
Ingrédients : fleur de cactus, pissenlits, eau de pluie, poils de loups
Temps de préparation : 2 heures

Potion d'esprit

Effet : +2 en INT
Ingrédients : Racines de gratafe, pomme de terre (ou navets), poisson de rivière.
Temps de préparation : 3 heures

Potion de nain

Effet : +1 FOR
Ingrédients : bière du nain, poudre de corne de buffle, mâche.
Temps de préparation : 2 heures

Potion de croissance

Effet : +2 en TAI
Ingrédients : Citrouille, huile de foie de morue, feuille d'ollage
Temps de préparation : 1 heure

Les potions de résistance (niveau 2)

Potion de couche tard
Effet : résistance à la fatigue (48h sans dormir)
Ingrédients : Poils de loup, lait d'ânesse, eau de vie de prunes
Temps de préparation : 2 heures

Potion de volcan
Effet : résistance au feu (dégâts réduits de moitié)
Ingrédients : roche volcanique, navets, charbon de bois
Temps de préparation : 3 heures

Potion du sapin
Effet : résistance au froid (dégâts réduits de moitié)
Ingrédients : sève de sapin, écorce de chêne, feuilles de châtaigner
Temps de préparation : 2 heures

Potion à une bosse
Effet : résistance à la soif (3 jours sans boire)
Ingrédients : poudre de sabots de licornes, sel de mer, citron séché.
Temps de préparation : 2 heures

Potion d'écorce.
Effet : résistance aux projectiles (+1 point d'armure)
Ingrédients : écailles de dragon, écorce de boulot, citrouille.
Temps de préparation : 2 heures

Potion de Blanco
Effet : permet de boire beaucoup de bières avant d'être saoul. (jet de CON à partir de la 10ième bière)
Ingrédients : Fromage d'Iltut, eau de vie, pruneaux.
Temps de préparation : 1 heure

Potion de belle mère
Effet : résistance au poison (dégâts du poison réduits de moitié)
Ingrédients : sève de sapin, melon, blancs d'œufs.
Temps de préparation : 1h30

Potion de thor
Effet : résistance à la foudre (dégâts réduits de moitié)
Ingrédients : Feuilles d'Ollage, écorce de chêne, huile d'arachide.
Temps de préparation : 3 heures

Potion de volonté
Effet : +10 % sur la table de résistance.
Ingrédients : jaunes d'œufs, thon, poils de mule, fleur de cactus.
Temps de préparation : 2 heures

Potion du Millet
Effet : La personne peut manger autant qu'elle le désire sans jamais avoir mal au ventre.
Ingrédients : patates douces, pruneaux, poils de mule, eau de source.
Temps de préparation : 1 heure

Les potions incapacitantes (niveau 3)

Les potions d'affections, principalement utilisées comme substance toxique, provoque une affection chez celui qui les ingère.
L'affection étant le fait d'une potion, il n'y a pas de contagion.

Potion courante

Effet : diarrhées. Le personnage ayant bu la potion ne peut rien faire d'autre que de foncer vers le premier buisson ou vers une étable, pour se soulager.
Ingrédients : pruneaux, melon, eau claire.
Temps de préparation : 30 minutes

Potion de choux

Effet : la personne dégage une odeur nauséabonde.
Ingrédients : Fromage d'Iltud, poils de boucs, œuf pourri.
Temps de préparation : 1 heure

Potion d'ail

Effet : le personnage est prit de terribles tremblement qui l'empêche de tenir ou de se servir d'un objet.
Ingrédients : ail, feuilles de vignes, eau de vie
Temps de préparation : 2 heures

Potion vixe

Effet : Provoque une toux violente qui semble ne jamais s'arrêter.
Ingrédients : sel, sève de sapin, feuilles de menthe, graisse d'oie.
Temps de préparation : 2 heures

Potion de mer

Effet : provoque des vomissements sans fin.
Ingrédients : lait d'ânesse, roche volcanique, soufre.
Temps de préparation : 2 heures

Potion de figues

Effet : fièvre
Ingrédients : figues sèches, cèpe de sapin, eau de mer.
Temps de préparation : 2 heures

Potion de champignons

Effet : Provoque des hallucinations (laissées au choix du meneur de jeu).
Ingrédients : Champignon des terres lointaines, tabac, oignon pilé.
Temps de préparation : 3 heures

