

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

L'Alchimiste

Table des matières

<u>L'alchimiste</u>	2
Descriptif de la classe	2
<u>Les découvertes d'alchimistes</u>	5
Découvertes d'alchimistes.....	5
Grandes découvertes d'alchimistes.....	10
<u>Liste des formules d'alchimiste</u>	11
Formules d'alchimistes de niveau 1	11
Formules d'alchimistes de niveau 2	11
Formules d'alchimistes de niveau 3	12
Formules d'alchimistes de niveau 4	12
Formules d'alchimistes de niveau 5	13
Formules d'alchimistes de niveau 6.....	13
<u>Les archétypes d'alchimiste</u>	14
Alchimiste interne.....	14
Animorphe.....	14
Chimiste enragé.....	14
Chirurgien.....	15
Collectionneur	15
Maître des clones	15
Psychonaute.....	15
Réanimateur	16
Vivisectioniste	16



L'alchimiste

Qu'il se terre dans un laboratoire souterrain secret ou qu'il mène gaiement ses expériences dans une école de magie respectable, on considère souvent l'alchimiste comme aussi instable, imprévisible et dangereux que les potions qu'il concocte. Certains créateurs d'objets alchimiques se contentent d'une vie sédentaire en tant que marchands d'allume-feu et de bâtons fumigènes, mais les véritables alchimistes répondent à un appel bien plus puissant. Au lieu de lancer des sorts comme les autres mages, l'alchimiste capture son propre potentiel magique dans les extraits et les liquides qu'il fabrique, les imprégnant de pouvoirs virulents qui lui permettent de devenir particulièrement efficace avec les poisons, les explosifs et toutes sortes de magies de métamorphose.

Rôle. L'exubérance (ou, d'après certains, la dangereuse témérité) de l'alchimiste n'adoucit en rien sa réputation de perfectionniste en matière de fabrication d'extraits et de potions magiques. Il les

imprègne de la magie qu'il puise dans sa propre aura et utilise son corps comme sujet d'expérimentation. Et sa passion enjouée pour la création de bombes et la découverte de nouveaux poisons et méthodes d'application n'arrange rien. Si ces caractéristiques représentent un handicap et un risque pour la plupart des organisations civilisées et des institutions d'études supérieures, elles conviennent plutôt bien à la majorité des groupes d'aventuriers.

Voir aussi les découvertes d'alchimiste.

Voir aussi la liste des formules d'alchimiste

Voir les archétypes de l'alchimiste. Alchimiste interne (UM) / Animorphe (UC) / Chimiste enragé (UC) / Chimiste spirituel (UM) / Chirurgien (UM) / Collectionneur (UM) / Maître des clones (UM) / Psychonaute (UM) / Réanimateur (UM) / Vivisectionniste (UM)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Extraits par jour					
						1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	+0	+2	+2	+0	Alchimie, bombes 1d6, lancer improvisé, mutagène, préparation de potions	1	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+3	+0	Découverte, résistance au poison +2, utilisation du poison	2	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+3	+1	Alchimie rapide, bombes 2d6	3	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+4	+1	Découverte	3	1	-	-	-	-
5	+3	+4	+4	+1	Bombes 3d6, résistance au poison +4	4	2	-	-	-	-
6	+4	+5	+5	+2	Découverte, poison rapide	4	3	-	-	-	-
7	+5	+5	+5	+2	Bombes 4d6	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+6	+6	+2	Découverte, résistance au poison +6	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+6	+6	+3	Bombes 5d6	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+7	+7	+3	Découverte, immunité au poison	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+7	+7	+3	Bombes 6d6	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+8	+8	+4	Découverte	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+8	+8	+4	Bombes 7d6	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+9	+9	+4	Découverte, mutagène persistant	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5	Bombes 8d6	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Découverte	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Bombes 9d6	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Alchimie instantanée, découverte	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Bombes 10d6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	Grande découverte	5	5	5	5	5	5

Descriptif de la classe

Alignement. Tous.

Dés de vie. d8

Compétences de classe. Voici les compétences de classe de l'alchimiste : Artisanat (tous) (Int), Art de la magie (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Perception (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Sabotage (Dex), Survie (Sag), Utilisation d'objets magiques (Char), Vol (Dex).

Rangs de compétence par niveau. 4 + modificateur d'Intelligence

Voici les caractéristiques de la classe d'alchimiste.

Armes et armures. L'alchimiste est capable de manier toutes les armes courantes et des bombes. Il est formé au port des armures légères mais pas à celui des boucliers.

Alchimie (Sur). Non seulement les alchimistes sont passés maîtres dans l'art de créer des substances alchimiques ordinaires comme le feu grégeois ou les bâtons fumigènes, mais ils savent également

fabriquer des extraits, des sortes de potions dans lesquelles ils stockent des effets de sort. En pratique, l'alchimiste prépare son sort en mélangeant des ingrédients pour fabriquer un certain nombre d'extraits et le « lance » en buvant l'extrait approprié. Quand il prépare un extrait ou une bombe, il l'imprègne d'une petite part de sa propre puissance magique, ce qui lui permet de créer de redoutables effets, mais lie ses créations à sa personne.

Quand l'alchimiste effectue un test d'Artisanat (alchimie) pour créer un objet alchimique, il bénéficie d'un bonus de compétence égal à son niveau de classe. De plus, il peut utiliser Artisanat (alchimie) pour identifier les potions comme s'il utilisait *détection de la magie*. Pour faire ce genre de test, il doit tenir la potion en main pendant 1 round.

Un alchimiste peut créer trois types d'objets magiques : les extraits, les bombes et les mutagènes. Les bombes sont des armes explosives à aspersion et les mutagènes des élixirs de transformation que l'alchimiste boit pour améliorer ses aptitudes physiques. Ils sont tous deux décrits dans leur propre section, plus bas.

Extraits. Les extraits représentent la catégorie la plus variée des sorts. De bien des manières, ils se comportent comme des sorts

sous forme de potions et, en tant que tels, on peut dissiper leurs effets avec une *dissipation de la magie* par exemple, en utilisant le niveau de l'alchimiste comme niveau de lanceur de sorts. Contrairement aux potions, les extraits ont de puissants pouvoirs et peuvent imiter des sorts qu'une potion serait incapable de reproduire.

Un alchimiste ne peut créer qu'un certain nombre d'extraits par jour et par niveau. Le nombre d'extraits limite quotidien est donné dans la table "L'alchimiste". De plus, il reçoit des extraits quotidiens supplémentaires s'il a une valeur d'Intelligence élevée, tout comme un magicien reçoit des sorts supplémentaires par jour (voir la Table "Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus").

Quand l'alchimiste prépare un extrait, il imprègne les produits chimiques et les réactifs utilisés d'une magie qu'il puise dans sa propre aura. L'extrait devient inerte dès qu'il ne se trouve plus en possession de l'alchimiste et se réactive dès qu'il revient entre ses mains. Normalement, un alchimiste ne peut pas transmettre ses extraits à ses alliés, mais voyez la découverte de « l'infusion ». Une fois créé, l'extrait conserve sa puissance pendant une journée avant de devenir inerte. L'alchimiste doit donc en préparer chaque jour. Il faut 1 minute de travail pour concocter un extrait. Beaucoup d'alchimistes préparent tous leurs extraits en début de journée ou juste avant de se lancer dans une aventure. Il n'est pas rare cependant de voir un alchimiste garder quelques utilisations d'extraits (voire toutes) afin de préparer celui dont il a besoin sur le terrain.

L'alchimiste ne lance pas vraiment de sorts, mais il possède une liste de formules qui détermine les extraits qu'il peut créer. Il peut utiliser des objets à potentiel magique si le sort apparaît dans sa liste de formules, mais pas d'objets à fin d'incantation (à moins qu'il n'utilise pour cela la compétence Utilisation d'objets magiques). Il « lance » son extrait en le buvant, comme une potion (les effets de l'extrait reproduisent fidèlement ceux du sort sur lequel leur formule se base, mais ils affectent uniquement l'alchimiste). L'alchimiste peut saisir l'extrait et le boire en une action simple. L'alchimiste utilise son niveau de classe pour déterminer les effets basés sur le niveau de lanceur de sorts.

La création d'extrait nécessite des matières premières mais leur coût est négligeable, comme les composantes sans valeur de la plupart des sorts. Si le sort exige une composante matérielle onéreuse, l'alchimiste doit dépenser cette composante au moment où il boit l'extrait. Il ne peut pas fabriquer un extrait basé sur un sort qui demande un focalisateur (les extraits alchimiques imitant des sorts divins n'ont jamais besoin de focalisateur divin).

L'alchimiste peut préparer un extrait à partir de n'importe quelle formule de sa connaissance. Pour apprendre ou utiliser un extrait, l'alchimiste doit avoir une Intelligence au moins égale à 10 + niveau de l'extrait. Le DD des extraits d'alchimiste est de 10 + niveau de l'extrait + modificateur d'Intelligence de l'alchimiste.

Un alchimiste peut apprendre autant de formules qu'il le désire. Il les conserve dans un livre spécial intitulé *livre des formules*. Il doit s'y référer à chaque fois qu'il prépare un extrait mais pas quand il en consomme. Un alchimiste commence le jeu avec deux formules de niveau 1 de son choix plus un nombre de formules supplémentaires égal à son modificateur d'Intelligence. À chaque fois qu'il prend un niveau d'alchimiste (y compris à travers une classe de prestige), il gagne une nouvelle formule de n'importe quel niveau accessible. L'alchimiste peut également ajouter des formules à son livre comme un magicien ajoute des sorts dans son grimoire, en payant le même prix et en y passant le même temps. L'alchimiste peut étudier le grimoire d'un magicien pour apprendre n'importe quelle formule équivalente aux sorts qu'il renferme. En revanche, un magicien ne peut pas apprendre de sort

à partir d'un *livre des formules*. L'alchimiste n'a pas besoin de déchiffrer les écrits magiques avant de les recopier.

Bombes (Sur). En plus des extraits magiques, les alchimistes sont capables de mélanger rapidement diverses composantes chimiques volatiles et de les imprégner de leur essence magique pour créer de puissantes bombes qu'ils lancent sur leurs ennemis. Chaque jour, l'alchimiste peut utiliser un nombre de bombes égal à son niveau de classe + modificateur d'Intelligence. Les bombes sont instables, et s'il ne les utilise pas dans le round qui suit leur création, elles se dégradent et deviennent inertes. Leur méthode de fabrication empêche de créer et de stocker de grosses quantités d'explosifs. Pour créer une bombe, l'alchimiste doit disposer d'une petite fiole qui contient une once de liquide catalyseur. Il crée ce dernier à partir de quelques produits chimiques en travaillant dans un laboratoire et il peut se réapprovisionner aussi facilement que les magiciens et leur sacoches à composantes. En début de journée, la plupart des alchimistes créent un nombre de fioles de catalyseur égal au nombre de bombes qu'ils peuvent lancer chaque jour. Une fois créée, la fiole de catalyseur est utilisable pendant des années.

