

L'Alchimiste

Par Lenard Lakofka

Traduit par Chania

L'alchimiste est une obscure sous-classe de magicien. Il ou elle est toujours un personnage non-joueur, ainsi que les règles qui suivent le propose. Cette classe est détaillée car les informations sur l'alchimiste sont utiles lorsqu'on en rencontre un ou une dans une ville ou lors de son recrutement par un personnage joueur. Il est important que le MJ sache ce que ce personnage non joueur peut faire ou ne pas faire.

Cette profession comprend des métiers courant, dont les artisans ont quelques connaissances alchimiques basiques : céramistes, souffleurs de verre, brasseurs et distillateurs tels qu'ils seront définis dans ce texte. Les brasseurs et distillateurs n'ont cependant pas besoin d'apprendre la magie, dont les alchimistes font usage, pour pratiquer leur art.

Un alchimiste doit avoir les minima et maxima suivants dans ses caractéristiques : 9 au moins en Force, 10 en Intelligence, 6 en Sagesse, 9 en Dextérité, 14 en Constitution, et un maximum de 16 en Charisme... Les humains, elfes et demi-elfes peuvent être alchimistes, mais seuls les humains peuvent devenir maîtres et grand maîtres. Les alchimistes ne peuvent pas être multiclassés.

L'expérience acquise par les alchimistes l'est seulement par leur pratique professionnelle et jamais avec des aventures. L'expérience est donnée comme suit,

pour le cas où vous voudriez augmenter un PNJ de quelques niveaux pour qu'il soit plus utile au groupe en tant que suivant ou employé.

Pour chaque céramique utilisée dans une création, 3 xp (ce qui ne peut plus être attribué au-delà du 3^e niveau).

Pour chaque grand instrument en verre créé/soufflé, 6 xp (ce qui ne peut plus être attribué au-delà du 5^e niveau).

Pour chaque potion identifiée par le « test à 10 % », 7 xp (ce qui ne peut plus être attribué au-delà du 5^e niveau).

Pour chaque potion fabriquée avec succès, 10 % de la valeur d'xp de la potion. Si elle n'a pas de valeur d'xp, 20 points sont attribués. Cette expérience est donnée pour chaque potion fabriquée.

Pour chaque poison réalisé efficacement, 5 xp si le poison est moyennement difficile, 15 xp pour un poison toxique, 25 xp s'il est létal, et 40 xp pour un poison destructeur. Cette expérience n'est plus reçue par un maître ou un grand maître.

Pour chaque analyse finalisée d'une substance, 45 xp.

Pour chaque sort appris, 7 xp / niveau du sort.

Table des capacités de l'alchimiste

Niveau d'alchimiste	Fabrication		Identification de potion		Fabrication de poisons			Fabrication de potions difficulté					
	Poterie	Verre	Test	connue	inconnue	léger	toxique	létal	destructeur	premier	second	troisième	quatrième
1	93 %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	94 %	70 %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	95 %	93 %	60 %	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	96 %	93 %	65 %	-	-	-	-	-	-	15 %	-	-	-
5	97 %	93 %	70 %	-	-	-	-	-	-	25 %	20 %	15 %	10 %
6	98 %	93 %	75 %	-	-	-	-	-	-	48 %	35 %	29 %	23 %
7	99 %	93 %	80 %	-	-	65 %	48 %	36 %	27 %	71 %	50 %	43 %	36 %
8	100 %	93 %	85 %	85 %	60 %	81 %	64 %	52 %	43 %	94 %	65 %	57 %	49 %
9	100 %	93 %	90 %	91 %	70 %	97 %	80 %	68 %	59 %	100 %	80 %	71 %	62 %
10	100 %	93 %	95 %	97 %	80 %	100 %	96 %	84 %	75 %	100 %	95 %	85 %	75 %
11	100 %	93 %	100 %	100 %	90 %	100 %	100 %	96 %	91 %	100 %	100 %	99 %	88 %

Table de progression des alchimistes

Niveau	Titre	Dés de vie d4	Points d'expérience	Sorts par niveau					Notes
				1	2	3	4	5	
1	Potière	1	0 – 1000	-	-	-	-	-	A
2	Verrier	1+2	1001 - 3200	-	-	-	-	-	B
3	Apprentie	2+2	3201 - 6000	1	-	-	-	-	C
4	Brasseur	2+4	6001 - 10000	2	-	-	-	-	D
5	Membre	2+6	10001 - 18500	3	-	-	-	-	E
6	Identifieur	3+6	18501 - 30000	4	1	-	-	-	F
7	Escolier	4+6	30001 - 50001	4	2	1	-	-	G
8	Diplômée	4+8	50001 - 75000	4	3	2	-	-	H
9	Alchimiste	5+8	75001 - 110000	4	3	3	1	-	I
10	Maître	6+8	110001 - 200000	4	4	3	2	1	
11	Grand Maîtresse	7+8	200001+	4	4	4	2	2	

