

## ...Et celui qui cherche le parfait mélange

Par Roger et Georgia Moore

Traduit par Chania

Les alchimistes sont des personnages engagés dans la recherche et l'expérimentation sur la matière ; ils sont les chimistes (et, à un moindre degré, les biochimistes) des univers incorporant de la magie. En général, les alchimistes sont expérimentés dans la composition de substances magiques et exotiques utilisées dans la fabrication des potions, ainsi que dans l'identification de celles-ci. Beaucoup d'alchimistes ont des domaines de spécialité, un peu à la manière dont les sages se spécialisent dans un champ de connaissance.

Tout alchimiste peut confectionner des potions pour un magicien, et il est recommandé d'user des règles du Guide du maître (pp. 116-117) concernant leur coût et leur temps de fabrication pour plus de simplicité. Le MJ devra établir une liste des ingrédients spécifiques à chaque potion, au fur et à mesure de ses besoins. On devra se souvenir que l'alchimiste n'est aucunement censé fournir ces ingrédients, quelque soit le prix auquel il est rémunéré. Le magicien devra se charger de trouver le matériel.

### Caractéristique de l'alchimiste

Force : 1d6 + 8	Constitution : 2d4+8
Intelligence : 1d6+12	Dextérité : 2d6+4
Sagesse : 1d8+8	Charisme : 3d4+2
Age : âge mûr à vénérable	

### Alignement (tirage de pourcentage)

01-05 Loyal bon	31-45 Neutre bon
81-85 Chaotique bon	
06-25 Loyal neutre	46-65 Neutre
86-95 Chaotique neutre	
26-30 Loyal mauvais	66- 80 Neutre mauvais
96-00 Chaotique mauvais	

### Capacités spéciales

Comme précité, beaucoup d'alchimiste ont un domaine de recherche personnel. S'il n'est pas engagé pour une recherche spécifique, l'alchimiste s'investira dans des expérimentations sur ce champ particulier. Les recherches coûtent de l'argent, et l'alchimiste s'attendra sans doute à être subventionné par son employeur, sous forme d'or pour acheter de l'espace et le matériel dont il a besoin pour travailler. Le soutien du magicien affectera, bien sûr, la loyauté de l'alchimiste à son égard...

Les champs de recherche les plus courants sont listés ci-dessous avec les savoirs spécifiques qui en résultent pour les alchimistes qui les pratiquent :

**Essences élémentaires** – Ce champ se voue à l'étude des quatre éléments basiques des univers magiques : terre, air, feu, et eau. Les alchimistes de ce domaine, tentent de percer les mystères des quatre essences légendaires de chaque élément (quelque chose comme essayer de produire les éléments modernes dans leur forme atomique pure). Un exemple d'une telle essence est le *phlogistique*, l'essence du feu. Les chercheurs de ce domaine connaissent particulièrement bien le plan du feu et ses habitants, et tendent à être d'alignement neutre.

**Métallurgie** – Ce champ implique l'étude du raffinage des métaux, sous formes pures ou composées, pour répondre aux besoins des forgerons, armuriers, bâtisseurs, etc. Les alchimistes des métaux s'efforcent de découvrir et de créer l'« ultime métal » jaune, l'*Orichalque*, dont il est dit qu'il est aussi léger que l'air et pour autant si dur qu'on ne peut le tordre ou l'égratigner. Ces alchimistes sont particulièrement savants dans la fabrication de matériaux tels que le bronze, le laiton, l'acier de grande qualité, et d'autres substances intéressantes.

**Acides et solvants** – Les alchimistes qui suivent cette voie de recherche peuvent aisément créer et identifier des substances acides, même d'aussi exotiques que de l'acide de dragon noir. Ils recherchent l'*Alchahest*, le solvant ultime si puissant qu'il peut dissoudre tout les matériaux qu'il rencontre. Un aspect secondaire de ce domaine est la recherche de matériaux capables de neutraliser les acides et leurs effets.