Saisir les composantes d'une bombe, la créer et lancer la bombe est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. Les bombes lancées ont une portée de 6 mètres (4 cases) et utilisent l'attaque spéciale lancer une arme à impact. Les bombes sont assimilées à des armes et s'utilisent avec des dons comme Tir à bout portant et Arme de prédilection. Si la bombe touche directement, elle inflige 1d6 points de dégâts de feu + des dégâts supplémentaires égaux au modificateur d'Intelligence de l'alchimiste. Les dégâts de la bombe augmentent de 1d6 points de dégâts à chaque niveau impair d'alchimiste (ces dégâts supplémentaires ne sont pas doublés en cas de coup critique ni à l'aide d'un don comme Frappe décisive). Les dégâts d'aspersion de la bombe sont toujours égaux à ses dégâts minimums (une bombe qui inflige 2d6+4 points de dégâts de feu en cas de coup direct inflige donc également 6 points de dégâts d'aspersion de feu). Une créature prise dans la zone d'aspersion peut effectuer un jet de Réflexes pour réduire ces dégâts de moitié. Le DD de ce jet est égal à 10 + la moitié du niveau de l'alchimiste + modificateur d'Intelligence de l'alchimiste.

Les alchimistes peuvent apprendre de nouveaux types de bombes sous forme de « découvertes » quand ils passent des niveaux. Comme les extraits, les bombes deviennent inertes si elles ne se trouvent plus en possession de l'alchimiste.

Préparation de potions (Ext). Au niveau 1, l'alchimiste reçoit Préparation de potions comme don supplémentaire. Il peut préparer les potions correspondant à n'importe quelle formule de sa connaissance (jusqu'au niveau 3) en utilisant son niveau d'alchimiste comme niveau de lanceur de sorts. Le sort doit être susceptible de se transformer en potion. L'alchimiste n'a pas besoin de remplir les conditions requises par ce don.

Mutagènes (Sur). Au niveau 1, l'alchimiste découvre comment créer un mutagène qu'il peut boire afin d'améliorer ses prouesses physiques, au prix de sa personnalité. Il lui faut une heure pour préparer une dose de mutagène qui, une fois prête, reste active jusqu'à ce qu'il l'utilise. L'alchimiste ne peut avoir qu'une dose de mutagène de prête à la fois. S'il en prépare une seconde, la première devient inerte. Comme pour les extraits et les bombes, le mutagène devient inerte quand il ne se trouve plus en possession de l'alchimiste et se réactive quand il revient entre ses mains.

Quand un alchimiste prépare un mutagène, il choisit une valeur de caractéristique physique (Force, Dextérité ou Constitution). Boire le mutagène nécessite une action simple. Une fois avalé, le muta-

gène rend l'alchimiste plus imposant et plus bestial, ce qui lui donne un bonus d'armure naturelle de +2 et un bonus alchimique de +4 à la caractéristique choisie pendant 10 minutes par niveau d'alchimiste. De plus, tant que le mutagène fait effet, l'alchimiste subit un malus de -2 à une valeur de caractéristique mentale. Si le mutagène s'applique à la Force, c'est un malus d'Intelligence, s'il s'applique à la Dextérité c'est un malus de Sagesse et pour la Constitution, c'est un malus de Charisme.

Si quelqu'un boit le mutagène alors qu'il n'est pas alchimiste, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 +1/2 niveau de l'alchimiste + modificateur d'Intelligence de l'alchimiste) ou être nauséux pendant 1 heure. Un non-alchimiste ne peut jamais bénéficier des avantages d'un mutagène, mais si un alchimiste boit le mutagène d'un confrère, il profite de ses effets (bien que, si l'autre alchimiste crée un second mutagène, les effets de celui qui a été « volé » disparaissent immédiatement). Les effets des mutagènes ne se cumulent pas et ceux précédemment avalés disparaissent si l'alchimiste en absorbe un autre.

Lancer improvisé (Ext). Tous les alchimistes reçoivent le don Lancer improvisé comme don supplémentaire au niveau 1. L'alchimiste ajoute son modificateur d'Intelligence aux dégâts des armes à impact et aux dégâts d'aspersion le cas échéant. Ce bonus aux dégâts est déjà inclus dans le pouvoir de classe de bombe.

Découvertes (Sur). Au niveau 2 et tous les deux niveaux par la suite (jusqu'au niveau 18), l'alchimiste fait une incroyable découverte alchimique. Sauf indication contraire, il ne peut pas choisir une même découverte à plusieurs reprises. Certaines découvertes nécessitent des prérequis, par exemple des découvertes précédentes. Les découvertes qui améliorent les bombes et sont marquées d'un astérisque (*) ne se cumulent pas. Seule une de ces découvertes s'applique à chaque bombe créée. Le DD des jets de sauvegarde lié à une découverte est de 10 + 1/2 niveau de l'alchimiste + modificateur d'Intelligence de l'alchimiste.

Voir la liste des découvertes d'alchimiste.

Résistance au poison (Ext). Au niveau 2, l'alchimiste gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. Ce bonus passe à +4 au niveau 5 et à +6 au niveau 8. Au niveau 10, l'alchimiste est complètement immunisé contre les poisons.

Utilisation des poisons (Ext). Les alchimistes sont formés à la manipulation des poisons et, à partir du niveau 2, ils ne peuvent pas s'empoisonner accidentellement en enduisant une arme.

Alchimie rapide (Ext). Au niveau 3, l'alchimiste peut créer des objets alchimiques à une vitesse prodigieuse. Il met deux fois moins de temps que la normale pour fabriquer un objet alchimique et peut appliquer du poison sur une arme par une action de mouvement.

Empoisonnement rapide. Au niveau 6, l'alchimiste peut appliquer une dose de poison sur une arme par une action rapide.

Mutagène persistant (Sur). Au niveau 14, les effets d'un mutagène durent 1 heure par niveau.

Alchimie instantanée (Ext). Au niveau 18, l'alchimiste crée des objets alchimiques à une vitesse surnaturelle. Il peut les fabriquer par une action complexe à condition de réussir un test d'Artisanat (alchimie) et de disposer des ressources appropriées pour alimenter sa création. Il peut appliquer du poison sur une arme par une action immédiate.

Grande découverte (Sur). Au niveau 20, l'alchimiste fait une grande découverte. Il apprend immédiatement deux découvertes normales ainsi qu'une troisième issue de la liste des grandes découvertes, qui représente un véritable bond en avant dans le domaine des connaissances alchimiques. La promesse de l'une de ces grandes découvertes est le but premier de toutes les expériences et de tout le travail de bon nombre d'alchimistes.

Voir la liste des grandes découvertes d'alchimiste.

Les formules des alchimistes. Les alchimistes ont accès à toutes sortes de formules qui leur permettent de fabriquer des extraits à partir des sorts de la Liste des formules d'alchimiste

Les découvertes d'alchimistes

Au niveau 2 et tous les deux niveaux par la suite (jusqu'au niveau 18), l'alchimiste fait une incroyable découverte alchimique. Sauf indication contraire, il ne peut pas choisir une même découverte à plusieurs reprises. Certaines découvertes nécessitent des prérequis, par exemple des découvertes précédentes. Les découvertes qui améliorent les bombes et sont marquées d'un astérisque (*) ne se cumulent pas. Seule une de ces découvertes s'applique à chaque bombe créée. Le DD des jets de sauvegarde lié à une découverte est de $10 + 1/2$ niveau de l'alchimiste + modificateur d'Intelligence de l'alchimiste.

Au niveau 20, l'alchimiste fait une grande découverte. Il apprend immédiatement deux découvertes normales ainsi qu'une troisième issue de la liste des grandes découvertes, qui représente un véritable bond en avant dans le domaine des connaissances alchimiques. La promesse de l'une de ces grandes découvertes est le but premier de toutes les expériences et de tout le travail de bon nombre d'alchimistes.

Découvertes d'alchimistes

Découvertes par niveau minimal		
Niv	Découvertes	
1	Bombe acide*	Familier tumeur
	Bombe de foudre*	Guérison spontanée
	Bombe de givre*	Infusion
	Bombes de précision	Jumeau parasite
	Bombe explosive*	Mutagène
	Bombe fumigène*	Mutagène imprégné
	Bombe immobilisante*	Mutagène sauvage
	Bombe mitrailleuse	Potion améliorée
	Bombe pestiférée*	Potion prolongée
	Bombe puante	Poison concentré
	Bras vestigial	Préservation des organes
Cognatogène	Tentacule	
2	Bombe d'immolation*	
4	Projectile explosif	Retarder le départ
6	Ailes	Contact guérisseur
	Bombe assourdissante*	Poison collant
	Bombe de dissipation	Transformation de poison
6	bombe de souffle*	Vase en bouteille
	8	Bombe aveuglante*
Bombe à retardement		Combinaison d'extraits
Bombe de confusion*		Simulacre alchimique
Bombe de force*		Zombi alchimique
10	Bombe collante	Simulacre de doppelganger
	Momification	
12	Bombe de démence	Chair écœurante
	Bombe de siège*	Cognatogène supérieur
	Bombe empoisonnée*	Dilution
	Bombe soleil*	Mutagène supérieur
14	Simulacre alchimique supérieur	
16	Bombe incendiaire*	Grand mutagène
	Élixir de vie	Potion éternelle
	Grand cognatogène	

Ailes (Sur). L'alchimiste obtient des ailes fonctionnelles de chauve-souris, d'oiseau ou d'insecte qui lui permettent de voler, comme avec le sort de *vol*, pendant un nombre de minutes par jour égal à son niveau de lanceur de sorts. Cette durée n'est pas forcément consécutive mais doit se découper en tranches d'une minute. L'alchimiste peut faire cette découverte à plusieurs re-

prises : à chaque fois, il ajoute son niveau de lanceur de sorts à sa durée de vol quotidienne. Cette méthode de vol est un pouvoir surnaturel. L'alchimiste doit être au moins de niveau 6 avant de faire cette découverte.

Bombe acide*. Quand l'alchimiste crée une bombe, il peut décider qu'elle inflige des dégâts d'acide. Les créatures directement touchées par la bombe subissent 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires, 1 round après l'impact.

Bombe aveuglante* (Sur). Quand l'alchimiste crée une bombe, il peut choisir une détonation particulièrement vive. Les créatures directement touchées par la bombe aveuglante sont aveuglées pendant une minute à moins qu'elles ne réussissent un jet de Vigueur. Celles qui se trouvent dans la zone d'aspersion et ratent leur jet sont éblouies pendant 1 minute. C'est un effet lumineux. L'alchimiste doit être au moins de niveau 8 avant de choisir cette découverte.

Bombe assourdissante*. Quand l'alchimiste crée une bombe, il peut lui faire infliger des dégâts sonores. Ce type de bombe inflige 1d4 points de dégâts sonores plus 1d4 points par niveau impair (au lieu de 1d6). Les créatures directement touchées par une *bombe assourdissante* sont sourdes pendant 1 minute sauf si elles réussissent un jet de Vigueur. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 6 avant de pouvoir faire cette découverte.