Les alchimistes doivent avoir un score d'intelligence spécifique pour acquérir un niveau de sort supérieur, tout comme pour réaliser des potions plus complexes. Si l'alchimiste n'est pas assez brillant, il ou elle ne pourra jamais lancer de sorts de niveaux plus élevés ou fabriquer des potions plus difficiles. Il faut ainsi 12 en intelligence pour le 3^e niveau de sort et le deuxième degré de difficulté de potions ; 14 pour le 4^e niveau de sort et le troisième degré de potions ; et enfin 16 pour le 5^e niveau de sort et le 4^e degré de difficulté de potions.

L'alchimiste écrit des 'prescriptions' dans un langage spécifique. Ses sorts sont aussi écrits dans cet 'langage alchimique'. Ainsi, un magicien ne peut utiliser un livre de magie d'alchimiste qu'avec un sort de *lecture de la magie* accompagné d'un sort de *compréhension des langages*. Mais une fois un sort de ce type acquis par ce moyen, il n'aura pas besoin d'être relu avec cette double lecture.

De la même manière, une alchimiste doit avoir *lecture de la magie* et *écriture* pour transcrire un sort du livre d'un magicien vers le sien. Elle ne pourra jamais apprendre un sort directement dans le livre du magicien pour le transcrire plus tard dans le sien. Il doit être transcrit et recopié dans le même temps. Copier un sort sans le sort d'*écriture* est possible mais les chances d'erreurs sont de 10 % par niveau du sort et le temps de copie passe à une semaine par niveau du sort. Des erreurs de copie impliqueront à 80 % une simple inutilité du sort, mais il y a 20 % de chance qu'il semble fonctionner normalement mais ne donne en fait que des retours de flamme. Les prêtres et les illusionnistes ne peuvent comprendre le langage alchimique, mais pas plus qu'un alchimiste ne peut comprendre leurs parchemins ou livres.

Les alchimistes peuvent commencer à fabriquer des potions à partir du niveau 4, mais les chances de défauts de conception sont encore élevées à ce niveau. Comme

indiqué précédemment, certaines préparations sont hors de portée de l'intelligence de certains alchimistes et sont donc vouées à l'échec. Une alchimiste de niveau 5 possédant l'intelligence requise peut déjà tenter une préparation de 4^e degré, mais ses chances de succès sont très réduites.

Les alchimistes ne peuvent porter aucune armure magique, y compris des *bracelets de défense*. Mais les objets de protection, tels que les anneaux et capes, peuvent être utilisés. Les alchimistes n'utilisent que rarement une arme, mais ils peuvent en apprendre deux : la dague (jamais au lancer), et les fléchettes. Celles-ci peuvent être magiques. Une alchimiste ne peut utiliser de bâtons ou sceptres, et seuls les baguettes de *détection* et de *projectile magique* lui sont autorisés. Les parchemins, même avec une *lecture de la magie* sont inutilisables pour elle.

L'alchimiste peut posséder les objets suivants parmi la liste des objets magiques divers du GDM : *Alambic alchimique* (un maître pourra obtenir deux types de liquide de l'alambic par jour), *Sac de transmutation*, *Sac de contenance*, *Bécher d'abondance de potions*, *Broche bouclier*, *Boule de cristal*, *Carafe d'eau infinie*, *Poussière de révélation*, *poussière d'éternuement et de suffocation*, *Fiolle maudite*, *Casque de compréhension des langages et de lecture de la magie*, *Casque de télépathie*, *Onguent de Keoghtom*, *Manuel de santé corporelle*, *Miroir de prouesse mentale*, *Pigments merveilleux de Nolzur*, *Fétiche de bonne santé*, *Fétiche de protection contre les poisons*, *Scarabée de protection*, *Pierre porte-bonheur*, *Pierre pesante*, Et la *Fiolle de fer de Tuerney l'impitoyable*.

Si elle est acculée au combat, une alchimiste se bat comme une magicienne. Elle utilise également les tables de jet de protection de la magicienne mais à - 2 sur ses jets, sauf contre les sorts.

