



Pour une fois, cette rubrique ne présente pas de profil mais une classe de personnage à part entière. Vous êtes-vous jamais demandé qui fabriquait les potions qui abondent dans les trésors des aventuriers ?



En quête d'ingrédients, page 14.

Le remède universel, page 08.

Une aide de jeu pour AD&D, destinée aux MJ et joueurs.

Texte
Lenard Lakofka
Adaptation
Luc Masset

Vue de Profil

L'alchimiste

L'alchimiste est un magicien spécialiste appartenant à une école obscure qu'il est bon de réserver aux personnages-non-joueurs. En effet, il ne gagne de points d'expérience qu'en restant dans son laboratoire pour créer différents composés — pas en partant à l'aventure. Toutefois, il peut être utile au joueur comme associé, engagé ou suivant.

La plupart des alchimistes gagnent leur vie en vendant le produit de leurs travaux. Les prix en pièces d'or des potions et autres composés magiques peuvent être obtenus en multipliant par trois leurs PX. Un alchimiste peut également monnayer certains sorts. Leurs prix usuels sont indiqués dans l'encadré énumérant les sorts de l'école d'alchimie.

Un alchimiste n'acquiert aucun sort avant le troisième niveau. Avant cela, il pratique différents artisanats utiles à sa profession (poterie, verrerie, brasserie, distillation...).

CONDITIONS ET LIMITATIONS

Pré-requis :	Intelligence 9
	Constitution 16
Caractéristique primordiale :	Intelligence
Races autorisées :	Humains, gnomes, nains, elfes, semi-elfes

La pratique de l'école d'alchimie est extrêmement éprouvante physiquement, c'est pourquoi l'alchimiste doit avoir au moins 16 en Constitution en plus de l'Intelligence de 9 commune à tous les magiciens.

Les alchimistes doivent être d'alignement loyal. Il faut de la constance et de la méthode pour exercer cette activité.

De nombreuses races ont accès à l'école d'alchimie mais cette classe de personnage ne peut se multi-classer. De plus, seuls les humains peuvent atteindre le 20^e niveau (maximum) ; les autres races sont limitées au 12^e.

Les alchimistes ont les mêmes limitations d'armes, d'armures et d'objets magiques que les autres magiciens.

Ils ont droit à un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de leur propre école. Inversement, les autres personnages subissent un -1 contre les sorts d'alchimie lancés par un spécialiste.

Les études approfondies de l'alchimiste lui permettent de mémoriser un sort supplémentaire de son école par niveau de sort. Par contre, elles l'empêchent de s'intéresser aux écoles opposées à la sienne : conjuration/convocation, enchantement/charme et illusion.

Le temps qu'il passe en laboratoire empêche l'alchimiste de se consacrer à fond aux études magiques. C'est pourquoi il lui faut une Intelligence élevée pour atteindre les plus hauts niveaux de sorts, comme indiqué dans la table suivante.

Niveau de sort	Intelligence requise
3-4	12
5-6	14
7-8	16
9	18

Un alchimiste utilise sa propre table d'expérience, différente de celle des autres magiciens (voir tableau 1).

L'alchimiste utilise un langage particulier fait de signes ésotériques divers que seul un autre alchimiste est en mesure de comprendre sans aide magique. Ainsi, un autre magicien ne peut comprendre le livre de sorts d'un alchimiste qu'en lançant successivement une lecture de la magie et une compréhension des langues.

COMPÉTENCES

Un alchimiste doit maîtriser un grand nombre de compétences au cours de sa carrière, en particulier dans le domaine de la connaissance et dans celui de l'artisanat. Voici les compétences essentielles à l'alchimiste ; la plupart sont décrites dans le *Manuel des Joueurs*, les autres sont brièvement abordées ci-dessous.

Compétence	Nb. d'unités	Caractéristique pertinente	Modif.
Estimation	2	Intelligence	0
Herboristerie	1	Intelligence	-2
Histoire ancienne	1	Intelligence	-1
Identification de potion	1	Intelligence	-2
Identification des minéraux	1	Intelligence	0
Identification des poisons	1	Intelligence	-1
Ingénierie	2	Intelligence	-1
Langues anciennes	1	Intelligence	0
Lecture/écriture	1	Intelligence	0
Poterie	1	Dextérité	0
Premiers secours	2	Sagesse	-3
Verrerie	1	Dextérité	-4

Verrerie : Permet de fabriquer des cornues, des fioles, des serpentins et d'autres ustensiles en verre. Le travail nécessite de 3 à 8 heures par pièce. Chaque objet se vend entre 6 et 600 p selon sa taille et sa qualité.

