

L'alchimiste

Par Tony Chamberlain

Traduit par Chania

L'alchimiste est probablement le plus puissant et intéressant des personnages larbins non-joueurs proposés dans Donjon et Dragons règles Avancées, du fait de sa capacité à produire des objets magiques sous la houlette d'un magicien. Ses services sont souvent requis par des personnages joueurs, plus particulièrement les magiciens, pour identifier ou construire des objets magiques, et une claire perception de ses pouvoirs est essentielle. Le Guide du Maître donne à son propos de brèves explications qui sont développées ici.

Alchimie

L'alchimie est basée sur la croyance en l'univers comme formant un tout, et fondée sur l'existence d'une Matière Primordiale. Les alchimistes croient qu'un objet peut être dépouillé de ses caractéristiques pour être réduit à la Matière Primordiale, puis réinvestit d'autres caractéristiques. Les quatre éléments –feu, air, eau, terre– forment le développement initial de la Matière Primordiale, et la différence entre les matériaux relève des proportions de chaque élément qui se combinent en un matériau spécifique. Cette théorie est le cœur de l'alchimie puisqu'elle permet des transmutations par échauffement, refroidissement, gazéification et autres traitements. Aucune distinction claire n'est faite entre l'animé et l'inanimé, et la recherche continue sur des voies chimique et mystique parallèles ; le but suprême reste d'atteindre à la pierre philosophale qui a le pouvoir de tout changer en or. Les opérations alchimiques sont longues, coûteuses, et doivent être répétées d'innombrables fois. Au cours de ce long labeur, il est attendu que le développement chimique du matériau s'accompagne d'un développement spirituel correspondant chez l'alchimiste.

Capacités, race et niveau du personnage

Le PNJ alchimiste est ainsi un puissant, car il combine certains des talents des prêtres comme des magiciens, avec son intérêt premier pour la chimie. Tout ce qui concerne les quatre éléments est sa spécialité et, comme le druide, l'alchimiste doit être d'alignement strictement neutre. Il ressemble fortement au magicien en termes d'intelligence et de dextérité, mais est limité à 6 niveaux de pouvoirs spéciaux. Les arts de la guerre sont totalement étrangers à un alchimiste et les restrictions en dés de vie, armes, et armures sont celles d'un magicien. Le niveau et la race d'un alchimiste se détermine par un tirage sur la table suivante :

Résultat	Niveaux	Race	Résultat
01-09	1	Humain	01-70
10-30	2	½ elf	71-85
31-60	3	½ orc	86-100
61-80	4		
81-95	5		
96-00	6		

Les autres caractéristiques doivent être reprises du Guide du Maître

Note : Les alchimistes de niveaux supérieurs à 2 ne peuvent être trouvés que dans des grandes villes ou cités.

Les alchimistes peuvent rendre des services simples comme la détection de qualités magiques, pour une rémunération précise s'il n'est pas engagé pour plus que ça. Préférentiellement ils entrent au service d'un magicien ou d'un prêtre pour plusieurs années, au prix de 300 po par mois, minimum.

Lancement de sorts

Les alchimistes ont des capacités de lancer de sort mais limitées, comme définis ci-dessous. Les sorts sont décrits dans le manuel du joueur.

Niveau de l'alchimiste

- 1 Protection du mal, détection de la magie, détection de l'invisible, détection des illusions, pyrotechnique, détection du bien et du mal
- 2 Dévoilement de l'alignement, ralentissement du poison, nuage puant
- 3 Or des fous, conjuration d'élémentaire
- 4 Enchantement d'arme, connaissance des légendes
- 5 Transmutation de la pierre en boue, connaissance de la vérité
- 6 Enchantement d'un objet, pierre en chair

Un sort peut être lancé lorsque l'alchimiste est d'un niveau équivalent ou supérieur au niveau du sort dans la table ci-dessus. Un seul sort peut être lancé chaque jour, sauf ceux qui implique un des quatre éléments primordiaux (pyrotechnique, conjuration d'élémentaire) qui peuvent être lancés à volonté (mais pas en même temps).