**Transmutation** – Cette voie cherche à atteindre à la transformation permanente d'une substance en un autre, nouvelle, dont les propriétés chimique et physique diffèrent. Celles et ceux qui étudient cette voie sont familiers de la fabrication de nombreux composés et mélanges. Les alchimistes orientés vers la transmutation cherche la *pierre philosophale*, dont la rumeur la présente comme une poudre rouge capable de transformer tout métal basique (plomb, cuivre, etc.) auquel elle est mélangée en mille à un million de fois leur poids en or. Si une pierre philosophale est de qualité impure, elle transforme le métal auquel elle est mélangée en argent.

**Toxines et antitoxines** – La plupart des recherches faites par des assassins sur les poisons font partie de ce domaine, mais d'un point de vue plus approfondie. Les alchimistes mauvais travaillent souvent cette voie, bien que certains d'alignement bon le fasse aussi pour

trouver des antidotes, anti-venins, et affiliés. Il y a deux quêtes dans ce domaine ; L'une consiste en la découverte de l'*Aqua mortis*, le poison absolu, immédiatement fatal et parfaitement indétectable. L'autre, mène à l'*Aqua vitae*, l'élixir de vie, qui peut soigner tout maux ou maladies et prolonge la vie indéfiniment. Certains de ces alchimistes sont en liens étroits avec une guilde d'assassins, lorsqu'ils s'intéressent aux poisons, tandis que ceux qui s'intéressent aux antitoxines sont souvent membres d'une église importante ou d'une organisation religieuse.

**Biogenèse** – Ce champ suit à première vue une voie parallèle à la biochimie moderne, bien que les méthodes soient, bien sûr, très différentes. Ses alchimistes utilisent des substances chimiques et magiques pour créer de nouvelles formes de vie. Ils sont ceux que doit absolument consulter un magicien souhaitant créer un homoncule. Les autres capacités des étudiants de la biogenèse incluent la création de certains monstres magiques tels que la Cocatrix et le Basilique, et certains sont mêmes capables de fabriquer un golem de chair (mais ces personnages sont rares bien sûr). Le travail en biogenèse est orienté vers la quête de la *génération spontanée*, la création de vie organique à partir de matériaux non organique.

Il est indispensable de noter que le but dans chaque domaine est d'atteindre à un absolu – quête impossible dans un univers technologique mais devenant imaginable dans un univers magique dans lequel l'existence d'absolus est une loi fondamentale. Tout alchimiste n'atteindra que rarement au but final (5 %) pour découvrir qui le phlogiston, qui l'orichalque, dans son temps de vie. Un alchimiste employé par un personnage joueur ne le pourra jamais puisqu'il sera constamment interrompu par son magicien d'employeur pour des commandes de potions et autre recherches diverses. Le MJ doit également considérer les effets possibles du développement d'un tel matériau absolu (dans quoi sera contenu l'*Alchahest* ?), et le fait que toute recherche non interrompue par le personnage joueur sera coûteuse bien entendu. De la poussière d'un autre plan, de l'eau provenant d'une mer d'un autre monde, un onguent d'un âge ancien : tels sont les possibles besoins d'un alchimiste pour ses recherches (et dont plusieurs peuvent se révéler des impasses).

### **Embaucher un alchimiste**

Les alchimistes ne peuvent être embauchés que par des magiciens de niveau 7 (enchanteur) ou plus. D'autres classes peuvent consulter des alchimistes pour des questions spécifiques relatives à leur domaine d'expertise, mais des emplois dans de longs projets ne seront pas envisageables. Presque tous les alchimistes se trouveront dans des cités ou de

grandes villes, et feront partie d'une fraternité plus ou moins organisée qui leur fournit de l'aide dans leur recherche. Un avance de 10 à 100 po être proposée, ainsi que l'embauche pour au moins une année et la mise à disposition d'un laboratoire bien équipé, comme indiqué à la page 116 du GDM, pour qu'un alchimiste envisage sérieusement de travailler pour un magicien. La rémunération mensuelle habituelle pour un alchimiste, est de 30 à 120 po pour les matériaux utilisés, l'achat de documents de travail, etc. Et le coût minimal pour le laboratoire de l'alchimiste devrait se situer autour de 10000 po.