Bombe à retardement. L'alchimiste peut placer sa bombe de manière à ce qu'elle explose un certain nombre de rounds après qu'il n'est plus en contact avec elle. C'est à l'alchimiste de choisir ce nombre, entre 0 et un nombre de round maximal égal à son niveau. S'il récupère la bombe avant qu'elle n'explose, il peut arrêter le compte à rebours et empêcher la détonation. Une *bombe à retardement* explose immédiatement si une personne autre que l'alchimiste essaye de la toucher ou de la déplacer, ou si son contenu quitte sa fiole (si la fiole est brisée par exemple). Quand la bombe explose, elle inflige les mêmes dégâts que si elle avait directement touché les créatures qui se trouvent dans la même case qu'elle et inflige les dégâts d'aspersion habituels aux créatures qui se trouvent dans les cases adjacentes. Un alchimiste ne peut pas avoir plus d'une *bombe à retardement* à la fois. S'il en crée une seconde, la première devient inerte. La *dissipation de la magie* permet de neutraliser une *bombe à retardement*, tout comme un test de Sabotage réussi (DD égal à $10 +$ niveau de l'alchimiste + modificateur d'Intelligence de l'alchimiste). L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 8 avant de pouvoir faire cette découverte.

Bombe collante. Les effets des bombes de l'alchimiste persistent en continuant de blesser les créatures touchées 1 round après les dégâts initiaux. Les créatures directement touchées par la bombe collante subissent les dégâts normaux d'aspersion, un round plus tard. Les bombes dont les effets devraient se déclencher un round après voient leurs effets frapper 2 rounds plus tard. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 8 avant de pouvoir faire cette découverte.

Bombe de confusion* (Sur). La bombe de l'alchimiste perturbe la cible qui ne distingue plus ses amis de ses ennemis. Toute créature directement touchée par une bombe de confusion reçoit les dégâts appropriés et se retrouve sous l'effet d'un sort de *confusion* pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts de l'alchimiste. Réduisez les dégâts que la bombe devrait infliger de 2d6 (une bombe qui inflige habituellement 6d6+4 points de dégâts n'en inflige plus que 4d6+4). L'alchimiste doit être au moins de niveau 8 avant de choisir cette découverte.

Bombe de démente. Les bombes de l'alchimiste font plus que blesser la chair, elles endommagent aussi l'esprit. Une créature directement touchée par une *bombe de démente* subit les dégâts de la bombe + 1d4 points d'affaiblissement de Sagesse. Réduisez les dégâts normaux de la bombe de 2d6 (une bombe qui devrait infliger 6d6+4 points de dégâts n'en inflige plus que 4d6+4). L'affaiblissement de Sagesse de la bombe est réduit de 1 par *bombe de démente* ayant touché la créature au cours des dernières 24 heures, jusqu'à un minimum de 1 point d'affaiblissement. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 12 avant de pouvoir faire cette découverte.

Bombe de dissipation. Quand l'alchimiste crée une bombe, il peut lui faire dissiper la magie au lieu d'infliger des dégâts. Les créatures directement touchées par la *bombe de dissipation* sont soumises à une *dissipation de la magie* d'un NLS égal au niveau de l'alchimiste. La bombe ne peut pas servir à dissiper un effet spécifique. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 6 avant de pouvoir faire cette découverte.

Bombe de force*. Quand l'alchimiste crée une bombe, il peut lui faire infliger des dégâts de force. Ce type de bombe inflige 1d4 points de dégâts de force plus 1d4 points par niveau impair au lieu de 1d6. Les créatures directement touchées par une *bombe de force* tombent à terre à moins de réussir un jet de Réflexes. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 8 avant de pouvoir faire cette découverte.

Bombe de foudre*. Quand l'alchimiste crée une bombe, il peut choisir de lui faire infliger des dégâts d'électricité. Les créatures directement touchées sont éblouies pendant 1d4 rounds.

Bombe de givre*. Quand l'alchimiste crée une bombe, il peut décider qu'elle inflige des dégâts de froid. Les créatures directement touchées par la bombe sont chancelantes à leur prochain tour à moins de réussir un jet de Vigueur.

Bombe de précision. Quand l'alchimiste lance une bombe, il peut choisir un nombre de cases égal à son modificateur d'Intelligence et décider qu'elles ne seront pas affectées par les dégâts d'aspersion de la bombe. Si la bombe rate sa cible, cette découverte n'a aucun effet.

Bombe de siège*. Par une action simple, l'alchimiste imprègne une munition déjà installée sur une arme de siège avec la puissance de sa bombe. Tant que l'arme de siège tire la munition avant le début du prochain tour de l'alchimiste, le projectile inflige des dégâts normaux mais aussi ceux de la bombe. Le rayon d'aspersion de la bombe est de 6 m (4 c) au lieu de 1,50 m (1 c). Les créatures qui reçoivent des dégâts à cause de la bombe (soit directement, soit à cause de l'aspersion) subissent 1d6 points de dégâts de feu (ou d'un autre type d'énergie si l'alchimiste peut choisir) et ce à chaque round jusqu'à ce que les flammes s'éteignent. Pour ce faire, il faut une action complexe et un jet de Réflexes. Si la cible se roule par terre, elle bénéficie d'un bonus de +2 au jet. Si quelqu'un l'arrose d'au moins 8 litres d'eau, les flammes s'éteignent automatiquement. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 12 et connaître la bombe explosive avant de faire cette découverte.

Bombe de souffle*. Au lieu de prendre les composantes d'une bombe, de la fabriquer et de la lancer, l'alchimiste peut sélectionner ces composantes, les boire, les mélanger dans son corps et les projeter comme une arme de souffle, par une action simple. Ce souffle englobe un cône de 4,50 m (3 c) et possède le même DD que la bombe ordinaire. Les créatures qui se trouvent dans le cône subissent les mêmes dégâts que si la bombe de l'alchimiste les avait touchées directement mais elles ont droit à un jet de Réflexes (DD = 10 + 1/2 niveau de l'alchimiste + modificateur d'Int

de l'alchimiste) pour 1/2 dégâts. La sélection, le mélange et l'absorption des composantes et l'expulsion de la bombe de souffle ne provoquent pas d'attaque d'opportunité, contrairement aux bombes ordinaires. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 6 avant de faire cette découverte.

Bombe d'immolation*. Quand l'alchimiste crée sa bombe, il peut choisir une substance qui va recouvrir le corps de la cible directe et lui infliger des dégâts sur la durée au lieu de dégâts immédiats. L'effet de la bombe se prolonge pendant un nombre de rounds égal au nombre de dés de dégâts qu'elle aurait dû infliger en un coup (par exemple, une bombe qui aurait dû faire 5d6 points de dégâts dure 5 rounds). Quand la bombe touche sa cible directe, elle lui inflige 1d6 points de dégâts + modificateur d'Int de l'alchimiste. Les créatures qui se trouvent dans la zone d'aspersion subissent 1 point de dégâts + modificateur d'Int de l'alchimiste. La bombe répète ses dégâts sur sa cible directe à chaque round où elle persiste. Les dégâts se produisent au début du tour de l'alchimiste. Quand la cible directe reçoit des dégâts de la part de la bombe d'immolation, elle inflige aussi des dégâts d'aspersion à toutes les créatures adjacentes. Une créature qui reçoit des dégâts directs à cause d'une bombe d'immolation peut faire un jet de Réflexes qui demande une action complexe (DD = 10 + 1/2 niveau de l'alchimiste + modificateur d'Int de l'alchimiste) pour éteindre les flammes. Comme le feu est de nature alchimique, la victime ne gagne aucun bonus au jet de sauvegarde en se roulant par terre et il ne suffit pas de l'asperger d'eau pour noyer les flammes. On peut utiliser ces bombes sous l'eau. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 3 avant de faire cette découverte.

Bombe empoisonnée*. Les effets de la fumée créée par la bombe de l'alchimiste imitent les effets d'une *brume mortelle* au lieu d'une *nappe de brouillard* et emplissent une zone égale à deux fois le rayon d'aspersion de la bombe pendant 1 round par niveau. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 12 avant de pouvoir faire cette découverte.

Bombe explosive*. Les bombes de l'alchimiste ont à présent un rayon d'aspersion de 3 m (2 c) au lieu de 1,50 m (1 c). Les créatures directement touchées par la *bombe explosive* s'enflamment et subissent 1d6 points de dégâts de feu par round jusqu'à extinction des flammes. Pour les étouffer, il faut dépenser une action complexe et réussir un jet de Réflexes. Si la cible se roule par terre, elle reçoit un bonus de +2 au jet de sauvegarde. Si quelqu'un arrose la cible d'au moins 8 litres d'eau, les flammes sont automatiquement éteintes.

Bombe fumigène*. Quand l'alchimiste crée une bombe, il peut choisir de lui faire dégager un épais nuage de fumée lors de l'explosion. Ce nuage fonctionne comme une *nappe de brouillard* et emplit une zone égale à deux fois le rayon d'aspersion de la bombe pendant 1 round par niveau.

Bombe immobilisante* (Sur). Toute créature directement touchée par la bombe immobilisante doit réussir un jet de sauvegarde contre le DD de la bombe ou se retrouver enchevêtrée et collée au sol comme si elle avait raté un jet de sauvegarde contre une sachoche immobilisante. Les créatures qui se trouvent dans la zone d'aspersion et ratent leur jet sont enchevêtrées mais pas collées au sol, celles qui réussissent le jet ne sont même pas enchevêtrées.

Bombe incendiaire*. Les effets de la fumée créée par la bombe de l'alchimiste reproduisent les effets d'un *nuage incendiaire* au lieu de ceux d'une *nappe de brouillard* et occupent une zone égale à deux fois le rayon d'aspersion de la bombe pendant 1 round par niveau. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 16 et découvert la *bombe fumigène* avant de pouvoir faire cette découverte.

Bombe mitrailleuse (Sur). L'alchimiste peut lancer une bombe à aspersion sur une ligne de 12 mètres (8 c) et non dans un certain rayon. La ligne débute au niveau de l'alchimiste et se prolonge dans la direction qu'il choisit. Il désigne comme cible une créature située dans l'une des cases de la ligne. Il fait un jet d'attaque contre elle. Toutes les autres cases de la ligne reçoivent des dégâts d'aspersion. Si l'alchimiste a fait la découverte bombe explosive et qu'il lance une bombe explosive mitrailleuse, la ligne d'aspersion est de 24 mètres (16 c) de long au lieu de 12 (8 c).

Bombe pestiférée* (Sur). Les effets de la bombe fumigène de l'alchimiste reproduisent les effets d'un sort de *contagion* au lieu de *nappe de brouillard*. La fumée occupe une zone égale au double de la zone d'aspersion de la bombe pendant 1 round par niveau. L'alchimiste doit être au moins de niveau 8 et doit avoir découvert la bombe fumigène avant de choisir cette découverte.

Bombe puante*. Les effets de la fumée créée par la bombe de l'alchimiste imitent les effets d'un *nuage nauséabond* au lieu d'une *nappe de brouillard* et emplissent une zone égale à deux fois le rayon d'aspersion de la bombe pendant 1 round par niveau. L'alchimiste doit avoir découvert la *bombe fumigène* avant de pouvoir faire cette découverte.