Certains aspects des sorts d'alchimiste, tels que la portée, la durée ou l'aire d'effet, peuvent varier en

fonction du 'niveau de magie' de l'alchimiste, qui n'est pas nécessairement le même que son niveau d'expérience. Le 'niveau de magie' d'un alchimiste est déterminé par ses dés de vie. Par exemple, un alchimiste niveau 7 a 4d+6 en dés de vie. Il lance donc ses sorts comme un magicien de niveau 4. Une alchimiste ne progresse plus au-delà du niveau 11 (Grande maîtresse), pas plus en expérience qu'en lancement de sorts, pour lesquels elle a un 'niveau de magie' de 7. Il peut exister plusieurs Grands maîtres, mais rarement

dans un voisinage proche. Si deux Grands maîtres se trouvent dans la même ville, l'un d'eux tentera probablement d'évincer l'autre.

Tous les alchimistes sont d'alignement loyal, 80 % d'entre-eux sont loyal neutre, 10 % sont loyal mauvais et 10 % loyal bon. Il est cependant possible pour un alchimiste d'être d'un alignement non-loyal à bas niveau mais il devra rejoindre la loi avant d'atteindre le niveau 6 (Identifieur).

Liste des potions par degré de difficulté

Cette liste donne les potions qui peuvent être fabriquées et inscrites sur une prescription en langage alchimique. Les alchimistes qui n'ont pas le score d'intelligence suffisant ne peuvent pas fabriquer des potions d'un degré de difficulté supérieur à celui auquel leur intelligence leur donne accès. Cette liste indique aussi des 'substances'.

Premier degré

Intelligence 10+
 Contrôle des animaux
 Escalade
 Délire
 Lévitiation
 Eau douce
 Contrôle des *zombies* et *squelettes*
 Respiration aquatique
 Poussière de révélation

Deuxième degré

Intelligence 12+
 Clairaudience
 Clairvoyance
 Diminution
 Résistance au feu
 Soin
 Huile de glissement
 Filtre d'amour
 Poison
 Vitesse
 Contrôle des *goules* et *ghast*

Troisième degré

Intelligence 14+
 PES
 Extra-soin
 Vol
 Forme gazeuse
 Invisibilité
 Longévité
 Filtre de persuasion
 Contrôle des plantes
 Autopolymorphose
 Contrôle des *âmes en peine*, des *nécrophages* et des *ombres*
 Poudre de dissimulation
 Poudre d'éternuement et d'étouffement

Quatrième degré

Intelligence 16+
 Contrôle des Dragons
 Héroïsme
 Contrôle des humains
 Invulnérabilité
 Huile de l'Éther
 Super héroïsme
 Chasse au trésor
 Contrôle des *fantômes*, des *vampires* et des *spectres*
 Onguent de Keoghtom
 Pigments merveilleux de Nolzur

Explication des notes spéciales

Un alchimiste acquiert au long des neufs premiers niveaux certaines capacités et caractéristiques pour s'élever vers chaque niveau suivant. Les capacités et caractéristiques acquises aux plus bas niveaux s'appliquent toujours par la suite, sauf à être supplantées par des capacités de niveaux supérieurs. Par exemple, la description sous la note spéciale «A» indique «A - un *potier* (niveau 1) n'a pas la moindre connaissance alchimique». Évidemment, cette restriction ne s'applique plus à un alchimiste de niveau suffisamment élevé, alors que ce dernier conserve en revanche ses connaissances et compétences de *potier*.

A Un potier peut faire un petit peu plus que de simples poteries pour chauffer, moudre et conserver des éléments. Il apprend comment entretenir un foyer. Chaque pot doit être fait à partir de rien, par un procédé qui doit prendre au moins 48 heures. Le pourcentage de chance donné dans la table de capacité est celui d'une réussite de cette fabrication. Un échec signifie que le pot est inutilisable. Un potier n'a pas la moindre connaissance alchimique. Le prix de vente de ses poteries va de 1 à 100 pièces d'argent selon l'objet.

B Un verrier fabrique les béciers, fioles et autres outils en verre utilisés dans un laboratoire. Une création prendra 3 à 8 heures. Le tableau donne les chances de succès par niveau ; A noter que les Diplômés (niveau 8) et supérieurs réussissent toujours leurs créations de poterie et de verre. Le prix de vente des objets en verre varie de 6 à 600 pièce d'argent. La quantité de céramique et de verrerie nécessaire pour une expérimentation est laissée à la discrétion du MJ. Les alchimistes ont souvent un certain nombre d'apprentis qui travaillent pour eux et n'ont donc plus à s'occuper de fabriquer les céramiques et verreries. Les potiers et verriers peuvent d'ailleurs continuer leur artisanat sans jamais aller plus loin dans des études alchimiques.

