

Une nouvelle compétence : L'Alchimie

Les règles qui suivent sont suffisamment génériques pour pouvoir être utilisées à toute époque, de l'Antiquité à la Renaissance, et dans toutes les cultures ayant développé une pratique alchimique (Égypte, Moyen Âge arabe et européen, Inde, Chine). Elles sont *grandement* inspirées du Hors-Série de Casus Belli "BaSIC Mousquetaires & Sorcellerie", de l'article *Alchemy rules for RuneQuest* paru dans le n°6 du magazine Tradetalk, et des règles d'alchimie de l'excellent jeu de rôle espagnol *Aquelarre*.

Histoire de l'alchimie

L'alchimie est pratiquement aussi ancienne que la magie et souvent confondue avec elle. Remontant aux civilisations les plus anciennes (le mot alchimie est lui-même une déformation de l'arabe al-kîmiyâ, signifiant "magie égyptienne"), elle associe une approche matérielle et spirituelle des éléments, et plus particulièrement de la terre et des métaux.

La pratique de l'alchimie exige de disposer d'un laboratoire, équipé du matériel adéquat (qui varie selon les lieux et les époques, pour la Renaissance il s'agira d'un athanor, de cornues et d'alambics).

En général, la compétence Alchimie doit être réservée à des personnages ayant reçu un enseignement secret et n'est donc pas accessible à tout le monde. Le personnage spécialisé dans l'étude de l'alchimie s'appelle un alchimiste.

Dans certaines cultures (Égypte, Chine) cet enseignement secret de l'alchimie est soumis à une initiation préalable, que l'alchimiste doit nécessairement avoir subie : dans ce cas, plutôt que de la magie, l'alchimie se rapproche de la religion.

En termes de jeu, l'alchimiste peut préparer des substances toxiques (poisons et acides), des élixirs et des gaz. Un alchimiste n'a besoin que de sa compétence Alchimie et de la formule alchimique correspondante pour préparer un produit alchimique.

Substances alchimiques

Toutes ces substances sont définies par leur Virulence (VIR) et leur difficulté, échelonnées de 1 à 20. Chaque préparation est obtenue en quantité suffisante pour un usage unique. L'alchimiste peut

essayer de produire davantage de doses, mais la difficulté de l'action est accrue. Pour chaque dose supplémentaire, le score de la compétence est réduit de 10%. Avant de faire son jet de compétence, l'alchimiste décide de la VIR qu'il souhaite obtenir. Il ne peut normalement pas préparer de produit dont la VIR dépasserait sa compétence divisée par 5.

L'alchimiste peut essayer de produire une substance ayant une VIR plus élevée, mais la difficulté de l'action est accrue. Pour chaque point de VIR supplémentaire, le score de la compétence est réduit de 5%, et on ajoute 1d4 heures au temps de préparation. Le temps qu'il doit passer dans son laboratoire est égal, en heures, à la difficulté du produit multipliée par la VIR voulue.

À l'issue de ce temps de préparation, il teste sa compétence :

Réussite normale : l'alchimiste obtient une substance de la VIR voulue.

Réussite critique : la VIR de la substance est augmentée de 1d3.

Échec normal : la préparation est un échec et les ingrédients sont irrécupérables.

Maladresse : l'alchimiste a produit une substance autre que celle qu'il voulait préparer, en général sans s'en rendre compte.

Ainsi un antidote à un poison sera en fait un poison ; un élixir de soin fera s'endormir celui qui en prendra ; un gaz explosif explosera dans le laboratoire...

Exemple : *Xu, un alchimiste chinois, veut créer trois doses de poison de difficulté 10 d'un coup. Son score en Alchimie est de 55%. Pour cette préparation, ce score est réduit à 35% (55 - 2x10). La VIR du poison ne peut donc pas normalement pas dépasser 7 (35 divisé par 5). Toutefois Xu choisit de préparer des doses de poison de VIR 10. Son score est ultérieurement réduit à 20% (35 - 3x5). La durée de préparation sera de 100+3d4 heures (10 fois 10, plus 3d4). Finalement, Xu se demande si c'est vraiment une bonne idée...*

Substances toxiques

Venins de lame

Les venins de lame sont utilisés pour

enduire la pointe ou le tranchant d'une arme. Ils sont couramment utilisés par certains combattants pour venir à bout plus sûrement de leurs adversaires. Pour être efficaces, il faut que l'arme ait infligé au moins un point de dommages à la victime. Leur difficulté de préparation est de 10 et ils sont facilement décelables par une personne avertie en raison de leur odeur ou de leur couleur. Les ingrédients nécessaires sont diverses plantes et minéraux communs.

