



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Nephilim > Aides de jeu > Sciences Occultes >
L'Alchimie

L'Alchimie

mardi 22 novembre 2005, par [Ubik](#)

Nouvelles Formules pour vos Alchimistes

L'Oeuvre au Noir

La brume mystique de la frayeur condensée

Substance : Poudre de Lune

Difficulté : Pas Difficile (-1)

Durée : 10 min

Catalyseur : feuille de marronnier, arsenic, pétale de lys

La poudre a un aspect on ne peut plus vaporeux. Elle ne demande qu'à partir dans les airs et se répandre. Il faut prendre grand soins à l'enfermer dans un récipient complètement hermétique.

Une fois lancée avec la formule, elle se sublime et se répand en créant un brouillard opalescent qui désoriente et effraie toute personne prise dans l'aire d'effet.

Pour garder leur chemin, elles doivent réussir un jet de Ka-Lune ou d'Int contre le Ka-Lune de l'Athanor. Outre cet effet, il faut résister à la peur panique que la brume provoque chez les victimes. Il faut résister de la même manière que pour la désorientation. Un échec provoque la fuite au plus vite et au plus loin de la brume pendant la durée. La victime a droit à un jet toutes les minutes pour reprendre ses esprits.

La brume agit sur un rayon de 50 mètres.

Le veau doré de la fascination

Substance : Poudre de Lune

Difficulté : Pas Difficile

Durée : 10 min / niv d'initié

Catalyseur : feuille de marronnier, platine, cristal

La poudre a l'aspect d'une très fine poudre d'argent.

Elle doit être jetée sur un objet et sur la victime. Si celle ci rate son jet de résistance face au niveau d'initié de l'Athanor, elle croit l'objet d'essence divine et se met à prier devant lui, à genoux et complètement perdu dans sa dévotion. Si la victime n'a aucune croyance à la base, +4 au jet de résistance.

Cette formule est très efficace contre les kabbalistes convaincus.

Le passage sublimé

Substance : Ambre

Difficulté : Pas Difficile

Durée : 10 min

Catalyseur : Eclat de marbre, Bronze, mercure

L'ambre se présente sous la forme de minuscule pierre multicolore donnant l'aspect de vieille poussière provenant visiblement de différente pierre. Elle est très "volatile", ne demandant qu'à s'enfuir dans les airs si l'alchimiste n'y prend garde.



Jetée sur un mur, sur une porte, ou sur n'importe quelle surface plane et verticale, la poudre transformera en poussière les trente premiers centimètres de profondeur. La formule agit sur une surface d'environ 80 cm de large et de 1,9 mètres de haut.

L'Oeuvre au Blanc

Le camouflage caméléonesque de la distorsion visuelle

CerclePoudre de Lune : Oeuvre au blanc

Substance : Liqueur

Difficulté : Peu Difficile (-2)

Durée : 10 min / niv d'initié

Catalyseur : feuille de marronnier, mousse

La liqueur agit sur les rayons solaires et rend flou l'alchimiste. Sa peau et ses vêtements prennent l'aspect général de l'environnement.

En termes de jeu de jeu, l'alchimiste gagne un bonus égal au niveau d'initié de son alambic. Ce bonus, s'applique à ses compétences de Discretion, lorsque la vue est sollicitée. Les personnes cherchant à le frapper ont un malus à leur chances de toucher du même montant.

Toutefois, l'alchimiste doit ne pas bouger. S'il bouge, le bonus est divisé par deux.

En vision-Ka, l'alchimiste est entouré de Ka-Eau.

Le principe paradoxal de la réunion de l'Ambre vivant

CerclePoudre de Lune : Oeuvre au blanc

Substance : Ambre

Difficulté : Assez Difficile

Durée : 10 jours / niveau d'initié

Catalyseur : éclat de marbre, sang de siamois

L'ambre est de couleur changeante, comme irisé par le soleil, et ses formes semblent mouvantes.

Il doit être séparé en deux puis jeté sur les objets à transmuter. Quelques secondes après que la formule ait été lancée, les deux objets fusionnent. L'alchimiste a alors toute latitude de choisir une caractéristique d'un objet qui remplacera celle correspondante de l'autre objet.

Ainsi il pourra créer une dague ayant le niv de meurtrier d'une épée à deux mains, ou ses capacités de dégâts. L'un des deux objets est complètement détruit dans le processus. Il ne reparait pas à la fin de la durée de la formule.

Une version plus élaborée fonctionnerait sur les objets de haute technologie.

