

L'ALCHIMISTE

L'alchimiste est spécialisé dans l'étude et la création des objets (magiques).

Attributs principaux : Perception et volonté

Restrictions raciales : aucunes

Rituel karmique : L'alchimiste prend un objet et se concentre dessus. La forme de l'objet se modifie et change de couleur. Après le rituel, l'objet reprend sa forme initiale.

Compétences artisanales : Broderie, Gravure de rune.

* Nouveau talent

Premier cercle

Tissage alchimique (D)

Analyse* (D)

Marchandage

Histoire des objets (D)

Rituel karmique

Armes de mêlées.

Deuxième cercle

Longévité (5/4)

Transformation du métal*

Transformation des matériaux organiques*

Troisième cercle

Transformation d'objets magiques* (D)

Enchantement de potions* (D)

Quatrième cercle

Détection de la magie : Pour 1 point de fatigue, l'alchimiste peut identifier des objets ou des lieux magiques en les regardant et en réussissant un jet de perception contre la défense magique. Un succès excellent dévoile si la cible est maudite.

Lecture & Ecriture

Forgeage (D)

Cinquième cercle

La défense magique de l'alchimiste augmente de 1

Enchantements de sorts* (D)

Sorts du sorcier

Sixième cercle

L'alchimiste peut dépenser 1 point de Karma pour les jets concernant la perception.

Enchantement d'objet* (D)

Sorts d'élémentaliste

Septième cercle

La défense magique de l'alchimiste augmente de 1

Sorts d'illusion

Contre-malédiction

Huitième cercle

Pouvoirs alchimiques améliorés : L'alchimiste peut ajouter 5 niveaux à sa compétence d'alchimie s'il veut augmenter le nombre de filaments d'un objet / lieu magique. Il peut aussi ajouter 5 niveaux lors de l'utilisation de l'habileté du quatrième cercle : Détection de la magie.

Forgeage d'armure (D)
Sorts de nécromancie

Neuvième cercle

L'alchimiste peut dépenser 1 point de Karma pour les jets concernant la volonté et la dextérité.

Armes de trait
Lecture & écriture de la magie
Repérage du défaut de la cuirasse

Dixième cercle

La défense magique de l'alchimiste augmente de 2

Désamorçage
Protection contre le métal

Onzième cercle

La défense sociale de l'alchimiste augmente de 1
La défense physique de l'alchimiste augmente de 1

Modelage
Lame émoussée

Douzième cercle

La défense magique de l'alchimiste augmente de 2

Incantation (cercle de sorts de niveau -7)
Matrice de sort (cercle de sorts de niveau -7)

Treizième cercle

L'alchimiste gagne un jet de récupération par jour
L'initiative de l'alchimiste augmente de 1
Augmente le maximum de points de Karma de 25

Désamorçage des pièges magiques
Exorcisme* (D)

Quatorzième cercle

La défense magique de l'alchimiste augmente de 2
Le niveau du jet de récupération augmente de 1

Révélation du défaut de la cuirasse
Méta-matrice

Quinzième cercle

Magnétisme magique : Pour un coût de 1 point de fatigue, l'alchimiste peut se concentrer sur n'importe quel objet magique qu'il voit. L'objet magique peut alors léviter à la vitesse de 25 m par round et à une hauteur maximale de 3 mètres.

Grand pouvoir alchimique : L'alchimiste peut ajouter 10 niveaux à sa compétence d'alchimie s'il veut augmenter le nombre de filaments d'un objet / lieu magique. Il peut aussi ajouter 10 niveaux lors de l'utilisation de l'habileté du quatrième cercle : Détection de la magie.

L'alchimiste peut dépenser 1 point de Karma pour les jets concernant le charisme.

Arme éthérée
Matrice blindée

Nouveaux talents

Analyse

Niveau : rang + perception

Action : oui

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : non

Discipline : alchimiste

Un personnage peut déterminer les pouvoirs d'un objet magique. Le test s'effectue contre la défense magique de l'objet. Pour chaque niveau de réussite, il connaît un pouvoir de l'objet ou comment l'utiliser ou s'il est maudit. S'il a tellement bien réussi qu'il n'y a plus rien à connaître l'alchimiste le sait. En cas d'utilisation multiple, on doit prendre en compte le niveau de réussite pour les nouvelles découvertes. L'analyse ne peut être retentée à moins d'augmenter son niveau en analyse. L'analyse requiert un laboratoire de niveau 1.

Transformation du métal

Niveau : rang + dextérité

Action : oui

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : non

Discipline : -

Ce talent permet de fabriquer des objets métalliques. Le test s'effectue contre la difficulté de l'objet. Un succès extraordinaire permet de fabriquer un objet magique + 1. L'utilisation de ce pouvoir requiert une forge et un nombre de jours égal à la difficulté/2.

Objet	Difficulté
Dague / couteau /épée	Taille x 2
Autre arme métallique	Taille x 3
Arme de jet métallique	Taille x 3
Armure métallique	Armure x 2
Bouclier	Armure + 3
Autre objet	2 à 10

Transformation des matériaux organiques

Niveau : rang + dextérité

Action : oui

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : non

Discipline : -

Ce talent permet de fabriquer des objets à partir de matériaux organiques. Le test s'effectue contre la difficulté de l'objet. Un succès extraordinaire permet de fabriquer un objet magique + 1. L'utilisation de ce pouvoir requiert un nombre de jours égal à la difficulté/2.