C Une Apprentie (niveau 3) commence à apprendre des notions de magie. Elle apprend *lecture de la magie* et peut apprendre quelques autres sorts. Les apprentis sont entraînés à l'identification des potions par tâtonnements, un procédé plus communément appelé le «test à 10 %». Une liste des potions ainsi testées doit être tenue par une apprentie au fur et à mesure de sa progression. Seules les potions bien comprises par des tests préalables peuvent être analysées et identifiées par ce test à 10 %. L'apprentie apprend à analyser la réaction du liquide et non à le goûter, le sentir, ou reconnaître une

couleur puisqu'une même potion n'aura ni nécessairement la même couleur, ni le même goût en fonction de l'alchimiste qui la fabrique. Une même potion faite par la même alchimiste, aura, en revanche, évidemment, les mêmes propriétés de goût, de couleur, d'odeur, etc.

Des potions qu'elle n'a jamais testé auparavant seront inconnues d'une alchimiste mais lui apporteront une nouvelle connaissance. Une grande maîtresse reconnaît toujours une potion par le test à 10 % si elle s'est imprégnée d'une autre similaire un jour. Une apprentie demande 40 pièces d'or pour une identification de potion, et 10 pièces d'or seront ajoutées par niveau supplémentaire, du fait des plus grandes chances de succès acquises à hauts niveaux.

Les sorts autres que *lecture de la magie* sont acquis de la même manière que chez un magicien. Souvenez-vous que les sorts d'alchimiste sont écrits en langage alchimique et doivent donc être sous cette forme pour être appris. Si besoin, le prix pour le lancement d'un sort est donné dans la liste des sorts.

D Une Brasseuse, apprend à préparer divers composés par mélange et décoction d'ingrédients. Elle doit apprendre quoi mélanger sinon le résultat sera à 85 % un échec. Des potions du premier degré pourront être tentées, mais un échec implique une action opposée à l'effet prévu. Une potion de *contrôle des animaux* ratée aura pour effet de provoquer chez ceux-ci une rage aveugle. *Escalade* deviendra une potion de répulsion de la surface envisagée. *Délire* aura pour effet de rendre l'utilisateur plus alerte et attentif, mais le poussera à succomber à presque toutes les suggestions. *Lévitacion* fera chuter un individu comme si son poids était doublé, les dégâts seront doublés et les jets de protection pour les objets des objets se feront à - 1. Eau douce polluera plus encore l'eau considérée et en fera un poison modéré (2d4). *Contrôle des squelettes/zombies* incitera ces monstres à attaquer son consommateur avant tout autre. Tout prêtre dans les 6 m ne peut plus tourner ou détruire les morts-vivants. *Respiration aquatique* étouffera et provoquera une toux, accélérant de 100 % une noyade. *Poussière de révélation* échouera en rendant les objets invisibles impossible à faire apparaître. Toutefois, les résultats négatifs lors de la création d'une potion ne sont pas immédiatement évaluables, l'alchimiste et le consommateur penseront que celle-ci est efficace. Un défaut de fabrication est détectable par le test à 10 % mais avec - 30 % aux chances normales d'identification.

Les Brasseurs peuvent créer des composés chimiques variés mais aucun objet qui requiert une cristallisation ou une distillation (i.e., potions de matériaux du premier et deuxième degré de difficulté). Les Brasseurs savent aussi à 75 % brasser de la bière et des liqueurs. Ils prépareront ce type de boisson pour des extra monétaires, si leur maître autorise de telles absurdités.

E Un Membre (niveau 5), étudie des distillations variées. Il peut effectuer de nombreuses avancées dans la fabrication de potions mais toujours sous une supervision directe. Il apprend les rudiments de

l'écriture en langage alchimique. Il n'est pas possible pour quelqu'un de lire des préparations écrites par une alchimiste sans une *compréhension des langages*. Un magicien, à partir du niveau 11, peut apprendre le langage alchimique et se passer ainsi des services d'un alchimiste pour fabriquer des potions.

Les Membres peuvent s'essayer à la fabrication de leur propre potion, mais celle-ci, même avec une *compréhension des langages*, peut échouer.

Les pourcentages de chance sont donnés dans la table des capacités des alchimistes. Quoiqu'il en soit, les échecs produiront des effets spécifiques. Tirez le pourcentage et consultez la table suivante pour déterminer le succès ou les éventuels effets indésirables d'une potion qui échoue.

Résultat	Alchimiste seul	Non alchimiste ou magicien de niveau inférieur au 11 ^e utilisant <i>compréhension des langages</i>
Succès	1 - 25	1 - 15
Échec total	26 - 45	16 - 50
Explosion (6d4 de dégât)	46 - 50	51 - 58
Demi efficacité	51 - 60	59 - 64
Effet opposé	61 - 70	65 - 79
Poison modéré (5d4)	71 - 90	80 - 90
Poison toxique (5d6)	91 - 96	91 - 96
Poison létale (mort si jet réussi, 4d6 sinon)	97 - 00	97 - 00

Modificateurs au jet de pourcentage : Pour les alchimistes du niveau 6 (Identifieur) ou plus haut, soustrayez 23 pour chaque niveau au dessus du 5^e. Pour les non alchimistes ou magiciens jusqu'au niveau 11, soustrayez 2 pour chaque niveau au-dessus du 1^{er}. A noter que la soustraction pour un 10 ou 11^e niveau d'alchimiste est toujours supérieure à 100 ; De fait, toutes les potions qu'ils fabriquent sont réussies. Tous les résultats inférieurs à 01 sont considérés comme 01.