Poisons

Les poisons peuvent se présenter sous de multiples formes, destinées à être ingérées ou respirées. Certains agissent par simple contact avec la peau. Selon leur subtilité, leur difficulté de préparation est de 5, 10 ou 15. Les ingrédients nécessaires sont généralement beaucoup plus rares et exotiques que pour les venins de lame.

Les poisons de difficulté 5 sont très facilement détectables par quelqu'un d'un tant soit peu méfiant. Ils se présentent sous la forme de liquides épais ou de granulés peu solubles.

Les poisons de difficulté 10 sont plus subtils. Ce sont généralement des poudres qui se mélangent facilement à une boisson ou une sauce. Il faut être soi-même alchimiste, ou tout au moins empoisonneur, pour avoir une chance de les remarquer à temps.

Les poisons de difficulté 15 sont virtuellement indétectables, mais leur difficulté de fabrication les rend assez peu efficaces, ce qui exige de les administrer plusieurs fois pour arriver à ses fins. Tous ces poisons agissent après un nombre d'heures égal à (21 - VIR).

Un alchimiste peut choisir de les rendre instantanés au prix d'une augmentation de 5 de leur difficulté. Ils font alors effet dans le round où ils sont administrés. Il peut également décider de les rendre plus insidieux, soit (21 - VIR) jours, ce qui a pour effet de doubler le nombre de points de dommages infligés (et incidemment de faire passer certains empoisonnements pour une maladie foudroyante).

Antidotes

Un antidote permet de réduire les effets d'un empoisonnement. Sa VIR s'ajoute à la CON de la victime au moment du jet de résistance. Un antidote ne peut être conçu que pour un poison donné. Il peut donc être nécessaire de réussir un jet de Potions et herbes pour déterminer la nature d'un empoisonnement et envisager

une solution. Il est possible de prendre un antidote à titre préventif : il est alors susceptible d'agir pendant VIR heures. La difficulté de préparation d'un antidote est de 5 plus la difficulté du poison contre lequel il doit lutter.

Acides

Un acide est une substance qui réagit dès contact avec la surface affectée. Sur un individu, un acide inflige immédiatement sa VIR en points de dommages, diminuée des éventuels points arrêtés par l'armure. Une armure perd, elle, la moitié des points qui dépassent la valeur en PA de l'armure. La difficulté de préparation d'un acide est de 5.

Exemple : Xu lance une dose d'acide de VIR 10 sur un guerrier vêtu d'une armure de 6 PA. L'armure perd 2 points d'armure (10 - 6, divisé par 2), et est donc définitivement réduite à 4 PA (6 - 2). Le guerrier, lui, ne subit aucun point de dommages. Le round suivant, Xu lance une deuxième fiole du même acide sur le même adversaire. L'armure du guerrier perd cette fois-ci 3 points d'armure (10 - 4, divisé par 2), et est donc définitivement réduite à 1 PA (4 - 3). Le guerrier, lui, ne subit toujours aucun point de dommages. Le round suivant, Xu lance une troisième fiole, d'un acide de VIR 5. L'armure du guerrier perd son dernier point d'armure. Le guerrier subit les 3 points de dommages restants.

Esprit de sel (Difficulté 5)

L'esprit de sel est un acide très puissant qui attaque tous les matériaux, excepté l'or. Une fiole de VIR 10 permet de venir à bout en quelques minutes d'une serrure ou de lourdes chaînes.2

Élixirs

Les élixirs sont des préparations alchimiques dont les effets peuvent rappeler ceux de certains sortilèges. Pour leur fabrication, l'alchimiste doit dépenser un nombre de points d'énergie égal à leur VIR au moment où il fait son jet de compétence. Les autres ingrédients nécessaires sont différents métaux (or, argent, mercure, plomb, étain, fer et cuivre), dans des proportions laissées à la discrétion du maître de jeu.

Adhésif (Difficulté 1 par point de TAI)

Préparation permettant de coller deux objets l'un à l'autre, l'adhésif est une substance liquide dense. Un personnage essayant de décoller deux objets ainsi solidarisés devra réussir un jet de sa FOR contre la VIR de l'adhésif sur la Table de résistance.

Akvavit (Difficulté 5)

Un individu qui boit cet élixir devient berserk : ses compétences d'attaque sont multipliées par 150%, son esquive est divisée par 2, et il ne peut ni parer ni lancer de sorts défensifs. Le berserk attaque tous ses adversaires et, s'il n'en reste plus, même ses camarades ! L'effet dure un nombre de rounds égal à la VIR de la préparation.