Identifications (potions, minéraux, poisons) : Permet une série de tests chimiques complexes, un alchimiste peut tenter d'identifier la nature d'une substance, les effets d'une potion ou ceux d'un autre composé magique (poudre, onguent, huile etc.) en prélevant une petite quantité (pour les objets magiques, cela ne dépense pas une dose). S'il a déjà rencontré cette substance, l'alchimiste obtient un +2 à son jet de compétence. Il est donc nécessaire de tenir à jour une liste de tous les minéraux, poisons et potions que le personnage a déjà identifiés.

EXPÉRIENCE

L'alchimiste ne gagne pas d'expérience en partant à l'aventure mais en pratiquant des expérimentations et en découvrant de nouvelles substances. Elle s'acquiert selon les directives suivantes :

Fabrication d'une poterie utile à l'alchimie (limité au 3 ^e niveau)	3 PX
Fabrication d'un instrument de verre majeur (limité au 7 ^e niveau)	6 PX
Identification d'une potion inconnue (limité au 7 ^e niveau)	7 PX
Fabrication d'une potion ou d'un composé magique	10 % des PX de la potion*
Analyse correcte d'une substance	45 PX
Apprentissage d'un sort	7 PX par niveau du sort
Incantation d'un sort pour l'avancement des recherches	20 PX par niveau du sort
Fabrication d'une pierre philosophale	3.000 PX

* Si la valeur en PX de la potion n'est pas indiquée, allouez 20 PX.

SORTS

Le tableau 2 présente le rythme de progression en sorts de l'alchimiste. La plupart des sorts qu'il utilise sont ceux de l'école d'alchimie, mais il a également accès aux écoles d'altération, de divination, d'invocation/évoocation, de nécromancie, d'abjuration et, bien sûr, de divination mineure. Si vous le désirez, vous pouvez lui accorder l'entrée aux écoles élémentaires du *Recueil de Magie*.

L'école d'alchimie permet de modifier ou créer la matière dans le but de lui donner une forme plus pure. Certains sorts de cette école sont empruntés à celle de l'altération. C'est notamment le cas des transmutations. D'autres sont des sorts d'abjuration dont l'alchimiste se sert pour se protéger des expériences ratées. Certains même appartiennent aux prêtres.

La plupart des sorts de l'école d'alchimie existent déjà dans le *Manuel des Joueurs*, le *Recueil de Magie* ou le *Manuel Complet du Magicien*. Mais certains sont nouveaux. En voici les descriptions.

GLU

Niveau : 1
Portée : Contact
Durée : Permanente
Zone d'effet : 1 zone de 30 cm de côté par niveau
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet de créer une adhérence qui colle deux surfaces relativement planes l'une à l'autre : un tableau sur un mur, un miroir sur une porte, un tapis sur un plancher, etc. On peut aussi coller une porte à son chambranle ou un couvercle à son coffre. La *glu* ne peut affecter une créature vivante.

Cette adhérence est solide mais ne peut supporter plus de 10 kg de traction par niveau de l'alchimiste, avec un maximum de 70 kg. Pour briser l'adhérence, il faut exercer une Force proportionnelle :

Adhérence	Force nécessaire
10 kg	10
20 kg	12
30 kg	14
40 kg	16
50 kg	17
60 kg	18
70 kg	18/51

Une fois brisée, l'adhérence ne fonctionne plus.

La composante matérielle est du miel en quantité suffisante pour être appliqué aux deux surfaces avant de les coller. Le temps d'incantation ne tient pas compte de la préparation des surfaces.

PURIFICATION DE L'EAU

Niveau : 1
Portée : 9 m
Durée : Permanente
Zone d'effet : 1 litre/niveau
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 1 round
Jet de sauvegarde : Aucun

Les effets de ce sort sont similaires à ceux du sort de prêtre *purification de la nourriture et des boissons* ; mais il n'agit que sur des liquides composés au moins à 50 % d'eau en éliminant tout autre élément présent. La purification de l'eau n'agit pas sur des créatures ni sur des composés magiques comme les potions.

L'élément matériel est une pincée de sel.

PRÉSERVATION

Niveau : 2
Portée : Contact
Durée : Permanente
Zone d'effet : 1 récipient de 1 litre de contenance
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet de préserver sans aucune détérioration le contenu, quel qu'il soit, d'un récipient quelconque. Il est particulièrement utile pour conserver les ingrédients de potion et toute autre matière putrescible ou oxydable.

La composante matérielle est une cuillerée de saumure.

TRANSMUTATION DE LA ROCHE EN MINÉRAI

Niveau : 5
Portée : Contact
Durée : Permanente
Zone d'effet : 1 tonne de roche
Composantes : V, S
Temps d'incantation : 1 heure
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort extrait directement le minerai présent dans une quantité de roche ne pouvant dépasser une tonne. Le minerai doit exister dans la roche traitée. Le résultat prend la forme que désire l'alchimiste : poudre, pépité, etc.