Bombe soleil* (Sur). L'alchimiste peut lancer des bombes qui explosent avec une lumière aussi vive que celle du soleil et agissent comme des bombes aveuglantes. Les morts-vivants, les champignons, les vases, les mucus et les créatures qui craignent la lumière du soleil reçoivent +2 points de dégâts par dé de la bombe. Si un mort-vivant susceptible d'être blessé par la lumière du soleil rate son jet de sauvegarde contre la bombe, il est chanceux pendant 1 round. L'alchimiste doit être au moins de niveau 10 et doit avoir découvert la bombe aveuglante avant de choisir cette découverte.

Bombes rapides. Un alchimiste qui a fait cette découverte peut rapidement créer assez de bombes pour en lancer plus d'une par round. Il peut préparer et lancer des bombes supplémentaires lors d'une attaque à outrance si son bonus de base à l'attaque est assez élevé pour lui permettre de faire des attaques supplémentaires. Ceci fonctionne comme une attaque à outrance avec une arme à distance. L'alchimiste doit être au moins de niveau 8 avant de pouvoir faire cette découverte.

Bras vestigial (Ext). L'alchimiste gagne un nouveau bras (droit ou gauche) qui lui pousse sur le torse. Le bras est placé sous son contrôle absolu mais il ne peut pas le cacher, à moins d'user de magie ou de porter des vêtements particulièrement amples. Le bras ne permet pas de faire une attaque ou une action supplémentaire dans un round, mais il peut tenir une arme et attaquer lors de l'attaque habituelle de l'alchimiste (en utilisant le combat à deux armes). Le bras permet de manipuler ou de tenir un objet, tout comme les bras originaux de l'alchimiste (par exemple, l'alchimiste peut tenir une arme dans une main, une potion dans la deuxième et une bombe dans la troisième main). Le bras possède sa propre « main » et l'emplacement d'anneau associé (même si l'alchimiste ne peut porter que deux anneaux et deux baguettes magiques à la fois).

L'alchimiste peut faire cette découverte à deux reprises.

Chair écœurante. L'alchimiste imprègne son corps de poison. Toute créature qui le mord, l'engloutit ou l'enveloppe doit réussir un jet de Vigueur ou être nauséuse pendant 1d4 rounds. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 12 avant de faire cette découverte et ne souffre pas des effets du poison qui imprègne sa chair.

Cognatogène (Sur). L'alchimiste apprend à créer un cognatogène, une mixture semblable à un mutagène qui augmente une caractéristique mentale au détriment d'une caractéristique physique. Si le cognatogène améliore l'Intelligence, le malus s'applique à la Force, s'il améliore la Sagesse, le malus s'applique à la Dextérité et s'il améliore le Charisme, le malus s'applique à la Constitution. En dehors de ceci, ce pouvoir se comporte comme un mutagène (y compris en ce qui concerne le bonus d'armure naturelle). L'alchimiste peut toujours préparer un cognatogène à la place d'un mutagène. Les cognatogènes obéissent aux mêmes limitations que les mutagènes, comme s'il s'agissait de la même substance. L'alchimiste ne peut donc posséder qu'un mutagène ou un cognatogène au même moment. Tout cognatogène qui ne se trouve plus en possession de l'alchimiste devient inerte, toute personne autre qu'un alchimiste qui boit un cognatogène est malade, etc. Quand les effets du cognatogène se dissipent, l'alchimiste reçoit 2 points d'affaiblissement dans la caractéristique qu'il pénalise. Les découvertes mutagène imprégné et mutagène persistant s'appliquent aussi aux cognatogènes.

Cognatogène supérieur (Sur). Le cognatogène de l'alchimiste donne à présent un bonus de +4 à l'armure naturelle, un bonus alchimique de +6 à une caractéristique mentale (Intelligence, Sagesse ou Charisme) et un bonus alchimique de +4 à une seconde. L'alchimiste reçoit un malus de -2 à la caractéristique physique associée tant que le cognatogène fait effet et subit 2 points d'affaiblissement temporaire dans ces mêmes caractéristiques physiques quand son effet se dissipe. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 12 au minimum et avoir déjà découvert le cognatogène ou l'obtenir comme pouvoir de classe avant de choisir cette découverte.

Combinaison d'extraits. Quand l'alchimiste crée un extrait, il peut placer deux formules à l'intérieur. Elles font toutes deux effet quand l'alchimiste boit l'extrait. Ce dernier a un niveau supérieur de deux niveaux à celui de la formule la plus complexe qu'il contient. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 8 avant de pouvoir faire cette découverte.

Contact guérisseur (Ext). L'alchimiste est capable de soigner d'autres créatures. Par une action simple, il peut en toucher une et lui appliquer ainsi les effets de sa découverte guérison spontanée pendant 1 round. Ceci est décompté de sa limite quotidienne. La limite de points de vie soignés par la guérison spontanée augmente de 5 × niveau de l'alchimiste. Ce pouvoir fonctionne uniquement si la cible est de même type que l'alchimiste (humanoïde, mort-vivant etc.). L'alchimiste doit avoir au minimum atteint le niveau 6 et avoir déjà découvert la guérison spontanée ou l'obtenir comme pouvoir de classe avant de choisir cette découverte.

Dilution. Une fois par jour, l'alchimiste peut diluer une potion ou un élixir et créer ainsi deux doses de la même potion à partir d'une seule. La dilution coûte un quart du prix de la potion en po. Une potion diluée ne peut plus l'être à nouveau. L'alchimiste ne peut pas utiliser cette découverte pour diluer un extrait ou un mutagène. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 12 avant de pouvoir faire cette découverte.

Élixir de vie. Une fois par jour, l'alchimiste peut préparer un *élixir de vie*. Cette décoction spéciale coûte 25 000 po à créer et demande 1 heure de travail. Quand l'élixir est administré par l'alchimiste qui l'a préparé, il redonne vie à une créature décédée comme avec un sort de *résurrection suprême*. Sinon, l'alchimiste peut boire lui-même la potion. Dans ce cas, il reviendra à la vie lors de sa prochaine mort, comme avec un sort de *résurrection*. Quand l'alchimiste utilise l'élixir de cette manière, ses effets durent un nombre de jours égal à son modificateur d'Intelligence. S'il ne meurt pas avant la fin de ce délai, l'élixir est perdu.

L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 16 avant de pouvoir faire cette découverte.

Familier tumeur (Ext). L'alchimiste crée une tumeur Min ou TP sur son corps, généralement dans le dos ou sur l'estomac. Par une action simple, il peut la détacher de lui pour obtenir une créature qui ressemble vaguement à un familier (une chauve-souris, un chat, etc.). Elle se déplace comme si elle était indépendante. Elle peut se rattacher à l'alchimiste par une action simple. La tumeur possède toutes les aptitudes de l'animal auquel elle ressemble (une tumeur en forme de chauve-souris vole, par exemple), ainsi que les pouvoirs de familier basés sur le niveau de lanceur de sorts de l'alchimiste (même si certains ne lui seront d'aucune utilité).

La tumeur se comporte comme le familier de l'alchimiste, qu'elle soit attachée ou non (elle lui accorde donc un bonus à une compétence, aux points de vie ou au jets de sauvegarde, le don Vigilance, etc.) Tant qu'elle est attachée à l'alchimiste, elle obtient la guérison accélérée 5. On considère les extraits et les mutagènes comme des sorts en ce qui concerne les pouvoirs de familier comme le transfert de sorts et les sorts de contact.

Si la tumeur meurt ou que l'alchimiste la perd, il peut la remplacer après une semaine, grâce à un processus spécial qui coûte 200 po par niveau d'alchimiste. Le rituel demande 8 heures.

Grand cognatogène (Sur). Le cognatogène de l'alchimiste donne à présent un bonus de +6 à l'armure naturelle, un bonus alchimique de +8 à une caractéristique mentale (Intelligence, Sagesse ou Charisme), un bonus alchimique de +6 à une deuxième caractéristique mentale et un bonus alchimique de +4 à une troisième. L'alchimiste reçoit un malus de -2 à la Force, à la Dextérité et à la Constitution tant que le cognatogène fait effet et subit 2 points d'affaiblissement temporaire dans toutes ces caractéristiques physiques quand son effet se dissipe.

L'alchimiste doit avoir au minimum atteint le niveau 16 et avoir déjà découvert le cognatogène supérieur ou l'obtenir comme pouvoir de classe avant de choisir cette découverte.

Grand mutagène. À présent, le mutagène donne à l'alchimiste un bonus d'armure naturelle de +6, un bonus alchimique à une caractéristique physique (Force, Dextérité, Constitution) de +8, un bonus alchimique de +6 à une deuxième caractéristique physique et un bonus alchimique de +4 à une troisième. Il subit un malus de -2 à l'Intelligence, la Sagesse et au Charisme tant que le mutagène fait effet. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 16 et avoir découvert le *mutagène supérieur* avant de pouvoir faire cette découverte.

Guérison spontanée (Ext). L'alchimiste apprend à soigner rapidement ses blessures. Par une action libre, une fois par round, il peut soigner 5 points de dégâts comme s'il bénéficiait de la guérison accélérée. Chaque jour, il peut soigner ainsi 5 points de dégâts par tranche de deux niveaux d'alchimiste. S'il tombe inconscient à cause d'une perte de points de vie et qu'il n'a pas encore dépensé toutes ses utilisations de guérison spontanée, le pouvoir s'active automatiquement à chaque round jusqu'à ce qu'il reprenne conscience ou que son pouvoir soit épuisé pour la journée.

Infusion. Quand l'alchimiste crée un extrait, il peut l'imprégner d'une part supplémentaire de sa propre puissance magique. L'extrait créé persiste même si l'alchimiste ne le tient plus en main. Tant qu'il existe, il continue d'occuper l'un des emplacements d'extraits quotidiens de l'alchimiste. Une personne qui n'est pas alchimiste peut boire l'extrait infusé pour bénéficier de ses avantages.

Jumeau parasite (Ext). Les membres vestigiaux qui dépassent du torse de l'alchimiste (une tête, un torse et deux bras issus de la découverte bras vestigial) appartiennent à un jumeau parasite. Normalement, ce jumeau est majoritairement caché dans le corps de l'alchimiste, ses bras, visibles, agissant comme la découverte bras vestigial, mais l'alchimiste peut le faire sortir ou rentrer par une action simple. Le jumeau est sans défense, entièrement soumis à l'alchimiste et il est impossible de le prendre pour cible ou de le blesser.

Une fois par jour, si l'alchimiste succombe à un effet mental qui devrait le rendre inconscient, sans défense ou lui faire perdre le contrôle de ses actions (comme *charme-personne*, *débilite* ou *immobilisation de personne*), il peut refaire le jet de sauvegarde. S'il réussit, c'est le jumeau qui a absorbé l'effet et l'alchimiste peut l'ignorer. Quand l'alchimiste utilise ce pouvoir, il est fiévreux pendant toute la durée de l'effet absorbé (dès que le jumeau n'est plus affecté, la fièvre disparaît) et il ne peut pas utiliser les membres du jumeau. En revanche, les effets passifs (comme un anneau porté sur un membre vestigial) se poursuivent normalement. L'alchimiste doit avoir fait la découverte bras vestigial à deux reprises avant de choisir celle-ci.