Transformation d'objets magiques

Niveau : rang + dextérité

Action : oui

Compétence : non

Karma : non

Fatigue : 1

Discipline : alchimiste

Ce talent permet de fabriquer des objets magiques. Le test s'effectue contre la difficulté de l'objet. Un succès extraordinaire permet de fabriquer un objet magique + 1. L'utilisation de ce pouvoir requiert un laboratoire de niveau 1. Le temps nécessaire est égal à la difficulté heure.

	Objets	Difficulté
Recharger	Quartz luminescent : petit	5
	Quartz luminescent : moyen	7
	Quartz luminescent : grand	9
Fabriquer	Armure de cristal vivant	7
	Armure de plate en cristal	10
	Absorption de coups	6
	Œil d'ambre astral	9
	Trompe-la-mort	8
	Attaque de la dernière chance	7
	Sort de la dernière chance	7
	Repoussoir à horreurs	6
	Œil de précision	9

Enlever quelque chose : même chose que fabriquer avec difficulté +1

	Objets	Difficulté
Pièce élémentaire	Terre	13
	Eau	14
	Air	16
	Feu	17

Enchantement de potion

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : non

Discipline : alchimiste

Ce talent permet de fabriquer des potions. Pour créer une potion, le joueur doit faire un jet contre la difficulté de la potion qu'il veut créer. Ce talent requiert un laboratoire de niveau 1 et 2 heures multipliées par la difficulté. Si le jet est un succès extraordinaire, la potion a un bonus de +1. Le joueur doit avoir la compétence Tissage alchimique avec le même rang que l'enchantement de potion

Potion	Difficulté
Potion coup de fouet	8
Potion de guérison	12
Potion de résistance aux maladies	9
Potion de guérison de maladies	14
Cataplasme de Kelix	8
Antidote de kelia	14
Augmentation de talent +y niv pendant x rounds	$5 + x*y$
Augmentation de défense +y niv pendant x rounds	$8 + x + 2*y$
Poison	Domage x round x 2
Potion avec plusieurs effets	+3 par effet

Enchantement de sort

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : 1
Discipline : alchimiste

L'alchimiste peut implanter des sorts dans un objet magique. Le sort ne peut être de niveau plus élevé que le niveau en tissage alchimique. Tant que l'alchimiste n'a pas la compétence lire & écrire la magie (pas de grimoire), il a besoin d'un autre personnage pour l'aider à comprendre comment le sort fonctionne. La perte en fatigue est permanente. Le laboratoire de l'alchimiste doit être de niveau 2

Difficulté : 2 +niveau du sort + 5 par filament. Multiplié ce nombre par le nombre d'utilisation par jour. Ajouter +3 par enchantement déjà présent

Exorcisme

Niveau : rang + volonté
Action : oui
Compétence : non
Karma : oui
Fatigue : 1
Discipline : alchimiste

Ce talent permet d'enlever une malédiction sur un objet (pas une personne). Il doit réussir un jet contre la difficulté de la malédiction. La perte en fatigue est permanente. Si l'exorciste meurt, la malédiction reprend.

Enchantement d'objet

Niveau : rang + volonté
Action : oui
Compétence : non
Karma : oui
Fatigue : voir texte
Discipline : alchimiste

L'alchimiste peut enchanter un objet existant. L'objet doit être fabriqué avec les talents de transformation. Le temps requis est de 1 jour multiplié par la difficulté. L'alchimiste peut se donner comme réussite un niveau plus élevé que normal et pour chaque niveau, l'objet est +1 par niveau. L'enchantement d'un objet fait perdre 1 point de fatigue par heure. Il faut un laboratoire de niveau 2 et le talent tissage alchimique. Pour chaque enchantement déjà présent, la difficulté augmente de +3

Objet	Difficulté
Quartz luminescent petit	7
Quartz luminescent moyen	8
Quartz luminescent grand	10
Armure de cristal vivant	11
Armure de plates en cristal	18
Absorption de coup	10
Œil d'ambre astral	9
Trompe-la-mort	12
Attaque de la dernière chance	12
Sort de la dernière chance	11
Repoussoir à horreur	8
Œil de précision	10
Pièce élémentaire de terre	22
Pièce élémentaire d'eau	22
Pièce élémentaire d'air	23
Pièce élémentaire de feu	23
Pièce d'orichalque	20
Broche de garde	11
Manteau d'écaille d'espagra	8
Cape de nuit d'hiver naine	10

Gants de silence	9
Coiffe unitaille	6
Robe elfique	8
Bottes sèches	7
Vêtement toujours propre	8
Allume feu	7
Marmite chauffante	6
Vêtement chauffant	10
Autre objet	2-20

Laboratoire alchimique

Niveau 1 : Ce laboratoire a un coût de 250 PA. Il peut être transporté (10 livres). Les pièces le composant sont très fragiles. Le temps nécessaire avec ce laboratoire est multiplié par 2 et apporte un malus de 1 niveau. Chaque utilisation coûte 5 PA.

Niveau 2 : Ce laboratoire a un coût de 1000 PA et requiert un mois à un alchimiste de niveau supérieur à 4 pour le monter. Il ne peut être transporté . Chaque utilisation coûte 25 PA.

Niveau 3 : Ce laboratoire a un coût de 10000 PA et requiert six mois à un alchimiste de niveau supérieur à 8 pour le monter. Il ne peut être transporté .

Forge : Cette forge a un coût de 1000 PA et requiert un mois pour le monter. Il ne peut être transporté .

Forge supérieure : Cette forge a un coût de 5000 PA et requiert trois mois pour le monter. Il ne peut être transporté . une forge supérieure apporte un bonus de 1 niveau.