Potion de limbes

Effet : La personne perd connaissance.
Ingrédients : persil, charbon de bois, poils de loup.
Temps de préparation : 1 heure

Potion d'aspic

Effet : Provoque des vertiges, la personne titube et a du mal à tenir debout.
Ingrédients : venin d'aspic, eau stagnante, feuilles de figuier
Temps de préparation : 2 heures

Potion de faiblesse
Effet : provoque un affaiblissement général. La personne se sent « toute molle » et ne peut pas faire grand chose de violent.
Ingrédients : Graisse d'oie, carottes défraîchies, sève de sapin.
Temps de préparation : 1 heure

Potion de soufre
Effet : Provoque de terribles migraines. La personne a toutes les peines du monde à se concentrer sue autre chose que son mal de tête.
Ingrédients : soufre, viande de chèvre, feuilles de hêtre
Temps de préparation : 2 heures

Potion dissociée
Effet : La personne mélange le sens des mots sans s'en apercevoir. « j'ai soufflé du tabouret de fourchette cette citrouille ! »
Ingrédients : venin d'aspic, feuilles de pissenlit, miel
Temps de préparation : 1 heure

Potion de lucioles
Effet : La personne ne tient plus en place, est surexcitée et n'arrive pas à ce calmer.
Ingrédients : lucioles pilées, vin rouge, chanterelles
Temps de préparation : 1h30

Les potions de dégât ou poisons (niveau 4)

Les potions de dégât, comme leur nom l'indique, provoquent des dégâts lorsqu'elles se diffusent dans l'organisme. Les effets de dégâts sont immédiats, tandis que les autres effets ont une période égale à la durée de la potion. La VIRulence des poisons égale le niveau de l'alchimiste x3. La personne sujette au poison devra réaliser un jet sur la table de résistance VIR/CON (Virulence/ Constitution)

Potion d'épuisement

Effet : - 4 points de vie sur le moment, puis une immense fatigue.
Ingrédients : feuilles de figuier, chanterelle, eau stagnante.
Temps de préparation : 1h30

Potion de ronces

Effet : la personne se fige, est prise de convulsions et perd 5 points de vie
Ingrédients : ronces sauvages, ciguë, eau de mer
Temps de préparation : 2 heures

Potion d'hivers

Effet : La personne a la sensation d'être gelée et n'arrive pas à se réchauffer. Perte de 4 points de vie
Ingrédients : eau de névés, chou, figues, chanterelle
Temps de préparation : 2h30

Potion de vague

Effet : La personne ne se sens pas bien, sans vraiment savoir d'où cela vient. Elle n'est bien dans aucune position. Perte de 3 points de vie.
Ingrédients : eau de mer, arsenic, feuille de chêne
Temps de préparation : 1h30

Potion de fleur fanée

Effet : La personne a les traits ridés qui la fait paraître 20 ans plus vielle. Elle perd 4 points de vie.
Ingrédients : arsenic, pelures d'oignons, peau de crapaud pilée
Temps de préparation : 2 heures

Potion infernale

Effet : La personne est saisie d'un très fort mal de tête et n'arrive plus à ce concentrer. Perte de 4 points de vie.
Ingrédients : curare, œil de lapin pilé, fleur de pissenlit
Temps de préparation : 1h45

Potion du philosophe

Effet : La victime tombe subitement à terre et ne respire plus. Cet état n'est que passager, il simule la mort mais fait perdre 5 points de vie.
Ingrédients : ciguë, curare, peau de crapaud pilée
Temps de préparation : 3 heures

Potion goudronnée

Effet : La personne transpire abondamment comme sous l'effet d'une très forte chaleur puis a une sensation de brûlures. Perte de 5 points de vie.
Ingrédients : arsenic, peau de crapaud pilée, huile de roche
Temps de préparation : 2h30

Les potions à effet divers (niveaux variables)

Potion du samuel (niveau 1)
Effet : versée sur des gâteaux secs, ceux ci ont la particularité de nourrir une personne pendant un jour.
Ingrédients : Beurre, huile de tournesol, farine de châtaigne, farine de maïs, lait de vache ou de chèvre, sucre, saindoux, huile de noix.
Temps de préparation : 3 heures.