Momification (Ext). L'alchimiste maîtrise les processus de conservation de la chair et les applique à son propre corps, ce qui fait de lui une créature semblable à un mort-vivant. Une fois que l'alchimiste a fait cette découverte, il doit suivre un régime spécial pendant 30 jours, pratiquer des exercices rigoureux et boire un thé alchimique légèrement empoisonné. Au terme de cette période, il tombe inconscient pendant 24 heures et se réveille en tant que « momie vivante ». L'alchimiste ne change pas de type mais il est à présent immunisé contre le froid, les dégâts non létaux, la paralysie et le sommeil. Il doit avoir au minimum atteint le niveau 10 et avoir déjà découvert la préservation des organes avant de choisir cette découverte.

Mutagène (Sur). Cette découverte permet à l'alchimiste de bénéficier du pouvoir de classe mutagène. (Cette découverte existe pour que les archétypes d'alchimistes qui possèdent des variantes de mutagène, comme le chimiste spirituel, puissent tout de même apprendre à fabriquer des mutagènes ordinaires.)

Mutagène imprégné. Quand l'alchimiste crée un mutagène, il peut l'imprégner d'un supplément de son propre pouvoir magique. Cela lui inflige un affaiblissement temporaire de 2 points d'Intelligence et lui coûte 1 000 po de réactifs rares mais le mutagène créé persiste par lui-même et ne devient pas inerte si l'alchimiste en fabrique un autre. Ceci permet au personnage de créer différents types de mutagènes et de les garder à portée de main en cas d'urgence. En revanche, ceci ne permet pas à l'alchimiste de bénéficier des effets de plusieurs mutagènes à la fois, seulement du dernier qu'il a bu.

Mutagène sauvage. Quand l'alchimiste absorbe un mutagène, il gagne deux attaques de griffe et une attaque de morsure. Ce sont des attaques principales qui utilisent le bonus de base à l'attaque maximum du personnage. Les attaques de griffe infligent 1d6 points de dégâts (1d4 si l'alchimiste est de taille P) et la morsure fait 1d8 points de dégâts (1d6 si l'alchimiste est de taille P). Tant que le mutagène fait effet, l'alchimiste bénéficie d'un bonus de compétence de +2 aux tests d'Intimidation.

Mutagène supérieur. Maintenant, le mutagène donne à l'alchimiste un bonus d'armure naturelle de +4, un bonus alchimique à une caractéristique physique (Force, Dextérité, Constitution) de +6 et un bonus alchimique de +4 à une seconde caractéristique physique. Il subit un malus de -2 à aux caractéristiques men-

tales associées tant que le mutagène fait effet. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 12 avant de pouvoir faire cette découverte.

Poison collant. Tous les poisons créés par l'alchimiste sont collants : quand il les applique sur une arme, cette dernière reste empoisonnée pendant un nombre de coups égal au modificateur d'Intelligence de l'alchimiste. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 6 avant de pouvoir faire cette découverte.

Poison concentré. L'alchimiste peut combiner deux doses du même poison pour augmenter son effet. Pour cela, il a besoin de deux doses du poison et de 1 minute de concentration. Quand il a terminé, il obtient une dose de poison dont la fréquence est prolongée de 50% et le DD augmenté de +2. Il doit utiliser le poison dans l'heure sinon il sera gâché.

Potion améliorée. Chaque jour, un nombre de fois égal à son modificateur d'Intelligence, l'alchimiste peut donner à une potion qu'il boit un niveau de lanceur de sorts égal à son propre niveau de classe.

Potion éternelle. Si l'alchimiste boit une potion dont il a prolongé l'effet, cet effet reste permanent à moins qu'il n'en décide autrement. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 16 et avoir découvert la potion prolongée avant de pouvoir faire cette découverte.

Potion prolongée. Chaque jour, un nombre de fois égal à son modificateur d'Intelligence, l'alchimiste peut faire fonctionner une potion qu'il boit deux fois plus longtemps qu'elle ne devrait, tant qu'elle n'a pas une durée instantanée. Ceci ne s'applique pas aux extraits.

Préservation des organes (Ext). L'alchimiste apprend comment préserver et protéger ses organes vitaux, ce qui réduit les risques de blessures mortelles. Quand il est victime d'un coup critique ou d'une attaque sournoise, il a 25% de chances d'annuler le critique ou l'attaque sournoise, l'attaque ne lui infligeant donc que les dégâts normaux. Ce pouvoir ne se cumule pas avec d'autres pouvoirs qui annulent les critiques (comme l'armure de défense).

L'alchimiste peut choisir cette découverte à trois reprises. Ses effets se cumulent et font passer les chances d'annulation à 50% puis 75%.

Projectile explosif. Par une action simple, l'alchimiste peut imprégner un unique projectile (une flèche, un carreau ou une balle d'arme à feu à une main) avec la puissance de cette bombe. Il charge ensuite le projectile et tire. Pour cela, il doit être formé au maniement de l'arme à distance qu'il utilise. Quand le projectile imprégné touche sa cible, il inflige des dégâts normaux et explose, comme si l'alchimiste avait lancé une bombe. S'il rate sa cible, le projectile n'explose pas. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 4 avant de faire cette découverte.

Retarder le départ (Ext). L'alchimiste connaît suffisamment les liens qui unissent son corps à son esprit pour s'attarder plus longtemps que les personnes ordinaires dans ce monde lorsque vient la mort. Quand il s'agit de déterminer le nombre de points de dégâts qui permet de le tuer, l'alchimiste considère qu'il possède 10 points de Constitution de plus que ce qu'il possède réellement (ainsi, un alchimiste avec 10 de Constitution et cette découverte meurt à -20 points de vie au lieu de -10). S'il tombe à 0 en Constitution ou équivalent (à cause d'un affaiblissement temporaire de caractéristique, d'une diminution permanente ou autre), il tombe inconscient et sombre dans le coma mais ne meurt pas tant qu'il n'a pas perdu 5 points de Constitution de plus (par affaiblissement, diminution ou autre). En pratique, ces attaques doivent faire tomber l'alchimiste à -5 Constitution pour le tuer.

L'alchimiste doit avoir au minimum atteint le niveau 4 avant de choisir cette découverte.

Simulacre alchimique (Sur). L'alchimiste peut créer un simulacre mineur. Ceci fonctionne comme le sort de simulacre mineur mais coûte 100 po de matériel alchimique par DV du simulacre. Il faut 24 heures pour le faire grandir et, si quelqu'un le tue, il devient une masse de chairs inertes en décomposition au lieu d'un tas de glace ou de neige. L'alchimiste doit passer au moins niveau 8 avant de choisir cette découverte. Le simulacre ainsi créé est une créature et non un effet surnaturel.

Simulacre alchimique supérieur (Sur). L'alchimiste apprend à créer un simulacre. Ceci fonctionne comme le sort de *simulacre* mais coûte 100 po en matériaux alchimiques par DV du simulacre. La croissance prend 24 heures et le simulacre se décompose en une masse de chairs inertes, pas en glace ou en neige. L'alchimiste doit avoir au minimum atteint le niveau 14 et avoir déjà découvert le simulacre alchimique avant de choisir cette découverte. Le simulacre ainsi créé est une créature, pas un effet surnaturel.

Simulacre de doppelganger (Sur). L'alchimiste apprend à créer une réplique sans âme de son corps, dans laquelle il peut projeter sa conscience. Par une action complexe, il peut faire passer sa conscience de son corps actuel dans un simulacre doppelganger disponible, à condition que celui-ci se trouve sur le même plan que lui. Si le simulacre se fait tuer, il se transfère automatiquement dans son propre corps, si c'est ce dernier qui se fait tuer, l'alchimiste meurt.

Un simulacre inutilisé (et le corps originel abandonné) ressemble à un cadavre même s'il ne se décompose pas. La création de ce double coûte 1 000 po en matériaux alchimiques et prend une semaine pour arriver à maturité. L'alchimiste doit avoir au minimum atteint le niveau 10 et avoir déjà découvert le simulacre alchimique avant de choisir cette découverte. Le simulacre ainsi créé est une créature, pas un effet surnaturel.

Tentacule (Ext). L'alchimiste ajoute un tentacule préhensile, grand comme un bras, quelque part sur son corps. Le tentacule est placé sous son contrôle absolu mais il ne peut pas le cacher, à moins d'user de magie ou de porter des vêtements particulièrement amples. Le tentacule ne permet pas de faire une attaque ou une action supplémentaire au cours du round ; il sert à faire une attaque de tentacule (1d4 points de dégâts pour un alchimiste M, 1d3 pour un P) et à utiliser le pouvoir étreinte. Le tentacule permet de manipuler ou de tenir un objet, tout comme les bras originaux de l'alchimiste (par exemple, l'alchimiste peut tenir une arme dans une main, une potion dans le tentacule et une bombe dans la seconde main). Contrairement aux bras, le tentacule n'a pas d'emplacement d'objet magique.

Transformation de poison. En 1 minute, l'alchimiste peut convertir une dose de poison d'un type en un autre (contact, ingestion, inhalation ou blessure). Par exemple, il peut reconvertir du poison de mille-pattes P (un poison de blessure) en poison inhalé. Ce processus nécessite un laboratoire d'alchimie. L'alchimiste doit avoir atteint le niveau 6 avant de faire cette découverte.

Vase en bouteille (Sur). L'alchimiste a appris à conserver des extraits de vase dans des bouteilles scellées. Il peut les utiliser pour préparer des extraits. Quand il active l'extrait, il lance la bouteille dans une case située dans un rayon de 9 mètres (6 c), ce qui libère la vase qui se reconstitue et attaque la créature la plus proche. La vase n'est pas soumise au contrôle de l'alchimiste mais en dehors de cela, on la considère comme une créature invoquée. La vase reste 1 round par niveau de lanceur de sorts et se réduit en poudre au terme de cette durée. Si l'alchimiste a fait la découverte infusion, il peut laisser un autre personnage utiliser le spécimen imprégné. Pour

mettre une vase en bouteille, il faut un extrait d'un niveau équivalent au FP de la vase (une vase grise FP 4 aura donc besoin d'un extrait de niveau 4). L'alchimiste doit avoir au moins atteint le niveau 6 avant de choisir cette découverte.

Zombi alchimique (Sur). L'alchimiste est capable d'animer un corps relativement intact et d'en faire un zombi qui se meut grâce à l'alchimie. Le processus prend 1 heure et coûte 100 po de réactifs par DV du cadavre à réanimer. La créature morte adopte l'archétype de zombi. Les zombis ainsi créés sont considérés comme des morts-vivants issus d'un sort d'*animation des morts* quand il s'agit de déterminer le nombre de morts-vivants que l'alchimiste peut contrôler. L'alchimiste doit avoir atteint au moins le niveau 8 avant de choisir cette découverte. Le zombi ainsi créé est une créature et non un effet surnaturel.

Grandes découvertes d'alchimistes

Contact empoisonné. Le contact de l'alchimiste est empoisonné, comme s'il était sous l'effet d'un sort d'*empoisonnement*. Il peut activer ou supprimer ce pouvoir par une action libre. La manifestation physique de l'apparition et de l'application de ce poison varie d'un alchimiste à l'autre.

Éveil de l'intellect. À force d'être constamment exposé à d'étranges produits chimiques, l'alchimiste voit son esprit se développer. Sa valeur d'Intelligence augmente définitivement de 2 points.