Le calme du déchainement aquatique

CerclePoudre de Lune : Oeuvre au blanc

Substance : Liqueur

Difficulté : Peu Difficile

Durée : 15 min

Catalyseur : quartz, larmes

Le liquide est d'un beau bleu-vert, mais il est aussi très épais. Il ressemble un peu à de l'huile. Il est quasiment impossible de créer des vagues sur cette liqueur.

Elle a le pouvoir de calmer les plus terribles déchainement d'eau sur toute la zone. La liqueur doit être versée dans l'eau alors que l'alchimiste prononce la formule. S'il se tient bien au centre de la zone, il n'a plus rien à craindre, même des vagues les plus hautes.

Le miroir du maître au métal d'argent

CerclePoudre de Lune : Oeuvre au blanc

Substance : Metal



Difficulté : Peu Difficile (-2)

Durée : 10 jours / niv d'initié

Catalyseur : feuille de marronnier, platine, pistil de rose

Le métal prend la forme d' une pièce de fer qui d'un coté représente le visage de profil de l'alchimiste, et de l'autre est plane et réfléchissante comme un miroir. La pièce se volatilise à la fin de la durée.

L'alchimiste donne à celui qu'il désire voir obéir à ses ordres la pièce métallique. Ce geste symbolique a pour fonction d'abaisser les défenses naturelles de la victime. Ainsi, celui qui accepte la pièce de son plein gré sera à la botte de l'alchimiste. Il pourra lui ordonner ce qu'il veut, sauf des ordres qui irait en contradiction avec ses convictions profondes, ou qui mettrait sa vie en danger.

Le Grand Oeuvre

Le miroir du maitre au métal d'argent

CerclePoudre de Lune : Grand Oeuvre

Figure : L'Atalante Fugitive

Difficulté : Assez Difficile (-2)

Durée : 1 min

Catalyseur : feuille de marronnier, chrysalide, arsenic

La poudre est constamment agité de soubressaut. Elle reflète les parties du corps des Nephilim affectés par les métamorphes.

Cette formule fait ressortir aux personnes visée les métamorphes du simulacre afin de créer une peur irrépressible chez les non initiés.

Toutes personnes étant pas initié est automatiquement apeuré et ne pense qu'à fuir. Les autres peuvent tenter de resister contre le niveau d'initié de l'Athanor. Cette formule n'affecte

pas les êtres de nature magique.

Le miroir du maitre au métal d'argent

CerclePoudre de Lune : Grand Oeuvre

Figure : Le Lion Vert

Difficulté : Assez Difficile

Durée : 15 min

Catalyseur : Eclat de marbre, Cristal, Oreille humaine

Ce Metal est sous forme de vapeur épaisse et lourde. Il se forme sans cesse des images de paysages lointains dedans.

Jetée sur la flamme d'un bougeoir enchanté et si quelqu'un d'autre réalise la même opération dans un délai de deux minutes sur un bougeoir accordé avec le premier alchimiste, une correspondance s'établie.

La flamme augmente de volume, devient un disque de flamme dont le centre est sombre. Les deux alchimiste sont alors capables de discuter, et même de s'échanger de petits objets, de maximum 10 cm de long, avec 60% de chances qu'il se perdent en chemin.

Les deux candélabres sont enchantés avec un peu de Ka-Feu de l'Athanor. La transmission des paroles et des objets est instantané, et on ne voit pas l'interlocuteur.

Ce sort est tombé en désuétude avec l'avenement des télécommunications. Il n'est plus utilisé de nos jours que pour ses capacités de téléportation limitée.

La désintégration de l'âme

CerclePoudre de Lune : Grand Oeuvre

Figure : Hermès Trismegiste

Difficulté : Assez Difficile

Durée : -

Catalyseur : Feuille de marronnier, Ecorce de chêne,



Amethyste, Souffre

La vapeur est d'un bleu terne, emplie de rouille. Le tenir trop longtemps dans la main provoque des migraines.

Ici, c'est le fondement même de l'intelligence de l'humain qui est visé. Le Ka-Air est utilisé à l'inverse de la façon habituelle, son énergie brute se déverse dans le Ka-Soleil et s'attaque à la matière grise.

Les humains peuvent tenter de résister grâce à leur Ka-Soleil, cela se résout par un jet de résistance

contre niveau d'initié du Soufflet. Les Nephilim bénéficient de deux jets de résistance, car la formule se doit de d'abord écarter le Ka-Air du Nephilim.

Si la formule remplit avec succès son devoir, l'intelligence de la personne visée diminue de 1 niveau. La formule n'agit qu'une fois sur chaque personne car elle supprime des zones particulières du cerveau.

Les effets externes sont plutôt désagréables : saignement de nez et d'oreilles, mal de crâne...