Les alchimistes seront certainement très recherchés pour lancer des sorts d'information. Ceux-ci doivent être rémunérés comme suit :

Note : Les alchimistes ne peuvent lancer de sorts en dehors de leur laboratoire.

Sortilèges	Rémunération en PO
Détection du bien et du mal	50
Détection des illusions	150
Détection de l'invisible	250
Détection de la magie	150
Enchantement d'un objet	1000 par jour
Enchantement d'arme	1000
Or des fous	200
Identification	100
Dévoilement de l'alignement	250
connaissance des légendes	150 par jour

<i>Protection du mal</i>	200
<i>Ralentissement du poison</i>	200
<i>Pierre en chair</i>	2000
<i>Transmutation de la pierre en boue</i>	1500
<i>Connaissance de la vérité</i>	1600

Fabrication d'objets magiques

Un laboratoire bien équipé est indispensable pour la fabrication d'objets magiques, y compris de potions. Il faut qu'y soit disponible, non seulement les matières premières convenables, mais également l'appareillage pour les travailler. Une liste des appareils les plus essentiels est donnée ci-dessous, avec le nombre maximum d'objets possiblement présent au même moment [dans un laboratoire type, Ndlr]. Le tableau indique également la réduction de temps de préparation que permet chaque appareil, étant entendu que l'aide d'un alchimiste pour la fabrication d'objets magiques peut offrir un gain de temps allant jusqu'à 50 %. En fonction des moyens du personnage qui recrute un alchimiste, Une sélections d'outils appropriés peut-être envisagée et un temps de travail calculé. Une réduction de plus de 50 % coûte comme pour 50 %. CE facteur de réduction est donné pour évaluer la date de fin du travail spécifique entrepris. Et le matériel devient la propriété de l'alchimiste à la date d'échéance de son contrat. Les objets magiques pouvant être fabriqués incluent les Golems.

Tandis que l'alchimiste peut lancer des sorts, et donc recevoir des revenus, pendant le processus de fabrication d'un objet magique, un magicien ou un clerc du haut niveau approprié, doit surveiller l'opération pour qu'elle aboutisse. Le magicien peut toutefois s'absenter pour de courtes périodes (1 à 4 jours) sans compromettre pour autant le processus.

Equipement de laboratoire	Coût	Gain en %	Nb Max
Four de calcination en brique	200	12	1
Athanas en brique	150	10	1
Four solutoire en brique	30	5	1
Four descenseur en brique	150	10	1
Pelican d'alambic en verre	20	5	2
Cucurbite en verre	10	2	10
Tube (Solen) en verre	5	1	10
Alambic en verre	30	1	10
Aludel en argile	10	2	3
Encensoir en verre	50	2	5
Coupelle en fer	5	1	10
Creuset en fer	4	1	10
Soufflet en cuir	4	2	3
Pots en argile	15	2	2
Sublimatoire en verre	40	5	1
Mortier et pilon en argile	1	1	2
Vase d'Hermès en verre	40	4	2
Ballon en verre	2	½	20
Bécher en verre	2	½	20

Explosions de laboratoire

L'alchimie est un métier à risque et les explosions sont monnaie courante. Chaque mois l'alchimiste doit faire un jet de protection contre la magie ou subir une explosion (sur la même table que les magiciens). La magnitude de l'explosion est obtenue par un jet de pourcentage, comme suit :

Magnitude de l'explosion	Jet de dés	Ajustement au jet de protection
Négligeable (1)	01-40	+10
Petite (2)	41-60	+2
Moyenne (3)	61-80	0
Importante (4)	81-99	-4
Catastrophique (5)	00	-10

Chaque objet dans le laboratoire, y compris les objets 'terminés', doit faire un jet de protection contre *boule de feu*, et les sortilèges en cours au moment de l'explosion sont gâchés.

Les personnes présentes dans le laboratoire, doivent, elle, faire un jet contre les *souffles* ou subir des dégâts. En cas d'échec les dommages subits sont de 1d4 x le niveau de magnitude – exemple, lors d'une explosion importante, les dégâts sont de 4d4.