Potion de barbe (niveau 1)
Effet : fait pousser les cheveux (ou la barbe) à très grande vitesse.
Ingrédients : épis de maïs , guano, fougère sauvage.
Temps de préparation : 30 minutes

Potion de gel (niveau 2)
Effet : paralysie. La personne ne peut tout simplement plus bouger.
Ingrédients : pruneaux, poudre de pommes de terre, poudre de sabots de licorne
Temps de préparation : 3 heures.

Potion du chat (niveau 1)
Effet : vision nocturne
Ingrédients : poils de chat, plume de hibou, huile de pépins de raisins.
Temps de préparation : 2 heures

Potion d'aura (niveau 1)
Effet : La personne capte automatiquement l'attention des gens.
Ingrédients : Herbe d'Alébius, feuilles de chênes, huile d'amande douce.
Temps de préparation : 3 heures.

Potion de peau de troll (niveau 3)
Effet : armure naturelle +1
Ingrédients : poudre de peau de troll, poils de sangliers, eau de mer
Temps de préparation : 1 heure

Potion de silence (niveau 1)
Effet : La personne ne peut plus parler.
Ingrédients : œil de lapin pilé, poudre d'os de poulets, langue de bœuf
Temps de préparation : 2 heures

Potion de percevue (niveau 2)
Effet : Cette potion permet de détecter des objets ou créatures camouflés.
Ingrédients : Poils de sangliers, plume de faucon, chair de poisson
Temps de préparation : 2 heures

Potion de plastie (niveau 1)
Effet : Change l'apparence du visage de façon aléatoire.
Ingrédients : Queue de caméléon pilée, huile de pépin de raisin, amandes pilées
Temps de préparation : 2 heures

Potion du ramoneur (niveau 2)
Effet : camouflage parfait. La personne ne fait qu'un avec son environnement (effet caméléon).
Note : c'est un camouflage, si vous vous déplacez, vous serez repéré.
Ingrédients : peau de caméléon pilée, eau de source, feuille de châtaigner
Temps de préparation : 3 heures

Potion indicible (niveau 8) (5 doses pour une personne)
Effet : Appliquée dans l'heure suivant la mort naturelle d'une personne, celle ci revient à la vie. Les points de vie de la personne passent à 3.
Ingrédients : poudre de corne de licorne, poudre de dent de dragon, huile de roche, écailles de dragon, fleur de cactus, pétales de roses ayant macérés dans l'eau claire pendant 12 heures.
Temps de préparation : 24 heures

Potion de sagacité (niveau 5)
Effet : résistance à la magie (20 % de chance de résister à un sort d'illusion ou de manipulation)
Ingrédients : dent de dragon, poudre de corne de licorne, eau claire.
Temps de préparation : 4 heures

Les potions détonantes (niveau 5)
Les potions détonantes, sauf indications contraires, ne sont activées que lors d'un choc, il peut s'agir d'une fiole tombant d'une table vers le sol ou d'une fiole heurtée par un projectile. (ou d'une ribambelle de fioles portées à la ceinture de l'alchimiste qui éclatent lorsque celui-ci trébuche malencontreusement.

Potion incendiaire
Effets : Le liquide s'échappant de la fiole prend feu au contact de l'air et embrase tous les objets alentours. (2d6 de dégâts du feu)
Ingrédients : huile de roche, souffre, huile de tournesol
Temps de préparation : 3 heures

Potion de feu de la saint Iltud
Effets : Versée par terre cette potion, crée un feu de camp d'un rayon et d'une hauteur pouvant atteindre respectivement 2 mètres de diamètre et 5 mètres de haut, au choix de l'alchimiste. Toute personne traversant le feu recevra 2d6 points de dégâts. Toute personne faisant griller des châtaignes dans ce feu gagnera 1 point de vie après les avoir consommées.
Ingrédients : souffre, chaux, huile de roche, bière du nain.
Temps de préparation : 2 heures

Potion de magma
Effets : crée une explosion dont le souffle peut renverser un petit groupe de personnes. 3D6 à l'impact et un jet d'esquive pour rester debout
Ingrédients : Pierre volcanique, poudre d'ardoises, cristal pilé, écailles de dragon
Temps de préparation : 3 heures

Potion tonitruante
Effets : Sans grands effets destructeurs, cette potion produit un bruit épouvantable. 1D8 de dégâts. Toutes les personnes alentours sont incapables d'entendre le moindre son pendant 2 heures.
Ingrédients : roche volcanique, souffre, huile de roche, salpêtre, poudre de dent de dragon.
Temps de préparation : 3 heures