

L'ALCHIMIE POUR LES BÉOTIENS

Au détour de quelques pérégrinations, les personnages joueurs peuvent rencontrer des PNJ pouvant leur apprendre les rudiments de l'alchimie et bien plus encore et pour peu qu'ils aient le matériel et les ingrédients nécessaires sous la main, ils pourront ensuite créer leur propres potions.

DÉFINITION DE LA COMPÉTENCE

La compétence d'alchimie ne peut être augmentée qu'en apprenant via un PNJ et avec beaucoup de pratique. Un PNJ alchimiste ne peut enseigner que les rangs égaux ou inférieurs à son propre rang.

Cette compétence s'étale sur 5 rangs correspondants aux 5 niveaux de rareté possible pour une potion.

RANGS D'ALCHIMISTE

Rang	Rareté de postion
Novice	commun
Apprenti	peu commun
Compagnon	rare
Maître	très rare
Grand maître	légendaire

APPRENTISSAGE

La compétence d'un PJ en alchimie équivaut à un pourcentage de maîtrise sur chaque rang, sachant que le pourcentage maximum atteignable par rang est de 95% (même un maître en alchimie est capable d'étourderie et de rater une potion). Un PJ ne pourra pas changer de rang tant qu'il n'aura pas maîtriser son rang courant.

Plus le rang augmente plus il sera long et difficile à maîtriser.

Pour session d'étude complète, le PJ doit faire un jet d'intelligence. Chaque PJ commence à 0 et augmente ou réduit sa compétence selon le résultat du jet.

i À noter que dans tous les cas le pourcentage ne peut pas descendre en dessous de 0% ou dépasser 95%. Tout pourcentage additionnel qui dépasserait serait donc superflu.

RANG DE NOVICE & D'APPRENTI

Les rangs novice et apprenti utilisent les mêmes étapes d'évolutions cependant les sessions de novice durent **2 heures** chacune alors que les sessions d'apprenti durent quant à elles **4 heures** chacune.

Résultat	% acquis
échec critique au dé	-5%
< 10	0
> 10	+10%
succès critique au dé	+15%

RANG DE COMPAGNON

La durée d'une session de compagnon est de **1 journée** entière.

Résultat	% acquis
échec critique au dé	-5%
< 10	0
> 12	+5%
succès critique au dé	+10%

RANG DE MAÎTRE

La durée d'une session de maître est de **5 journées** entières. À partir du rang de maître, il n'est plus possible de faire de succès ou échec critique. L'alchimiste étant assez aguerri pour éviter les gros surprises qu'elles soient bonnes ou mauvaises.

Résultat	% acquis
< 10	0
> 15	+3%

RANG DE GRAND MAÎTRE

La durée d'une session de maître est de **1 décade** (10 jours) entière.

Résultat	% acquis
< 10	0
> 18	+1%

Il va de soi que réussir à atteindre le rang de grand maître n'est pas donné à tout le monde, il faudra beaucoup de temps et certaines capacités intellectuelles indéniables, c'est pourquoi cette évolution est volontairement longue et difficile.



CRÉATION DE POTION

Tout PJ ayant un rang de compétence d'alchimie d'au moins **1%** peut essayer de créer un potion de ce rang. Il serait évidemment très peu probable que la tentative réussisse mais resterait toutefois possible.

La chance frappe n'importe qui, n'importe quand.

TEMPS DE CREATION

Le temps de création d'un potion diffère selon sa rareté.

Rareté	Temps nécessaire
commun	1 heure
peu commun	2 heures
rare	6 heures
très rare	2 jours
légendaire	5 jours

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Pour créer une potion de son choix, un PJ doit lancer 1D100 sous sa compétence.

Résultat	Effet
1-5%	réussite critique
<= compétence	réussite
> compétence	échec
95-100%	échec critique

En cas de réussite simple, la potion préparée est créée et en cas d'échec simple, la préparation est ratée. Dans les deux cas les ingrédients sont consommés.

TABLEAUX DE CRITIQUE

En cas de réussite critique la potion sera améliorée et en cas d'échec critique la potion sera frelatée. Pour en connaître les effets précis, se référer au deux tableaux suivants. L'effet peut être décidé à la création ou à la consommation selon le bon vouloir du MJ.

RÉUSSITE CRITIQUE

Résultat Effet

- 1 double les effets de la potion (soin, dommages, durée, portée, etc).
- 2 La cible gagne un point d'inspiration.
- 3 La cible se sent pousser des ailes et gagne un bonus de +2 à tous ses jets de caractéristique pendant 1D6 heures.
- 4 La cible est immunisée contre les états aveuglé, charmé, assourdi, terrorisé, paralysé, pétrifié, empoisonné et étourdi. En outre, la cible se stabilise immédiatement si elle descend à 0 point de vie. Cet effet dure 24 heures.
- 5 La peau de la cible se durcit augmentant sa CA de +1 pendant 1D6 heures.
- 6 La cible gagne une résistance aux dommages contendants, perforants et tranchants pendant 1D6 heures.

ÉCHEC CRITIQUE

Résultat Effet

- 1 La cible voit ses PV maximum réduits de 2D6 jusqu'à ce qu'il soit l'objet d'un sort de restauration supérieure.
- 2 La cible se rend malade et gagne un niveau de fatigue.
- 3 L'effet de la potion est l'exact opposé de l'effet qu'elle est censée produire. L'adaptation est à la discrétion du MJ.
- 4 La cible perd son habilité à parler pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'il soit l'objet d'un sort de restauration partielle. Il devient alors impossible au PJ de lancer un sort qui requiert une composante verbale.
- 5 La cible est empoisonnée pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'il soit l'objet d'un sort de restauration partielle.
- 6 La cible réagit très mal à la potion et gagne une folie persistante. (voir DMG p.260)