Guérison accélérée. L'organisme de l'alchimiste répond aux dégâts avec une vitesse incroyable, il gagne guérison accélérée 5.

Jeunesse éternelle. L'alchimiste a découvert un remède contre le vieillissement et, à partir de cet instant, il ne subit plus de malus aux caractéristiques physiques à cause de son âge. Si l'alchimiste souffrait déjà de tels malus, le remède les enlève.

Mutagène absolu. À présent, le mutagène donne à l'alchimiste un bonus d'armure naturelle de +8 et un bonus alchimique de +8 à la Force, la Dextérité et la Constitution. Il subit un malus de -2 à l'Intelligence, la Sagesse et au Charisme tant que le mutagène fait effet. L'alchimiste doit avoir découvert le *grand mutagène* avant de pouvoir faire cette découverte.

Pierre philosophale. L'alchimiste découvre comment créer une *Pierre philosophale* et peut en créer une fois par mois, pour rien. Cette création lui prendra une journée de travail.

Liste des formules d'alchimiste

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

Ordre de présentation. Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage, elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Formules d'alchimistes de niveau 1

Agrandissement. Double la taille d'un humanoïde.

Altération vocale (AdM). Déguise la voix.

Anticipation du danger (AdM). La cible gagne un bonus à un test d'initiative.

Avancée assurée (UC). Le personnage peut avancer lentement et sûrement tout en lançant des sorts tant qu'il n'accélère pas, qu'il n'attaque pas et qu'il ne lance pas de sorts offensifs.

Bouclier. Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques.

Bouclier de foudre (UC). Un bouclier de force protège le personnage jusqu'à ce qu'il le renvoie dans une explosion de foudre.

Calme illusoire (UC). On dirait que le personnage est immobile alors qu'il agit.

Caresse de la mer (APG). La vitesse de nage passe à 9 m (6 c).

Chance de l'artisan (APG). Le sujet gagne +5 au prochain test d'Artisanat.

Charge de fourmi (APG). Triple la capacité de charge d'une créature.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Coup au but. Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.

Déguisement. Modifie l'apparence du PJ.

Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à 18 m (12 c) ou moins.

Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m (12 c) ou moins.

Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.

Identification. Bonus de +10 pour identifier un objet magique.

Jeunesse apparente (AdM). La cible semble plus jeune.

Mixture pour bombe ciblée (UC). Améliore une bombe qui inflige plus de dégâts à une unique créature.

Négation de l'arôme (APG). On ne peut pas traquer le sujet à l'odeur.

Œil du mitrailleur (APG). Augmente la portée des armes de jet ; +1 attaque.

Panacée universelle (AdM). Effet relaxant ou divertissant.

Poing de pierre (APG). Les dégâts à mains nues du personnage sont létaux.

Rapetissement. Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.

Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m (6 c).

Saut. Confère un bonus aux tests d'Acrobaties.

Sens surdéveloppés (APG). Gagne +2 en Perception et vision nocturne.

Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Tir longue distance (UC). Bonus de +3 m au facteur de portée de toutes les armes à distance.

Voir l'alignement (UC). Le personnage choisit un alignement. Toutes les créatures et tous les objets de cet alignement présents dans son champ de vision émettent un halo fantomatique.

Formules d'alchimistes de niveau 2

Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.

Apprentissage par le sang (AdM). Apprend un sort grâce au sang de la cible.

Aspect animal (UC). Le personnage bénéficie des avantages d'un animal.

Barrière protectrice (UC). Entoure la cible de couches de force.

Bouclier pare-balles (UC). Le personnage gagne un bonus de parade de +4 à la CA contre les armes à feu.

Caresse élémentaire (APG). Gagne une attaque de contact d'énergie.

Charge de fourmi (partagé) (UC). Comme charge de fourmi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Décharge défensive (AdM). L'électricité blesse les adversaires.

Déguisement fantomatique (AdM). La cible ressemble à son propre fantôme.

Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles.

Détection de pensées. Permet d'écouter les pensées superficielles.

Endurance de l'ours. Confère +4 en Constitution pendant 1 minute/niveau.

Flou. Chaque attaque à 20% de chances de rater la cible.

Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

Grâce féline. Confère +4 en Dextérité pendant 1 minute/niveau.

Injection (UC). Le personnage peut administrer une infusion, un élixir, un poison ou une potion par une attaque de contact.

Invective cuisante (UC). Le personnage fait un test d'Intimidation contre tous les adversaires situés dans les 9 (M). Ceux qu'il démoralise subissent des dégâts de feu.

Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Lévitiation. La cible monte ou descend au gré du PJ

Marionnette de peau (AdM). Anime et possède la peau du personnage comme une créature séparée.

Mixture pour bombe d'ombre (UC). La bombe du personnage recouvre sa cible d'une substance sombre qui lui donne un camouflage mais limite sa visibilité.

Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature.

Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.

Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

Perception des indices (APG). +5 Perception et Psychologie, 10 min/niv.

Poigne sûre (UC). Le personnage gagne un bonus de compétence de +4 aux tests d'Acrobaties et d'Escalade et au DMD.

Protection contre les projectiles. La cible gagne RD 10/magie contre les attaques à distance.

Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.

Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Réverbération cinétique (UC). Renvoie la force de l'attaque ennemie dans son arme.

Ruse du renard. Confère +4 en Intelligence pendant 1 minute/niveau.

Sagesse du hibou. Confère +4 en sagesse pendant 1 minute/niveau.

Savoir manier une arme (UC). Accorde le maniement d'une arme pour une courte période.

Sens aiguisés (AdM). Bonus aux tests de Perception.

Simulacre de vie. Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1 pv/niveau (max. +10).

Souffle de feu (APG). Exhale à volonté un cône de flammes.

Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Charisme pendant 1 minute/niveau.

Transmission alchimique. Bénéficie des effets d'une potion sans la boire.

Transmutation de potion en poison (APG). Crache du poison sur une arme après avoir bu une potion.

Vision dans le noir. Permet de voir à 18 m (12 c) sans la moindre luminosité.

Vomir une nuée (APG). Produit une nuée d'araignées qui se batent pour le personnage.

Formules d'alchimistes de niveau 3

Absorption de toxine (UC). Le personnage est temporairement immunisé contre les maladies et les toxines, il en absorbe une et la transmet à autrui.

Amplification d'élixir (APG). Augmente la puissance ou la durée des effets d'une potion ou d'un élixir.

Anatomie morte-vivante I (AdM). Prend la forme et les pouvoirs de morts-vivants P ou M.

Antidétection. Protège contre la scrutation et les divinations.

Aspect animal supérieur (UC). Comme aspect animal mais donne droit à deux avantages animaux.

Aura élémentaire (APG). Crée une aura d'énergie autour du personnage.

Chien de chasse (APG). Augmente l'odorat et donne au lanceur de sort le pouvoir spécial odorat.

Contact absorbant (APG). Le lanceur de sort absorbe un objet pendant 1 jour/niveau.

Corps épineux (APG). Ceux qui attaquent le personnage subissent 1d6+1 points de dégâts/niveau.

Creusement (AdM). La cible gagne une vitesse de creusement de 4,50 mètres.

Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.

Déplacement. Chaque attaque à 50% de chances de rater la cible.

Don des langues. Permet de parler toutes les langues.

Élan de rapidité (UC). La vitesse du personnage augmente. Quand il se déplace, il ignore les attaques d'opportunité et peut traverser l'espace occupé par des créatures plus grandes que lui.

Endurance aux énergies destructives (partagé) (UC). Comme endurance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Éruption de pustules (AdM). Des bubons acides explosent quand le personnage est attaqué.

État gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Forme bestiale I. Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille P ou M.

Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.

Guérison des maladies. Guérit tous les mots du sujet.

Héroïsme. Confère +2 aux jets d'attaques, aux jets de dégâts et aux tests de compétences.

Innombrables yeux (AdM). Des yeux supplémentaires donnent la vision à 360°.

Mixture pour bombe à décharge de foudre (UC). La bombe du personnage est agrémentée d'un sceau qui inflige des dégâts électriques à chaque fois que les cibles touchées se déplacent de 1,50 (M).

Pattes d'araignée (partagé) (UC). Comme pattes d'araignée mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Peau résineuse (UC). Le personnage gagne une RD 5/perforant et un bonus de +4 au DMD contre les tentatives de désarmement.

Physique monstrueux I (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'humanoïdes monstrueux P ou M.

Possession de marionnette (AdM). Comme possession mais limité à la ligne de mire.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisie.

Protection contre les projectiles (partagé) (UC). Comme protection contre les projectiles mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Rage. Confère +2 en Force et en Constitution, +1 aux jets de Volonté, -2 à la CA.

Ralentissement du poison (partagé) (UC). Comme ralentissement du poison mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.

Recherche de pensées (APG). Détecte les pensées des créatures intelligentes.

Réservoir draconique (APG). Le personnage peut absorber les dégâts d'énergie et s'en servir pour améliorer une attaque de contact.

Résistance à l'âge mineure (AdM). Ignore les malus de l'âge moyen.

Résistance aux énergies destructives (partagé) (UC). Comme résistance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1 pv/niveau (max. +15).

Vision dans le noir (partagé) (UC). Comme vision dans le noir mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Vision magique. Le PJ voit les auras magiques.

Vol. Le sujet vole à la vitesse de 18 m (12 c)/round.

Formules d'alchimistes de niveau 4

Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.

Brume de vitriol (AdM). Comme bouclier de feu mais dégâts d'acide.

Caresse vaseuse (AdM). Le contact infeste la cible de vase verte.

Corps élémentaire I. Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille P.

Contact mutagène (UC). Le personnage transmet une version affaiblie de son mutagène à autrui.

Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.

Détonation (M) (APG). Inflige 1d8 points de dégâts d'énergie/niveau à toutes les créatures qui se trouvent à moins de 4,50 m (3 c).

Don des langues (partagé) (UC). Comme don des langues mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Écholocalisation (AdM). Les sens radars du personnage lui donnent la vision aveugle à 12 mètres.

Forme bestiale II. Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille TP ou G.

Forme de vermine I (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'une vermine P ou M.

Forme liquide (APG). Gagne RD 10/tranchant, augmente l'allonge de 3 m (2 c) et peut respirer sous l'eau.

Formule universelle (M) (APG). Remplace tout extrait de niveau 3 ou moins.

Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.

Invisibilité suprême. Comme *Invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.

Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.

Marche dans les airs. Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

Marche dans les airs (partagé) (UC). Comme marche dans les airs mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Mixture pour bombe de vipère (UC). La bombe du personnage invoque des vipères qui mordent les victimes touchées par la bombe ou son aspersion.

Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.

Œil du mage. Œil invisible avançant de 9m (6 c)/round.

Peau de pierre. RD 10/adamantium

Physique monstrueux II (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'humanoïdes monstrueux TP ou G.

Protection contre la mort. Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.

Résistance à l'âge (AdM). Ignore les malus de l'âge avancé.

Restauration (M). Rend niveaux et points de caractéristiques perdus.

Simulacre de vie supérieur (AdM). Gagne 2d10 points de vie temporaire + 1/niveau.

Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1 pv/niveau (max. +20).

Souffle de dragon (APG). Le personnage bénéficie du souffle d'un dragon.