Toute interruption de l'incantation annule le sort. De la roche sculptée, taillée ou travaillée d'une autre manière ne peut être affectée.

POTIONS ET AUTRES COMPOSÉS ALCHIMIQUES

Dès le 4^e niveau, un alchimiste peut commencer à fabriquer des potions de première grandeur, mais ses chances d'échec sont relativement élevées. Au 5^e niveau, il peut accéder aux trois autres difficultés de potions. Les chances de réussite sont indiquées dans le tableau 4.

Certaines potions sont hors de portée des alchimistes possédant une Intelligence limitée, comme indiqué dans le tableau suivant.

Difficulté de potion	Intelligence requise
2 ^e grandeur	12
3 ^e grandeur	14
4 ^e grandeur	16

Potions de première grandeur : À ce niveau, l'alchimiste procède par mélange et ébullition exclusive. Il doit cependant suivre une recette ou encourir un risque d'échec de 85 %. Une potion ratée a exactement les effets opposés. Par exemple une *potion de contrôle des animaux* ratée enrage plutôt les bêtes contre celui qui l'a bu ; une *lévitation* doublera le poids du consommateur ; une *escalade* fera glisser systématiquement le montagnard ; etc.

L'alchimiste qui rate une potion pense toujours qu'elle a des effets normaux jusqu'à ce que la preuve du contraire soit faite. Le défaut peut être détecté en utilisant la compétence d'identification de potion mais avec un malus de -6 au jet.

Potions de deuxième grandeur : Ce type de potions est produit par divers procédés de distillation. En cas d'échec, les effets varient selon les probabilités suivantes :

Jet de 1d100	Résultat de l'échec
01-25	Stagnation. Les constituants sont restés inchangés.
26-45	Évaporation. Il ne reste rien dans l'alambic.
46-50	Explosion. 6d4 de dégâts.
51-60	Effets de la potion diminués de moitié.
61-70	Effets inversés.
71-90	Poison bénin (5d4 de dégâts).
91-96	Poison toxique (5d6 de dégâts).
97-00	Poison mortel (décès à moins d'un jet de sauvegarde ; 6d6 de dégâts dans ce cas).

Le jet est modifié de -6 % par niveau de l'alchimiste.

Potions de troisième grandeur : On utilise divers procédés de cristallisation, sublimation et condensation pour obtenir ces potions. En cas d'échec, on tire les effets sur le tableau précédent mais avec un ajustement de + 25 %.

Potions de quatrième grandeur : Ici on emploie tous les procédés imaginables accompagnés de recettes ésotériques. L'échec se tire sur le tableau ci-dessus mais avec un ajustement de + 45 %.

La pierre philosophale est un cas particulier qui demande en plus l'utilisation du sort *De l'Œuf sort la Pierre* (cf. *Recueil de Magie*).

TABEAU 3 : DIFFICULTÉ DES POTIONS

Cet tableau contient également divers composés comme des poudres et onguents. Tous ces objets sont décrits dans le <i>Guide du Maître</i> .	Philtre de faconde Respiration aquatique Tromperie Ventriiloquie <i>Autres :</i> Colle suprême Poudre à fumée* Poudre d'apparition	Huile de glisse Philtre d'amour Poison Rapidité Résistance au feu Soins <i>Autres :</i> Poudre sans trace	ESP Forme gazeuse Grands soins Huile anti-acide Huile d'impact Huile de feux ardents Huile de maladresse Invisibilité Longévité Philtre de persuasion Souffle de feu Vitalité Vol <i>Autres :</i> Poudre de disparition Poudre de sécheresse	Poudre de toux et étouffement Quatrième grandeur Contrôle des dragons Contrôle des fantômes, vampires et spectres Contrôle des personnes Détection des trésors Élixir de jouvence Élixir de santé Force de géant Héroïsme Huile d'éternité Huile d'invulnérabilité élémentaire	Huile de désenchantement Huile éthérée Invulnérabilité Métamorphose Super-héroïsme <i>Autres :</i> Onguent de Kéoghtom Pierre philosophale Pigments de Nolzur Poudre d'illusion Solvant universel
Première grandeur Contrôle des animaux Contrôle des squelettes et zombies Eau pure Éclat irisé Escalade Lévitacion Philtre de bégue balbutieur	Deuxième grandeur Chanel Clairaudience Clairvoyance Contrôle des goules et bièmes Diminution	Troisième grandeur Contrôle des apparitions, nécrophages et ombres Contrôle des géants Contrôle des plantes Croissance Élixir de folie			

* L'existence de ce produit est subordonnée à celle des armes à feu dans votre campagne.