Exemple : Une escolière (niveau 7) possède les connaissances pour lire une potion en langage alchimique. Elle peut soustraire 2 fois 23 de tout lancer de dés. Si elle tire un 86, elle soustrait 46 pour un résultat final de 40 (échec total). Un guerrier niveau 8 avec un *casque de compréhension des langages et lecture de la magie* pourra soustraire 7 (niveaux au dessus du 1^{er}) x 2, soit 14, de son lancé de dés pour fabriquer une potion. Un tel guerrier devra toutefois posséder une intelligence suffisante pour réaliser une potion (i.e. qui dépend du degré de difficulté de la potion). Avec une intelligence de 11, ce guerrier ne pourra pas faire de potion du second degré, même avec son *casque*. Un magicien niveau 8 aura les mêmes chances qu'un guerrier niveau 8. Ce n'est qu'au 11^e niveau que les magiciens obtiennent des

compétences d'alchimie. La table d'équivalence en alchimie pour les magiciens est donné ci-dessous :

Niveau de magicien	Niveau d'alchimiste
11 - 12	8
13 - 14	9
15 - 16	10
17 +	11 +

Ainsi, dans toutes les activités d'alchimie, un magicien 14^e sera traité comme un alchimiste 9^e. Mais un magicien de niveau 11 ou supérieur ne gagne aucun nouveau sort par son apprentissage de l'alchimie. Si le magicien souhaite apprendre et mémoriser un sort écrit en langage alchimique, il le fait au niveau d'alchimie qui lui est accessible, sans tenir compte de son niveau de magicien.

Exemple : Un Sorcier (magicien niveau 12) souhaite apprendre le sort de missile magique écrit en langage alchimique. C'est un sort de niveau 5 d'alchimie qui doit être appris comme un sort de niveau 5 du magicien, même s'il connaît le sort de niveau 1 en tant que magicien. Qui plus est, les résultats des sorts seront les mêmes qu'en tant qu'alchimiste, soit 4 missiles magiques. Et cela reste vrai, même si le sorcier est niveau 20 ! Donc le magicien utilise l'équivalent en alchimie de son niveau (ndlt : donné dans le tableau) lors de l'apprentissage de ce type de sort. Le niveau le plus élevé d'alchimie en ce qui concerne la portée, la durée, etc., est le 7^e.

F L'identifieur commence à apprendre des sorts d'alchimiste de niveau 2. Identification de potions est le premier sort appris par le personnage à ce niveau et son intelligence est considéré comme de 2 points supérieure pour l'apprentissage de ce sort très important. Le personnage n'acquiert pas de nouvelles compétences à ce niveau.

G L'escolier acquiert la connaissance du troisième niveau de sort d'alchimie et la fabrication de poisons. Il peut faire des poisons de 4 types : moyen, toxique, létale, et destructeur. Ses chances de succès sont définies comme suit :

Type de poison	Dégâts infligés			Résultats de fabrication		
	JP raté	JP réussi	Modif de JP	Succès	Échec	Demi-succès
<i>Ingestion</i>						
Moyen	5d4	2d4	+ 2	1-65	66-88	89-00
Toxique 'B'	5d6	3d4	+ 1	1-48	49-84	85-00
Toxique 'C'	5d8	5d4	0	1-40	41-84	85-00
Létale 'D'	Mort	4d6	0	1-36	37-75	76-00
Destructeur 'E'	Mort	5d6	- 1	1-27	28-68	69-00
<i>Inoculé</i>						
«A»	4d4	0	+1	1-70	71-90	91-00

«B»	4d6	0	0	1-55	56-92	93-00
«C»	4d10	0	-1	1-37	38-84	85-00
«D»	mort	0	0	1-27	28-78	79-00

La demi-efficacité d'un poison produit les même dégâts qu'un poison ingéré de force maximale dont le JP a été réussi. Si le jet de protection contre un poison à demi-efficacité est réussi, il ne fait alors aucun dégâts. Les poisons inoculés semi-efficace font respectivement 2d4, 2d6, 2d10, et 2d12 si le jet de protection est raté. Si le JP est réussi aucun dégât n'est subi. Ces poisons sont en gros conformes à la liste donnée à la page 20 du GDM.