Vision dans le noir supérieure (AdM). Vision à 36 mètres dans les ténèbres absolues.

Formules d'alchimistes de niveau 5

Adaptation planaire (APG). Résiste aux effets néfastes d'un plan.

Anatomie morte-vivante II (AdM). Prend la forme et les pouvoirs de morts-vivants TP ou G.

Assimilation retardée (APG). L'extrait ne fait pas effet tant que le personnage ne l'a pas décidé.

Cauchemar. Envoi des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.

Communication à distance. Transmet un court message n'importe où.

Contact avec les plans. Permet d'interroger une race extraplanaire.

Corps élémentaire II. Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille M.

Échapper au temps (M) (APG). Place temporairement le personnage en animation suspendue.

Forme bestiale III. Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille Min ou TG ou d'une créature magique de taille P ou M.

Forme de poussière (UC). Le personnage devient temporairement une créature intangible faite de poussière.

Forme de vermine II (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'une vermine TP ou G.

Forme végétale I. Le lanceur de sorts se transforme en plante de taille P ou M.

Métamorphose. Change la forme du sujet.

Mixture pour bombe languide (UC). Les créatures touchées par la bombe ou ses aspersion sont fatiguées.

Peau de pierre (partagé) (UC) (M). Comme peau de pierre mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Physique monstrueux III (AdM). Prend la forme et les pouvoirs d'humanoïdes monstrueux de taille Min ou TG.

Possession. Permet de s'emparer du corps d'un autre.

Résistance à l'âge supérieure (AdM). Ignore les malus de l'âge vénérable.

Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.

Songe. Envoi un message à un dormeur.

Transformation résurgente (M) (APG). Quand le personnage frôle la mort, il bénéficie d'un regain d'énergie.

Vol supérieur. Le PJ vol à 12 m (9 c)/round et fait du footing sur de longues distances.

Formules d'alchimistes de niveau 6

Analyse d'enchantement. Révèle les propriétés magiques.

Anatomie morte-vivante III (AdM). Prend la forme et les pouvoirs de morts-vivants de taille Min ou TG.

Corps élémentaire III. Le lanceur de sorts se transforme en élémentaire de taille G.

Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

Forme bestiale IV. Le lanceur de sorts adopte la forme et les pouvoirs d'un animal de taille Min ou TG ou d'une créature magique de taille TP ou G.

Forme de géant I. Le lanceur de sorts se transforme en géant de taille G.

Forme draconique I. Transforme le lanceur de sorts en dragon de taille M.

Forme végétale II. Le lanceur de sorts se transforme en plante de taille G.

Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

Jumeau (APG). Crée un double contrôlable du personnage.

Mauvais œil. Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.

Mixture pour bombe d'emprisonnement (UC). La bombe du personnage crée une cage de force qui piège les créatures qui se trouvent dans le rayon d'aspersion.

Physique monstrueux IV (AdM). Comme physique monstrueux III avec plus de pouvoirs.

Statue. Le sujet peut se statuer à volonté.

Traversée des ombres. Permet de voyager plus rapidement.

Traverser l'espace (UC). Le personnage peut dépenser une action de mouvement pour se téléporter à 9 m de sa position ou pour se relever sans provoquer d'attaque d'opportunité alors qu'il était à terre.

Vent divin. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

Vision lucide. Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Les archétypes d'alchimiste

Alchimiste interne

L'alchimiste interne étudie la médecine, les régimes et le corps vivant pour se purifier dans l'espoir d'atteindre l'immortalité à l'aide de décoctions alchimiques et d'un bon contrôle de l'énergie vitale. Les alchimistes internes développent des aptitudes physiques inhabituelles grâce aux immenses connaissances qu'ils possèdent sur le fonctionnement de leur corps. L'alchimiste interne possède les aptitudes de classe suivantes.

Maîtrise de la respiration. Au niveau 1, l'alchimiste interne apprend à contrôler son souffle et le flot d'énergie vitale de son corps. Même sans préparation, il peut retenir son souffle pendant un nombre de minutes égal à sa valeur de Constitution (ensuite, il doit faire des tests de Constitution ou suffoquer). S'il passe une action complexe à se préparer, il peut faire passer cette durée à une heure par point de Constitution.

L'alchimiste peut survivre deux fois plus longtemps que la normale sans nourriture ni eau avant de recevoir ses premiers malus. Il peut se placer en état d'animation suspendue par une action de mouvement. Il est alors inconscient et semble mort. Il se réveille à une date prédéterminée ou en réponse à une condition qu'il a fixée au moment d'entrer en animation suspendue. Ce pouvoir remplace lancer improvisé.

Dons supplémentaires. L'alchimiste interne peut choisir Arme de prédilection (mains nues), Coup étourdissant, Ki supplémentaire, Réflexes surhumains, Science du combat à mains nues, Science du critique (mains nues), Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine ou Volonté de fer à la place d'une découverte alchimique.

Résistance aux maladies. Au niveau 3, l'alchimiste interne gagne un bonus à tous les jets de sauvegarde contre la maladie. Ce bonus est égal à son bonus de classe contre les poisons. Quand il gagne le pouvoir de classe immunité aux poisons, il devient également immunisé contre les maladies.

Ce pouvoir remplace alchimie rapide.

Esquive instinctive. À partir du niveau 6, un alchimiste interne peut réagir au danger avant que ses sens ne le perçoivent. Il ne peut plus être pris au dépourvu et il ne perd plus son bonus de Dextérité à la CA si son attaquant est invisible. Toutefois, il perd tout de même son bonus de Dextérité à la CA s'il est immobilisé ou si un adversaire réussit à le feinter (voir le Bluff). Si l'alchimiste interne possède déjà l'esquive instinctive grâce à une autre classe, il gagne aussitôt esquive instinctive supérieure (comme un roublard).

Ce pouvoir remplace empoisonnement rapide.

Découvertes. Les découvertes suivantes viennent compléter l'archétype de l'alchimiste interne : cognatogène, cognatogène supérieur, élixir de vie, grand cognatogène, guérison spontanée, momification et retarder le départ.

Animorphe

Les animorphes étudient l'anatomie des monstres et s'approprient leurs étranges pouvoirs. Ils utilisent leurs connaissances pour imiter leurs capacités mais, pour cela, ils doivent absorber un mutagène et prendre une apparence inhumaine.

Mutagène d'animorphe. Au niveau 3, le mutagène de l'animorphe lui donne des caractéristiques bestiales : celles d'un animal, d'une créature magique, d'un humanoïde à l'allure animale (comme un homme-lézard) ou d'un humanoïde monstrueux. Par exemple, quand l'alchimiste utilise son mutagène, il peut développer un museau pointu et couvert de fourrure ainsi que des oreilles de loup, une peau écailleuse comme celle d'un homme-lézard ou d'un sahuagin ou encore des yeux à facettes et des mandibules d'insecte. Il gagne également, au choix, l'un des pouvoirs du sort *modification d'apparence*. Ce pouvoir persiste aussi longtemps que le mutagène fait effet. Ce pouvoir remplace alchimie rapide.

Mutagène d'animorphe amélioré. Au niveau 6, le mutagène de l'animorphe lui donne des pouvoirs et des options supplémentaires. Il gagne deux pouvoirs de la liste du sort *forme bestiale I*, qui font effet tant que le mutagène est actif. Il peut changer de pouvoirs à chaque fois qu'il fabrique le mutagène. Ce pouvoir remplace empoisonnement rapide.

Mutagène d'animorphe supérieur. Au niveau 10, le mutagène donne à l'animorphe trois pouvoirs de *forme bestiale II*, qui font effet tant que le mutagène est actif. Il peut changer ces pouvoirs à chaque fois qu'il fabrique le mutagène. Ce pouvoir remplace résistance au poison +2, +4 et +6, ainsi que l'immunité au poison.

Grand mutagène d'animorphe. Au niveau 14, le mutagène de l'animorphe lui donne accès à quatre pouvoirs de la liste *forme bestiale III* qui font effet tant que le mutagène est actif. Il peut changer ces pouvoirs à chaque fois qu'il fabrique le mutagène. Ce pouvoir remplace mutagène persistant.

Découvertes. Voici les découvertes qui viennent compléter l'archétype d'animorphe : ailes, grand mutagène, guérison spontanée, momification, mutagène imprégné, mutagène sauvage, mutagène supérieur et tentacule.

Chimiste enragé

Certains alchimistes créent des mutagènes qui tirent leur force de la fureur primitive qui alimente les transformations physiques. Ces alchimistes contrôlent très mal leur personnalité modifiée.

Mutagène enragé. Au niveau 2, quand le chimiste enragé crée un mutagène qui améliore sa Force, le bonus en Force du mutagène augmente de +2. De plus, tant que l'alchimiste est sous l'effet de ce mutagène, à chaque fois qu'il subit des dégâts sa rage grandit, et à son détriment. À la fin de chaque round où il a reçu des dégâts, il doit réussir un jet de Volonté (DD 15 ou DD 20 s'il a été victime d'un coup critique à ce round) ou subir un malus de -2 aux jets de Volonté et à l'Intelligence. Ces malus disparaissent une heure après que le mutagène cesse de faire effet et ils se cumulent. S'ils font passer l'Intelligence de l'alchimiste à 0, le personnage tombe dans le coma pendant 1 heure après la disparition du mutagène. Ce pouvoir remplace utilisation du poison.

Robustesse enragée. Au niveau 6, quand l'alchimiste utilise son mutagène enragé, il gagne aussi un bonus de +4 à l'armure naturelle mais le malus aux jets de sauvegarde et à l'Intelligence passe à -4. Ce pouvoir remplace empoisonnement rapide.

Rage pesante. Au niveau 10, quand l'alchimiste utilise son pouvoir de mutagène enragé, il peut bénéficier d'un bonus de moral supplémentaire de +2 à la Constitution mais, à chaque fois qu'il subit un malus aux jets de Volonté et à l'Intelligence, il reçoit

également un malus de -1 à la Dextérité. Ce pouvoir remplace immunité au poison.

Découvertes. Voici les découvertes qui viennent compléter l'archétype de chimiste enragé : bras vestigial, grand mutagène, mutagène imprégné, mutagène sauvage, mutagène supérieur et tentacule.

Chirurgien

Un alchimiste qui étudie l'anatomie et utilise ses connaissances à des fins curatives est un chirurgien.

Infusion curative. Au niveau 2, les extraits de sort de *soins* du chirurgien fonctionnent comme des infusions et sont utilisables par des tierces personnes. Quand le chirurgien prépare ses extraits, il peut décider de rendre tout ou partie de ses infusions curatives inertes et de préparer d'autres extraits pour les remplacer (contrairement aux infusions, qui continuent d'occuper les emplacements d'extraits journaliers de l'alchimiste jusqu'à consommation ou utilisation). Ce pouvoir remplace l'utilisation des poisons.

Anesthésiant. Au niveau 5, le chirurgien apprend comment allier la compétence Premiers secours à des drogues antalgiques. Il gagne le Talent (Premiers secours) comme don supplémentaire. À chaque fois qu'il utilise la compétence Premiers secours avec un risque de blesser le patient (lors de l'extraction d'un barbillon par exemple), il n'inflige que les dégâts minimaux. Ce pouvoir remplace la résistance aux poisons +4.