TABEAU 1 : NIVEAUX D'EXPÉRIENCE DES ALCHEMISTES

Niveau de l'alchimiste	Expérience	Dés de vie (d4)
1	0	1
2	2.200	2
3	4.400	3
4	8.800	4
5	22.000	5
6	44.000	6
7	88.000	7
8	165.000	8
9	308.000	9
10	638.000	10
11	968.000	10 + 1
12	1.298.000	10 + 2
13	1.628.000	10 + 3
14	1.958.000	10 + 4
15	2.288.000	10 + 5
16	2.618.000	10 + 6
17	2.948.000	10 + 7
18	3.278.000	10 + 8
19	3.608.000	10 + 9
20	3.938.000	10 + 10

TABEAU 4 : FABRICATION DE POTIONS

Difficulté	Niveau de l'alchimiste			
	1	2	3	4
4	15 %	—	—	—
5	22 %	20 %	15 %	10 %
6	29 %	25 %	20 %	15 %
7	36 %	30 %	25 %	20 %
8	43 %	35 %	30 %	25 %
9	50 %	40 %	35 %	30 %
10	57 %	45 %	40 %	35 %
11	64 %	50 %	45 %	40 %
12	71 %	55 %	50 %	45 %
13	78 %	60 %	55 %	50 %
14	85 %	65 %	60 %	55 %
15	92 %	70 %	65 %	60 %
16	99 %	75 %	70 %	65 %
17	80 %	80 %	75 %	70 %
18	85 %	85 %	80 %	75 %
19	90 %	90 %	85 %	80 %
20	95 %	95 %	90 %	85 %

TABEAU 2 : PROGRESSION EN SORTS DE L'ALCHEMISTE

Niveau de l'alchimiste	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	1	—	—	—	—	—	—	—	—
5	2	1	—	—	—	—	—	—	—
6	2	1	—	—	—	—	—	—	—
7	2	2	1	—	—	—	—	—	—
8	2	2	1	—	—	—	—	—	—
9	3	2	2	1	—	—	—	—	—
10	3	2	2	1	—	—	—	—	—
11	3	3	2	2	1	—	—	—	—
12	3	3	2	2	1	—	—	—	—
13	4	3	3	2	2	1	—	—	—
14	4	3	3	2	2	1	—	—	—
15	4	4	3	3	2	2	1	—	—
16	4	4	3	3	2	2	1	—	—
17	5	4	4	3	3	2	2	1	—
18	5	4	4	3	3	2	2	1	—
19	5	5	4	4	3	3	2	2	1
20	5	5	4	4	3	3	2	2	1

ÉCOLE D'ALCHIMIE

compréhension des langues (1) — 45 po
conjuración d'élément de sort (1) *
copie (1) ** — 200 po
détection de la magie (1) — 150 po
effacement (1)
feu de bengale (1) *
flammas (1) †
glu (1) ‡ — 225 po par niveau utilisé
identification (1)
métamorphose des liquides (1) *
purification de l'eau (1) ‡ — 100 po
réparation (1) — 40 % de la valeur de l'objet
agrandissement (2)
altération des feux normaux (2)
création d'eau (2) †
filtre (2) **
fracasement (2)
lueur féérique (2)
préservation (2) ‡ — 150 po
pyrotechnie (2)
serviteur invisible (2)
analyse fondamentale d'Alamir (3) *
bouche magique (3) — 145 po
disque flottant de Tenser (3)
métal brûlant (3) † — 50 po
piège à feu (3)
ralentissement du poison (3) † — 200 po par niveau
résistance au feu/au froid (3) †
extension I (4)
façonnage de la pierre (4) — 400 po
familier (4)

neutralisation du poison (4) † — 1.000 po
or des fous (4)
déblacement (4)
pyrotechnie (4)
acquisition de Khazid (5) *
dissipation de la magie (5) — 700 po
fabrication (5)
localisation d'objet (5) — 300 po
mains brûlantes (5)
métamorphose (5)
métamorphose d'autrui (5)
runes explosives (5)
transmutation de la pierre en boue (5)
transmutation de la roche en minéral (5) ‡ — 150 po
+ 10 % de la valeur du minéral
désintégration (6)
enchantement d'un objet (6) — 2.000 po
transmutation de l'eau en poussière (6)
De l'Œul sort la Pierre (7) *
flétrissure abominable d'Abi-Dalzim (8) *
permanence (8) — 2.000 po
verre d'acier (8) — 800 po
aura élémentaire (9) *
transmutation glorieuse (9) * 10.000 po + 50 % du métal transmuté

* Sort du *Recueil de Magie*.

** Sort du *Manuel Complet du Magicien*.

† Sort de prête.

‡ Nouveau sort.

Les sorts *en italiques* sont réversibles.