### **Simple consultations**

Lorsqu'ils sont consultés par un personnage pour des questions mineures ou l'identification d'un objet magique, les alchimistes demandent entre 100 et 150 po par jour. L'identification de potions prend autant d'heures que les points d'expérience de cette potion divisés par 100 ; Celles qui ne donnent aucun points d'expérience prennent 2 heures à identifier. L'identification à 90 % de chance de réussir, plus 1 % par points d'intelligence de l'alchimiste au dessus de 10. Ainsi, un alchimiste avec 17 d'intelligence a 97 % de chance de réussir à identifier des potions, et peut identifier une potion de longévité en 5 heures (500/100 = 5). Le même pourcentage peut être utilisé pour les questions posées à l'alchimiste dans ses domaines d'expertise, tel que l'étude d'un poison pour une alchimiste spécialisée dans les toxines, ou l'interrogation d'un alchimiste orienté vers les essences élémentaires au sujet des salamandres dans le plan du feu. Le maître de jeu devra décider du temps de recherche et donc de réponse à ce type de questions ; Certaines, très complexes ou difficiles, peuvent prendre de 3 à 18 jours, si toutefois une réponse est possible.

Lorsqu'une alchimiste a passé plus d'une journée en recherche pour un personnage joueur, elle aura besoin de deux jours de repos complet tous les 7 jours passés dans son laboratoire. La dévotion au personnage joueur pourrait faiblir considérablement si il ou elle est dérangé-e durant cette période de repos.

### **Alchimistes semi ou non humain**

Seuls les humains, les elfes et les demi-elfes peuvent devenir alchimistes. Ce sont aussi les seules races de magiciens ; d'où les limitations de niveau. Si un magicien recrute un alchimiste d'une race différente de la sienne, cela peut occasionner quelques résistances, et des préjugés peuvent en découler. Mais tout cela peut s'effacer avec le temps et des sommes convenables.

## Notes finales

Pour la création des homoncules, il est suggéré que le venin de pseudo-dragon et le sang de gargouille fasse partie des ingrédients, tout comme du sang du magicien lui-même, car ses éléments génèrent une relation entre la morsure empoisonnée de l'homoncule et son apparence. Le coût et le temps de création de cette créature sont indiqués dans le Manuel des Monstres.

Un alchimiste peut se battre au corps à corps avec une dague ou une matraque (ressemblant au pilon de mortier qu'il utilise professionnellement), avec les mêmes chances de toucher qu'un magicien de 10<sup>e</sup> niveau. Il ne porte pas d'armure, et peuvent utiliser de l'huile.

Les formules pour la fabrication de Cockatrices peuvent être consultées dans le livre de Lion Sprague de Camp, *The Ancient Engineers* [non traduit], chapitre 9, « The european engineers ». Des notes supplémentaires figurent dans *The Worm Ourobouros*, d' E.R.Eddison, « Conjuring in the Iron Tower ». A noter que le livre de Sprague de Camp se réfère à la Cockatrice sous le nom de « Basilic » [Basilisk], et explique comment obtenir de l'or par combustion de certains morceaux du basilic.

A la discrétion du maître de jeu, un alchimiste spécialisé dans la génétique peut être en mesure d'effectuer des clonages. Ce qui devra être considéré comme extrêmement puissant et donc très rare, et sera de toute façon d'un coût exorbitant de 100000 po, voire plus... La création de Golem de chair pourra être traitée de la même façon. Un Manuel des Golems peut être utilisé par un alchimiste à la condition qu'il y soit question de création de Golem de chair ; Tout autre manuel des Golems infligera 6 à 36 points de dégâts à l'alchimiste qui le lit.