Vaincre la mort. Au niveau 10, le chirurgien ajoute *souffle de vie* dans son livre de formules de niveau 4. Ses infusions curatives s'appliquent aussi à cet extrait. Ce pouvoir remplace l'immunité aux poisons.

Découvertes. Les découvertes suivantes viennent compléter l'archétype de chirurgien : contact guérisseur, élixir de vie, infusion et guérison spontanée.

Collectionneur

Certains alchimistes collectionnent et conservent les créatures exotiques, jusqu'à en faire une véritable obsession. Ces collectionneurs utilisent les animaux ou les monstres en bouteille comme outils d'enseignement, mais quelques-uns apprennent à les réanimer pour de courtes périodes afin qu'ils se battent pour eux.

Allié en bouteille I. Au niveau 2, le collectionneur ajoute *Dressage* à sa liste de compétences de classe et convocation d'alliés naturels I à son livre de formules pour les extraits de niveau 1. Quand il prépare cet extrait, il prépare en réalité une minuscule spécimen préservé dans une bouteille (le collectionneur n'a pas besoin de choisir de quelle créature il s'agit tant qu'il n'a pas utilisé l'extrait, comme lorsque le lanceur de sorts incante). Quand l'alchimiste ouvre la bouteille, le spécimen s'anime et prend une taille normale. Il se met au service du collectionneur, comme avec le sort, et il est traité comme une créature invoquée. Une fois la durée de l'extrait écoulée, la créature préservée tombe en poussière. Si le collectionneur a découvert l'infusion, il peut laisser un autre personnage utiliser le spécimen imprégné. Il peut appliquer le don Amélioration des créatures convoquées. Ce pouvoir remplace utilisation du poison.

Allié en bouteille II. Au niveau 5, le collectionneur ajoute convocation d'alliés naturels II à son livre de formules comme extrait de niveau 2. Ce pouvoir remplace la résistance au poison +4.

Allié en bouteille III. Au niveau 8, le collectionneur ajoute convocation d'alliés naturels IV à son livre de formules comme extrait de niveau 3. Ce pouvoir remplace résistance au poison +6.

Allié en bouteille IV. Au niveau 10, le collectionneur ajoute convocation d'alliés naturels V à son livre de formules comme extrait de niveau 4. Ce pouvoir remplace immunité au poison.

Allié en bouteille V. Au niveau 14, le collectionneur ajoute convocation d'alliés naturels VII à son livre de formules comme extrait de niveau 5. Ce pouvoir remplace le mutagène persistant.

Allié en bouteille VI. Au niveau 18, le collectionneur ajoute convocation d'alliés naturels IX à son livre de formules comme extrait de niveau 6. Ce pouvoir remplace la découverte de niveau 18.

Découvertes. Les découvertes suivantes viennent compléter l'archétype de collectionneur : ailes, bras vestigial, préservation des organes, tentacule et vase en bouteille.

Maître des clones

Un maître des clones duplique les créatures existantes afin de mieux comprendre comment créer une vie nouvelle.

Bombe. La bombe du maître des clones inflige des dégâts d'un dé de moins que la normale (une bombe ordinaire inflige des d4, les bombes assourdissantes des d3, etc.) En dehors de cela, ce pouvoir remplace le pouvoir standard de bombes de l'alchimiste et fonctionne de la même manière.

Simulacre inférieur. Au niveau 7, le maître des clones ajoute *simulacre mineur* à son livre de formules de niveau 3.

Renaissance. Au niveau 8, le maître des clones peut préparer un clone de sa personne qui s'éveille s'il se fait tuer. La création coûte 5 000 po, demande une semaine de travail et trois de plus pour arriver à maturité. Si l'alchimiste meurt, le clone s'éveille comme si le personnage avait utilisé le sort *clone* sur sa personne. Il ne peut avoir qu'une copie inerte de sa personne à la fois. Les clones inutilisés du maître ne décomposent pas. Ce pouvoir remplace la résistance aux poisons +6 et l'immunité aux poisons.

Simulacre. Au niveau 13, le maître des clones ajoute *simulacre* à son livre de formules comme extrait de niveau 5.

Clone. Au niveau 16, le maître des clones ajoute *clone* à son livre de formules comme extrait de niveau 6.

Découvertes. Les découvertes suivantes viennent compléter l'archétype du maître des clones : jumeau parasite, préservation des organes et simulacre alchimique, simulacre de doppelgänger.

Psychonaute

Le psychonaute utilise ses connaissances pour explorer des états de conscience alternatifs ou même d'autres plans d'existence.

Bombe. La bombe du psychonaute inflige des dégâts d'un dé de moins que la normale (une bombe ordinaire inflige des d4, les bombes assourdissantes des d3, etc.) En dehors de cela, ce pouvoir remplace le pouvoir standard de l'alchimiste de l'alchimiste et fonctionne de la même manière.

Prémonition. Au niveau 5, le psychonaute ajoute *augure* à son livre de formules comme extrait de niveau 2 (cet extrait n'a pas besoin de focalisateur divin). Ce pouvoir remplace résistance au poison +4.

Perceptions psychiques. Au niveau 8, le psychonaute ajoute *clairaudience/clairvoyance, communication avec les morts, détection de la scrutation et scrutation* à son livre de formules comme

extraits de niveau 3 (l'extrait de scrutation n'a pas besoin de focalisateur, ni divin ni autre). Quand le psychonaute utilise l'extrait *communication avec les morts*, il peut entendre l'esprit qui s'attarde dans un cadavre mais ne peut pas faire parler le corps d'une voix audible. En dehors de cela, l'extrait fonctionne comme le sort. Ce pouvoir remplace résistance au poison +6.

Conscience lointaine. Au niveau 10, le psychonaute ajoute *cauchemar, changement de plan, communication à distance, lien télépathique, projection astrale mineure* et *songe* à son livre de formules comme extraits de niveau 4 (l'extrait de changement de plan n'a pas besoin de focalisateur). Ce pouvoir remplace immunité aux poisons.

Prémonition supérieure. Au niveau 15, le psychonaute ajoute *moment de prescience* à son livre de formules comme extrait de niveau 5. Ce pouvoir remplace l'augmentation des dégâts de la bombe à ce niveau.

Prémonition suprême. Au niveau 17, le psychonaute ajoute *prémonition* à son livre de formules comme extrait de niveau 6. Ce pouvoir remplace l'augmentation des dégâts de la bombe à ce niveau.

Découvertes. Les découvertes suivantes viennent compléter l'archétype du psychonaute : bombe de confusion, bombe de démence, potion éternelle, potion prolongée et retarder le départ.

Réanimateur

Le réanimateur est un alchimiste qui a découvert comment imprégner un cadavre d'un semblant de vie. Beaucoup travaillent de concert avec des nécromanciens pour explorer la mince frontière entre le monde des vivants et celui des morts.

Bombe. La bombe du réanimateur inflige des dégâts d'un dé de moins que la normale (une bombe ordinaire inflige des d4, les bombes assourdissantes des d3, etc.) En dehors de cela, ce pouvoir remplace le pouvoir standard de bombes de l'alchimiste et fonctionne de la même manière.

Simple réanimation. Au niveau 7, le réanimateur ajoute *animation des morts mineure* à son livre de formules comme extrait de niveau 3. Quand le réanimateur utilise l'extrait, il ne le boit pas, il l'injecte dans un cadavre inerte qu'il compte ranimer. Une heure plus tard, le cadavre se lève comme créature morte-vivante placée sous le contrôle de l'alchimiste. L'extrait ne peut créer que des zombis (dont des variantes). Ce pouvoir remplace l'augmentation des dégâts de la bombe du même niveau.

Création de morts-vivants. Au niveau 13, le réanimateur ajoute *création de mort-vivant* à son livre de formules comme extrait de niveau 4. Quand le réanimateur utilise l'extrait, il ne le boit pas, il l'injecte dans un cadavre inerte qu'il compte ranimer. Une heure plus tard, le cadavre se lève comme créature morte-vivante incontrôlée. L'extrait ne peut créer que des morts-vivants tangibles. Ce pouvoir remplace l'augmentation des dégâts de la bombe du même niveau.

Création de mort-vivant supérieur. Au niveau 15, le réanimateur ajoute *création de mort-vivant dominant* à son livre de formules comme extrait de niveau 5. En dehors de cela, ce pouvoir fonctionne comme l'extrait de création de mort-vivant. Ce pouvoir remplace l'augmentation des dégâts de la bombe du même niveau.

Découvertes. Les découvertes suivantes viennent compléter l'archétype de réanimateur : élixir de vie, momification, potion éternelle, préservation des organes et zombi alchimique.

Vivisectioniste

Le vivisectioniste étudie le corps pour mieux comprendre son fonctionnement. Contrairement au chirurgien, il ne cherche pas à soigner mais à faire des expériences pour obtenir des connaissances que la plupart des gens considéreraient comme malsaines.

Attaque sournoise. Au niveau 1, le vivisectioniste gagne le pouvoir d'attaque sournoise, comme celui du roublard.

S'il dispose déjà de l'attaque sournoise grâce à une autre classe, il ajoute son niveau d'alchimiste à son niveau de roublard pour déterminer les dés de dégâts supplémentaires de l'attaque (un alchimiste 1/roublard 1 fait +1d6 d'attaque sournoise, comme un roublard 2 ; un alchimiste 2/roublard 1 fait +2d6, comme un roublard 3, etc.) Ce pouvoir remplace la bombe.

Œil du tortionnaire. Au niveau 2, le vivisectioniste ajoute *perception de la mort* à son livre de formules comme extrait de niveau 1.

Cruel anatomiste. Au niveau 3, le vivisectioniste peut utiliser son bonus de compétence Connaissances (nature) au lieu de son bonus de Premiers secours.

Transformation torturée. Au niveau 7, le vivisectioniste ajoute *animal anthropomorphe* à son livre de formules comme extrait de niveau 2. Quand il utilise cet extrait, il l'injecte à un animal lors d'un processus chirurgical de 2 heures. S'il utilise plusieurs doses de l'extrait lors de l'opération, il multiplie sa durée par le nombre d'extraits utilisés.

Au niveau 9, le vivisectioniste ajoute *éveil ou métamorphose funeste* à son livre de formules comme extraits de niveau 3. Quand il utilise ces extraits, il les injecte à une cible (autre qu'une plante) lors d'un processus chirurgical de 24 heures. Il peut rendre l'animal anthropomorphe permanent en dépensant 7.500 po.

Au niveau 15, le vivisectioniste ajoute *régénération* à son livre de formules comme extrait de niveau 5.

Attaque sanglante. Le vivisectioniste peut choisir le talent de roublard attaque sanglante au lieu d'une découverte.

Attaque handicapante. Au niveau 10 ou après, le vivisectioniste peut choisir le talent de roublard attaque handicapante au lieu d'une découverte.

Découvertes. Les découvertes suivantes viennent compléter l'archétype de vivisectioniste : ailes, bras vestigial, familier tumeur, jumeau parasite, mutagène sauvage, simulacre alchimique, simulacre de doppelganger, poison concentré, préservation des organes et tentacule.