Eau et pierre de révélation (Difficulté 10)

Cette préparation se présente comme une pierre d'apparence précieuse et un liquide transparent très volatil. Une fois l'élixir bu, le bénéficiaire est capable de dire dans quelle direction se trouve la pierre qui lui est associée et d'évaluer la distance qui le sépare d'elle. L'effet dure un nombre d'heures égal à la VIR de la préparation.

Onguent d'attraction sexuelle (Difficulté 5)

Cet onguent doit être fabriqué à partir de cheveux, ongles, sang, ou peaux mortes d'une personne. Pour être efficace, il faut que la VIR de l'onguent s'oppose avec succès au POU de l'individu sur lequel il est appliqué. Ce dernier se sentira alors irrésistiblement attiré par le propriétaire des substances organiques qui ont servi à la préparation de l'onguent. Au cas où le "séducteur" et la victime seraient du même sexe, le jet sur la Table de résistance aura une difficulté accrue de 25%. L'effet dure 1d10 heures.

Onguent de soin (Difficulté 10)

Appliqué sur une blessure, l'onguent de soin permet de guérir un personnage d'un nombre de points de dommages égal à sa VIR. Il ne permet pas de récupérer les points de vie perdus suite à un empoisonnement, une maladie ou un sortilège.

Panacée (Difficulté 15)

La panacée guérit un personnage d'une maladie naturelle. Pour être efficace, il faut que la VIR de la potion s'oppose avec succès à celle de la maladie sur la Table de résistance. Dans tous les cas, la panacée permet de récupérer un nombre de points de vie égal à sa VIR, quelle que soit l'origine des dommages.

Pierre de luminescence (Difficulté 5)

Cette préparation se présente sous la forme d'un cristal emprisonné dans une fiole emplies d'un liquide bleuté. Énergiquement secouée, la pierre se met à luire pendant une heure et éclaire comme une torche. L'opération peut être répétée un nombre de fois égal à la VIR de la préparation après quoi la pierre est définitivement dissoute.

Potion de confusion (Difficulté 5)

Un individu qui boit cet élixir ne peut entreprendre aucune action jusqu'à ce qu'il tire au-dessus de son INTx5 sur 1d100. L'effet de la potion peut durer au maximum un nombre de rounds égal à la VIR de la préparation.

Potion de force chthonienne (Difficulté 5)

Cet élixir augmente la FOR et la TAI d'un personnage d'un nombre de points égal à sa VIR. En contrepartie, elle diminue d'autant sa DEX. Bien que la TAI du personnage soit augmentée, seul son poids est accru. Son apparence et sa taille ne changent pas. L'effet dure un nombre de rounds égal à la VIR de la préparation.

Potion d'impuissance (Difficulté 10)

Un individu de sexe masculin qui boit cet élixir devient impuissant pendant 1d3+3 jours si la VIR de la potion s'oppose avec succès à la CON de la victime sur la Table de résistance.

Somnifère (Difficulté 10)

Un individu qui boit cet élixir s'endort au bout de 5 minutes si la VIR de la potion s'oppose avec succès à la CON de la victime sur la Table de résistance.

Gaz

Les effets des gaz peuvent être évités par un jet d'esquive réussi... y compris de la part de l'utilisateur !

Gaz sternutatoire (Difficulté 5)

Quiconque inhale ce gaz risque de se mettre à éternuer et à ne rien pouvoir faire d'autre si la VIR de la préparation s'oppose avec succès à la CON de la victime sur la Table de résistance. L'effet dure jusqu'à ce que la fumée se dissipe (VIRx10 rounds).

Gaz tonnant (Difficulté 5)

Ce gaz explose trois rounds après qu'il a été diffus. Quiconque se trouve à moins de 3 m du centre de diffusion subit 1d6 points de dommages (qui ignorent toute protection).

Pierre d'enténébrement (Difficulté 5)

Cette petite pierre sombre, très friable, doit être violemment jetée par terre. Elle dégage alors une épaisse fumée, noire et opaque, qui s'étend chaque minute d'un mètre par VIR de la pierre. Arrivé à sa taille maximum, le nuage de fumée reste en place 10 minutes, avant de disparaître au même rythme. Quiconque pénètre ce nuage doit réussir un jet de POUx1 pour en ressortir. S'il échoue, il erre, complètement perdu, jusqu'à ce que la fumée se dissipe. En doublant la difficulté de la préparation, la fumée peut être rendue toxique.