

## ARBRE DE COMPETENCE DE L'ALCHIMISTE (METIER ARTISANT)

### MANIPULATION ALCHIMIQUE (TECH)

Grace à son expertise et son expérience, un alchimiste ajoute son niveau de manipulation alchimique à ses jets de vigilance visant à détecter la présence d'un ingrédient dangereux dans une solution alchimique. Ce bonus s'applique également à la négoce pour acheter des composants alchimiques.

Alchimiste	Herboriste	Sédentaire
<b>Pharmacie mentale (INT)</b>	<b>Récolte (TECH)</b>	<b>Ingrédient premium (INT)</b>
Un Alchimiste garde en mémoire tout un catalogue de schémas. Lorsqu'un Alchimiste a fini de mémoriser le plus de diagrammes possible, il peut réaliser un jet de <b>pharmacie mentale</b> SD 15 pour en retenir un de plus. Il n'existe pas de limite au nombre de formules qu'il peut mémoriser mais tous les 10 diagrammes, le SD augmente de 1. A chaque niveau, la vitesse de fabrication des potions augmentent de 10%.	Après qu'un Alchimiste ait réussi son jet de survie visant à récolter des substances naturelles, il peut faire un jet de <b>récolte</b> contre le SD de la substance trouvée afin de doubler le nombre de dès déterminant la quantité récoltée.	Un Alchimiste peut prendre un jour à étudier un ingrédient provenant d'un monstre et faire un jet d' <b>ingrédient premium</b> face à la difficulté de la préparation qu'il souhaite créer utilisant la substance. En cas de réussite, l'effet de la préparation est accru à la discrétion du MJ (durée/effets/doses). En cas d'échec, l'ingrédient est détruit. Un jet de double dose n'est pas possible sur ce type de préparation.
<b>Double dose (TECH)</b>	<b>Rétro-ingénierie (INT)</b>	<b>Laboratoire (TECH)</b>
Chaque fois que l'Alchimiste prépare une décoction alchimique, il peut réaliser un jet de <b>double dose</b> dont le SD est égal au SD de fabrication de la formule. En cas de réussite, il crée deux doses au lieu d'une sans dépenser d'ingrédients supplémentaires. Cette compétence s'applique à toutes les créations alchimiques, y compris les potions, les huiles, les décoctions et bombes.	Pendant l'heure qu'il consacre à l'étude d'une solution alchimique, l'Alchimiste peut effectuer un jet de <b>rétro-ingénierie</b> dont le SD est égal au SD de fabrication de la préparation +3. Il trouve alors la formule de cette solution et en crée un schéma n'octroyant pas de bonus. La difficulté pour refabriquer la solution sera augmentée de +3.	L'Alchimiste peut prendre un jour et dépenser 1d10*10 couronnes par niveau de <b>Laboratoire</b> ainsi qu'une tente pour s'installer et se construire son laboratoire personnel. Lorsqu'il en jouit, il ajoute la moitié de son niveau de <b>Laboratoire</b> à tout ses jets concernant l'alchimie. S'il veut démonter son laboratoire, il récupère le quart de son investissement.
<b>Adaptation (TECH)</b>	<b>Transe (TECH)</b>	<b>Alchimiste fou (INT)</b>
L'Alchimiste peut effectuer un test d' <b>Adaptation</b> (SD de fabrication +3) avant de concocter une potion de sorcier pour diminuer le SD fixé pour se débarrasser de l'empoisonnement de -1 pour chaque point au dessus du SD de fabrication. En cas d'échec, la potion est aussi venimeuse que d'habitude. Le SD pour chasser l'effet d'empoisonnement ne peut être inférieur à 12.	L'Alchimiste peut faire rentrer un sujet ou lui même en transe. Le sujet ajoute le niveau de <b>Transe</b> de l'Alchimiste à son jet de résilience lorsqu'il est empoisonné ou drogué (SD de la substance+3) pour ne pas en subir les malus. En cas de réussite, il est insensible donc ignore les malus des critiques et gagne +1 aux jets d'attaques et défenses par tranche de deux niveaux de <b>Transe</b> . En cas d'échec, il devient dépendant.	Avec la coopération du MJ, l'Alchimiste peut, dans son laboratoire, faire un jet d' <b>Alchimiste fou</b> pour créer un schéma d'une potion avec un effet souhaité (doit être moins puissant qu'une potion de sorcier). Le MJ fixe la difficulté. Vu la nature artisanale de la potion, elles sont plus difficiles à ingérer et nul marchand voudra acheter une potion inconnue à moins d'être un Alchimiste réputé. La création du schéma dure 1 semaines.

REPLACEMENT DE LA COLONNE B - ARBRE DE COMPETENCE DE  
L'ARTISANT  
RAFISTOLAGE (TECH)  
ORIGINAL

Maître artisan	Bijoutier	Improvisateur
Catalogue étendu (INT)	Économe (INT)	Amélioration (TECH)
ORIGINAL	Après avoir réussi son jet d'artisanat visant à créer des ingrédients (acier/ cuir/ lingots...), l'Artisan peut faire un jet <b>d'économe</b> contre le SD de création de l'ingrédient afin d'en fabriquer 2 au lieu d'un seul à partir du même nombre de composants.	ORIGINAL
Compagnon (TECH)	Extravagance (TECH)	Plaqué argent (TECH)
ORIGINAL	Un artisan peut effectuer un jet <b>d'Extravagance</b> SD 13 pour ajouter sur des vêtements/ armures/ armes des composants rares octroyant des bonus au choix du MJ (cf tableau Extravagance). Il peut en ajouter autant qu'il le souhaite mais à chaque ajout, le SD augmente de 4. En cas d'échec, le composant est inutilisable et le support subit 1d6 dégâts. Le bonus pour une même caractéristique ne peut dépasser +2 par joueur.	ORIGINAL
Maître compagnon (TECH)	Tailleur de pierre (TECH)	Déceler (TECH)
ORIGINAL	L'Artisan ajoute son niveau de <b>tailleur de pierre</b> à ses jets d'Artisanat visant à transformer une gemme en gemme parfaite (SD 30). En cas d'échec, la gemme est détruite. La valeur de marché d'une gemme parfaite est de 1000 couronne (livre officiel anglais).	ORIGINAL

Extravagance

**Composants**

Or
Argent
Minerai luisant
Gemme
Gemme parfaite
Dimeritium
Peau de Monstre Rare (R)

**Bonus**

+1 stylisme
+1 réputation
+1 séduction
+2d100 valeur
+(2d100+1000) valeur
+1 réputation
+1 intimidation