

# PASSE-TEMPS MORTEL : ALCHEMISTE



UN ALCHEMISTE EST UN EXPERT QUI SAIT COMBINER DES réactifs pour produire des effets étranges. Les alchimistes utilisent leurs créations pour donner la vie ou la perdre. L'alchimie est la plus ancienne des traditions des artificiers, et sa polyvalence a longtemps été appréciée en temps de guerre et de paix.

## ELIXIR EXPÉRIMENTAL

Requiert niveau 3

A chaque fois que vous terminez un long repos, vous pouvez produire magiquement un *élixir expérimental* dans une fiole vide que vous touchez. Lancez le dé sur la table des élixirs expérimentaux pour connaître l'effet de l'élixir, qui se déclenche lorsque quelqu'un le boit. **En tant qu'action bonus, une créature peut boire l'élixir ou l'administrer à une autre créature.**

Vous pouvez créer des *élixirs expérimentaux* supplémentaires en dépensant un emplacement de sort. Vous pouvez créer un nombre d'élixirs égal au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé. Lorsque vous le faites, vous utilisez votre action pour créer l'élixir dans une fiole vide, et choisissez l'effet de l'élixir pour chaque élixir créé à partir de la table des élixirs expérimentaux. Par exemple, si vous dépensez un emplacement de sort de 3e niveau, vous pouvez créer trois *élixirs expérimentaux*, chacun pouvant avoir un effet différent.

Vous pouvez aussi créer des *élixirs expérimentaux* sans dépenser d'emplacement de sort en consacrant 10 minutes de travail ininterrompu à la création d'un élixir. Lancez le dé sur la table des élixirs expérimentaux pour connaître son effet. Vous pouvez créer des élixirs de cette façon un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise par repos long.

La création d'un *élixir expérimental* nécessite que vous ayez des outils d'alchimiste sur vous, et tout élixir que vous créez avec cette caractéristique dure jusqu'à ce qu'il soit bu ou jusqu'à la fin de votre prochain repos long.

Lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe, vous pouvez créer plus d'élixirs : deux au niveau 6, et trois au niveau 15. Lance le dé pour l'effet de chaque élixir séparément. Chaque élixir nécessite sa propre fiole.

## TABLEAU : ELIXIR EXPÉRIMENTAL

### d6 Effet

- 1 **Soin.** Rend 2d4 + votre modificateur d'INT PV.
- 2 **Vitesse.** Double la vitesse de déplacement pendant 10 minutes.
- 3 **Résistance.** Gagne un bonus de +2 CA pendant 10 minutes.
- 4 **Audace.** Permet d'ajouter 1d4 à tous les jets de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde pendant 1 minute.
- 5 **Transformation.** Change l'apparence du buveur, selon l'effet du sort *Modification d'apparence*.
- 6 **Elixir raté.** Vous ne maîtrisez pas les résultats, et le MJ choisit l'effet de l'élixir produit.