Modificateurs au jet de résultat de fabrication : soustrayez 16 à chaque jet pour chaque niveau d'alchimiste au-delà du 7^e. Soustrayez seulement 8 à ces jets pour les niveaux de magicien au-dessus du 11^e, avec une limite de soustraction de 40. Les magiciens ne font simplement pas les poisons aussi efficacement que les alchimistes. Et de fait, vous pouvez tout aussi bien interdire aux magiciens la fabrication de poison. Les coûts de fabrication de divers poisons sont donnés à la page 20 du GDM.

H Une diplômée apprend les techniques d'analyse pour identifier des potions. Une imprégnation n'est alors plus nécessaire. 10 % de la potion sont consommés dans l'analyse. Sans le texte de prescription dans son livre d'alchimie, la diplômée a 40 % de chance de mal identifier la potion. Avec la prescription, les chances de mauvaise identification tombent à 15 %. Toute analyse a 10 % de chance de produire une explosion, ce qui doit être déterminé avant de tirer le jet de réussite ou échec. Les chances sont réduites de 2 % par niveau au-dessus du 8^e. Un Grand Maître n'a donc que 4 % de voir son laboratoire exploser. Une telle explosion inflige 4d4 points de dégâts. Enfin, le prix pour une analyse est de 150 po.

I Les Alchimistes du 9^e niveau apprennent ce qui se passe lorsque deux potions sont mélangées. Ils peuvent, par analyse chimique, prédire le résultat d'un mélange de potion avec 70 % de chance. La précision monte à 80 % pour un Maître et 90 % pour un Grand Maître. Utilisez la table de la page 119 du GDM. Si le pourcentage est réussi indiquez le au joueur, sinon retirez le et indiquez le nouveau résultat au joueur. Le prix pour une analyse de ce type est de 450 po. Elle requiert de mélanger au moins 5 % de chacune des deux potions pour faire apparaître le résultat à une réduction substantielle. Une explosion, en cas d'échec de l'analyse elle-même, occasionne 1d8 dégâts. Elle a 20 % de chance de se produire chez un alchimiste, 15 chez un Maître et 10 % chez un Grand Maître.

[Une explosion due à l'analyse occasionne 4d5 points de dégâts.]

Si deux alchimistes préparent des potions identiques, Ils feront les même mélanges seulement si les prescriptions sont les mêmes. Ainsi, une potion de soin peut-être mélangée à une potion de forme gazeuse et une explosion en découler. Mais si ne serait-ce qu'une seule

des deux potions est réalisée par une prescription différente, un nouveau résultat est toujours possible.

Donner des formules pour chaque potion serait une perte de temps. Quelques éléments clés sont donnés dans le GDM (page 116, 117). D'autres peuvent leur être substitués. Une prescription pour une potion particulière donnera normalement son ingrédient clé. La substitution d'éléments clés peuvent réduire les chances de succès d'une potion de 10 % pour la première difficulté, 15 % pour le second degré de difficulté, 23 % pour le troisième degré et 40 % pour le quatrième degré de difficulté.

Certains objets peuvent aussi être achetés par un alchimiste parmi ceux obtenus par des aventuriers. Ces objets peuvent être échangés avec des potions ou réduire le prix d'achat, de fabrication, ou d'identification d'une potion. Les alchimistes sont de si piètres guerriers et ont si peu de sorts offensifs qu'ils partent rarement en aventures, même si de rares ingrédients pourraient y être obtenus. Les suivants alchimistes, de quelque niveau que ce soit, n'accepteront de partir en aventure que si des protections suffisantes sont présentes, et qu'ils n'ont pas, eux-mêmes, à encourir de risques. Des suivants alchimistes feront également des prix à leurs employeurs sur toutes les potions qu'ils fabriqueront. Après tout, ils leur fournissent le gîte et le couvert et probablement les matériaux nécessaires. Les alchimistes, Maîtres, et Grands Maîtres, attirent facilement 3 à 10 apprentis / novices dans leur atelier. Ils demanderont à ce que ceux-ci soient pris également en charge par leur employeur. Les alchimistes, Maîtres, et Grands Maîtres qui se seront installés dans une grande ville auront des apprentis, ainsi que des gardes de diverses natures. Ces frais impliqueront des prix pratiqués par l'alchimiste de 40 à 100 % plus élevés qu'indiqué précédemment.

