

Alchimiste

« -tiens, ajoute ça !
- euh, vous êtes sûr
monsieur ? Ca fait une
fumée bizarre...

- oui, au pire ça fera un bon
détergent ! »

Les alchimiste de Zerrikania
sont réputés pour leur
savoir faire exotique et les
machines de sièges pour le
Nilfgaard.

Composé surtout
d'hommes, ces artisans
forment une communauté
au sein de la cité de
Thessos (le cœur de la faille
du Reinaume) qui tente de
repousser les limites de leur
art.

Frustrés par le contrôle des
matriarches, du peu de
diversité des matériaux ou
juste appelés par la gloire,
beaucoup partent pour
Haakland ou les royaumes
connus.



Alchimie exotique (TECH)

Les Alchimistes Zerrikaniens ont toujours eu de l'intuition pour développer des formules, extraire des composés alchimiques. Dans tous les cas, lorsque l'alchimiste doit faire un jet d'alchimie (faire une potion, extraire un composé ou pour deviner une composition, etc...) il fait un jet d'alchimie exotique à la place.

Compétence Exclusive

Alchimie exotique (TECH)

Vigueur

0

Compétences Magiques

0

Compétences

1 Langue au choix

Négoce (INT)

Une comp. de combat

Adresse (DEX)

Athlétisme (DEX)

Duperie (EMP)

Artisanat (TECH)

Contrefaçon (TECH)

Fabri. de piège (TECH)

Résis à la contraint (VOL)

Équipement (5 au choix)

Ensemble d'alchimie

100 C d'ingrédients

Outils de marchand

Tente

Cheval

Matériel de Contrefaçon

Dague

Sablier

Serrure

Petit coffre

Couronnes 120 x 2d6

720

Alchimie exotique (TECH)

Les Alchimistes Zerrikaniens ont toujours eu de l'intuition pour développer des formules, extraire des composés alchimiques.

Dans tous les cas, lorsque l'alchimiste doit faire un jet d'alchimie (faire une potion, extraire un composé ou pour deviner une composition, etc...) il fait un jet d'alchimie exotique à la place.

L'artisan	Le débrouillard	Le Savant-Fou
Catalogue étendu (INT)	Poison ménager (INT)	Sans effets
Avant tout artisan, l'alchimiste garde en mémoire ses schémas. Lorsqu'il souhaite en mémoriser un, il réalise un jet de catalogue étendu SD 15. Il n'y a pas de limite au nombre de schéma qu'il mémorise, mais tous les 10 schéma, le SD augmente de 1.	L'habitude de devoir improviser avec ce qui tombe sous la main est une habitude. Effectuez un jet de Poison ménager + INT lorsque vous devez improviser un poison pour votre arme ou ceux de vos amis (5 rounds). Ajoutez un effet poison normal à votre arme, la probabilité est de la moitié de votre compétence (en %), et ajoutez la moitié de votre compétence au SD de résistance. Au niveau 10, l'impact est de 50%, avec un SD de +5.	Consommer des stupéfiant fait partie du job lorsque vous devez rester éveillé 72h d'affilé ! Ajoutez la moitié de votre niveau de Sans effets pour résister aux effets indésirables des Drogues et du Poison avec un jet de Résilience.
Bonne réputation (VOL)	Substituts	Rire de Savant (EMP)
Dès qu'il arrive dans une localité, l'Alchimiste répand la bonne nouvelle de son arrivée pendant une heure puis il effectue un jet de Bonne Réputation dont le SD dépend de l'agglomération. Une réussite augmente sa réputation du seuil dépassé/2 durant 1d6 semaine.	Vous n'avez pas les bon ingrédients ? Pas grave ! Vous pouvez remplacer autant d'ingrédients que votre niveau de Substituts /2 lors d'une préparation alchimique. Au niveau 10, vous pouvez substituer 5 ingrédients. Chaque substitut augmente le SD de 1 et la durée de préparation d'1/2h. (Sauf ingrédients unique)	Une fois par session, l'alchimiste peut lancer un Rire de Savant à la place d'une des compétences d'Empathie suivantes : charisme, commandement, persuasion, séduction. Ce dernier n'est pas nécessairement très éloquent mais le message passe s'il réussit son jet, puis sera au moins écouté. En cas d'échec, il se lance dans un long rire démoniaque inquiétant.....
Génie du Siège (TECH)	Maître alchimiste (TECH)	Expériences (TECH)
Les machines de Siège du Nilfgaard sont bien connues, et il s'agit d'une commande à des alchimistes Zerrikaniens. Il faudra du temps et l'accord du MJ pour produire une machine, diriger des hommes pour la faire construire, un atelier, beaucoup de matériaux, etc....	L'alchimiste accède aux diagrammes de maître pour le craft et l'alchimie. Avec les SD du tableau ci-contre, il peut ajouter des effets aux potions (et autres préparations) qu'il prépare. Préparer ces éléments est décrit p 77. vous devez ajouter autant d'once que la moitié des ingrédients (4 pour 8 ingrédients)	Avec Expériences , l'Alchimiste touche aux mutagènes de la même façon que les Mages

Bonne Réputation	
Localité	SD
Village	14
Ville	18
Capitale	22

Maître alchimiste (TECH)

Ingrédient	Effets	SD
Albedo	Diminue de moitié les effets de toxines et de poison d'une formule.	+1/ albedo
Rubedo	Augmente la durée d'effet de +1d10, +2 rounds pour les effets curatifs ou bénéfiques.	+2/ rubedo
Nigredo	Augmentez la durée et les dégâts d'un D pour les effets négatifs	+4/ nigredo