Sorts d'Alchimiste

Chaque sort est identique à celui de magicien, prêtre ou druide – Mais souvenez-vous d'utiliser les dés de vie d'alchimiste en ce qui concerne le niveau pris en compte pour la portée, la durée, l'aire d'effet, etc. Les magiciens du niveau 11 et + utilisent l'équivalent des dés de l'alchimiste pour déterminer ces variables et non ceux de leur propre niveau ! Les altérations dans un sort pré-existant sont marquées d'une astérisque (*) dans la liste qui suit. Un nouveau sort, spécifique à l'alchimiste, mais utilisable par les magiciens, est marqué d'un dièse (#). Dans plusieurs cas, le prix (pour le destinataire) est également indiqué.

Premier niveau

Compréhension des langues (45 po)
Détection de la magie (150 po)
Effacement (80 po)
identification des minéraux # (125 po)
Réparation * (40 % de la valeur de l'objet)
Production de flammes
Purification de l'eau (100 po)
Brassage #

Colle magique # (225 po par niveau effectif)
Écriture * (200 po par niveau de sort)

Deuxième niveau

Altération des feux normaux (10 po)
Création d'eau
Agrandissement
Aura féérique
Identification de potion # (80 po)
Identification des plantes # (50 po)
Préservation # (150 po)
Fracassement
Réduction
Serviteur invisibles

Troisième niveau

Métal gelé * (50 po)
Métal brûlant * (50 po)
Identification des poisons # (75 po)
Trappe de Leomund (125 po)
Bouche magique (145 po)
Retardement du poison (200 po par niveau effectif)
Disque flottant de Tenser
Verrou magique (200 po)

Quatrième niveau

Extension I
Invocation de familier *
Or des fous
Localisation des plantes # (125 po)
Glyphe de garde (choc ou explosion)
Ouverture
Lévitiation
Contre-poison (1000 po)
Pyrotechnie
Lithomorphose (400 po)

Cinquième niveau

Mains brûlantes
Dissipation de la magie (700 po)
Runes explosives
Glyphe de garde (paralysie ou aveuglement)
Missile magique (4)
Localisation d'objet (300 po)
Allométamorphose
Autométamorphose
Télékinésie
Transformation de pierre en minerai # (150 po plus 10 % de la valeur du minerai)

Notes sur les sorts

Premier niveau

Identification des minéraux : Grâce à ce sort, l'alchimiste peut déterminer si une bande de roche contient un minerai spécifique qu'il ou elle recherche. Le minéral doit être nommé avant de lancer le sort. Ce peut être un minerai simple ou complexe. Le sort prend 1 round à lancer et il dure 1 tour par niveau effectif de l'alchimiste sur une aire d'effet de 3 m carré pour une profondeur de 18 m. Les

constructions humaines, tout comme les plantes ou leurs déchets, bloqueront la détection. Une fois qu'un métal est fondu, il ne peut plus être détecté car le sort ne détecte les minéraux que dans leur forme brute.

Réparation fonctionne seulement sur les poteries et le verre ; En dehors de cela, il est équivalent au sort de magicien. Un objet cassé en de nombreux morceaux peut être réassemblé mais pas les éclats et poussières.

Brassage est un sort très simple qui fait de n'importe quel bâtonnet ou baguette un outil de brassage automatisé libérant ainsi l'alchimiste pour d'autres tâches. L'alchimiste peut choisir la vitesse, ainsi que la durée du brassage jusqu'à une heure par niveau. Le temps d'incantation est d'un round durant lequel l'alchimiste pratique le mouvement et le rythme avec le bâtonnet. Le brassage continue ensuite sans elle / lui. Durant la durée du sort, il ou elle peut arrêter et relancer à tout moment le brassage en cours.

Colle magique créé un liant qui fixe une substance relativement plane à une autre : un tableau sur un mur, un miroir à une porte, un tapis au sol, un luminaire à un plafond, etc. La colle est assez forte mais ne peut cependant supporter que 10 kg par niveau de l'alchimiste. Les objets fragiles, comme un miroir, se briseront si l'on tente de les arracher de leur support lorsqu'ils sont maintenus par cette colle. Du miel est utilisé comme composant, en l'appliquant sur les deux surfaces à souder ensemble. Le lancement de ce sort ne prend qu'un segment. Si ce qui est collé est vivant, le poids supporté est le poids du corps considéré. Une *dissipation de la magie* décollera ce que le sort aura collé. L'aire d'effet à souder/fermer ne pourra excéder 6 m² par niveau de l'alchimiste. Les portes peuvent être fermées par cette colle, ainsi que des coffres, etc. Mais une fois le lien cassé, la colle perd tout pouvoir d'adhérence. Une force supérieure à 10 permet de casser un lien de 10 kg, avec 12 ou plus, 20 kg, 30 kg à partir de 14 en force, 40 kg avec 16, 50 kg avec 17, 60 kg à 18 et 70 kg à 18 (51) de force et au-dessus. Il n'est pas possible de fabriquer un liant de plus de 70 kg de résistance.

Écriture peut être utilisé pour copier des textes en langage alchimique. Il peut également servir à traduire un texte de magicien vers le langage alchimique, à la condition d'être utilisé en conjonction avec un sort de *lecture de la magie*. Il ne peut en revanche pas servir à écrire un sort dans le langage de magicien.

Second niveau

Identification de potion est un sort qui utilise 10 % de la potion considérée comme composant. Cet échantillon n'a pas besoin d'être bu mais uniquement touché (par un contact direct avec la peau nue). Le sort permet ainsi d'accroître la compétence «test à 10 %» de l'alchimiste de 15 % par niveau de celle/celui-ci. Des potions inconnues, elles, ne peuvent être identifiées sauf par la méthode d'analyse décrite plus haut, et ce sort augmentent alors de 7 % les chances de succès de celle-ci. Finalement, le sort ajoute également 3 % au test de mélange donné plus haut. La durée du sort, qui est également celle de l'incantation, est celle du type d'analyse effectuée.

Identification des plantes donne à l'alchimiste les pouvoirs d'un druide de 3^e niveau. Le temps d'incantation

est de 1 round et la durée de 1 tour par niveau. La portée est de 36 m sur une aire d'effet de 18 m de diamètre. Une simple feuille d'un arbre quelconque fait office de composant.

Préservation est un sort à lancer sur une potion dont la préparation est terminée pour la maintenir inchangée et la protéger de l'exposition à l'air. Les potions ont en effet 20 % de chance de se détériorer si elles sont exposées à l'air. Le temps peut également réduire à néant l'efficacité d'une potion. Ce sort dure jusqu'à ce que la potion soit bue ou mélangée à une autre. Le temps d'incantation est de 1 round. Un sort de *préservation* ne peut protéger qu'une seule potion. Ce sort peut également servir à préserver des composants, tels qu'un œil de basilic, une corne de Ki-rin, du sang de troll, etc.

Troisième niveau

Métal gelé et *brûlant* sont identiques au sort de druide mais les deux se font par la fabrication d'une potion et n'ont pas très orientés vers le combat. La portée est au touché, et la durée d'une heure par niveau avec un maximum d'effet de gel/brûlure au milieu de cette longue période. L'alchimiste peut affecter 5 kg de métal par niveau. Il n'y a pas de jet de protection. Ainsi, ce sort peut être utilisé en combat mais la cible aura plus de temps qu'il ne lui en faut pour retirer son armure. Le sort peut éventuellement faire office de piège si l'alchimiste bénéficie d'un très bon timing.

Identification des poisons indique simplement si une substance est un poison ou empoisonnée. Le sort est infaillible sur ce point, mais il ne donne pas la force du poison. La portée est de 30 m, l'aire d'effet est de 6 m³ de substance. Le temps d'incantation est de 8 segments.

Quatrième niveau

Invocation de familier donne accès à quelques familiers, différents de ceux des magiciens. Les autres variables du sort restent les mêmes. Jet d'un dés 20 :

- | | |
|---------|-------------------------------|
| 1 – 4 | Chat noir |
| 5 – 8 | Chouette hulotte |
| 9 – 11 | Corbeau |
| 12 – 16 | Couleuvre |
| 17 | Spécial |
| 18 | Rien d'accessible cette année |

Les familiers spéciaux sont fonction de l'alignement de l'alchimiste : loyal bon, un lutin ou un chien esquiveur ; loyal neutre, pseudo-dragon ; loyal mauvais, diabolin.

Ce familier n'ajoute pas ses points de vie ou son niveau à ceux de l'alchimiste. Il peut obtenir des informations de la même façon qu'une familier de magicien et offre un lien télépathique permettant une communication pleine et entière. Une alchimiste possédant un familier obtient un bonus de 5 % à toutes les tâches qu'elle effectue. Si son familier est tué, l'alchimiste subira alors un malus de 5 % à tous ses jets jusqu'à ce qu'elle trouve un nouveau familier.

Localisation des plantes permet à l'alchimiste de trouver n'importe quelle plante dont il possède un échantillon dans un périmètre de 1,6 km par niveau. La direction en sera indiquée avec précision durant 1 heure par niveau de l'alchimiste.

Cinquième niveau

Transformation de pierre en minerai changera n'importe quelle roche comportant un filon de minerai en ce dernier sous sa forme pure et dans la forme souhaitée par l'alchimiste (i.e. poudre, solide, etc.). Ce qui ne présage pas de la forme finale qui pourra lui être donné. Le sort prend une heure à incanter. Toute interruption annulera complètement celui-ci. Le minerai contenu dans une tonne de roche environ peut être extrait grâce à ce sort, qui ne peut toutefois pas s'appliquer à de la pierre taillée.