

Compétences supplémentaires pour AD & D

L'Astrologie

L'astrologie est une discipline que les Magiciens et Illusionnistes peuvent apprendre en plus de leurs connaissances magiques.

Cette compétence permet de deviner plus ou moins bien une partie de l'avenir. Les étoiles ne dévoileront jamais un fait précis, mais plutôt un pressentiment de la part de l'astrologue sur des choses bonnes ou mauvaises dans un avenir proche.

Par exemple: Une grande catastrophe naturelle aura lieu dans la semaine à moins de 100 Km. Le maître de Jeu pourra dire: "Tu sent que la terre et le ciel sont dans une grande tension et que quelque chose de néfaste se prépare pour bientôt dans la région".

Les chances de lire l'avenir dans les étoiles progressent de la même façon que la compétence "Find Traps" pour les voleurs. Les pourcentages sont les mêmes et le bonus de "Dext" sera remplacé par un bonus d'"Int" équivalent.

Par exemple: Un magicien niveau 4 avec Int 18 aura 30% de chances de lire correctement les étoiles).

Chaque tentative pour lire les étoiles coûte 1PS.

A partir du niveau 3, le personnage pourra utiliser une boule de cristal pour augmenter ses chances de lire l'avenir (ou le passé). Dans ce cas, il aura un bonus de 25% à son score de base. De plus, il y aura 5% par niveau du personnage, qu'il puisse apprendre un fait précis sur l'avenir proche. (En plus de l'utilisation normale de la boule).

A partir du niveau 6, le personnage pourra lire une partie de l'avenir ou du passé de quelqu'un dans les cartes ou les lignes de la main, avec son score de base et les mêmes chances de savoir un fait précis sur cette personne, qu'avec une boule de cristal.

La compétence ne rallonge pas le temps d'apprentissage des connaissances magiques, mais ajoute un surcoût de 50PO / semaine.

Le personnage peut gagner 1 niveau dans cette compétence pour chaque niveau de magie qu'il apprend, à la condition de prendre des cours supplémentaires. De ce fait, un magicien d'un certain niveau peut très avoir une compétence d'Astrologie à un niveau inférieur parce qu'il n'avait pas assez d'argent pour suivre sa formation d'astrologue, ou parce qu'il a commencé l'astrologie après le premier niveau de magicien.

L'Alchimie

Cette compétence peut être acquise par tous les jeteurs de sorts. Elle permet de créer toutes sortes de potions et de mélanges magiques. Elle est nécessaire à la création de la plupart des objets magiques. En effet une grande partie d'entre eux est composée de produits ou d'alliages spéciaux que seuls les alchimistes savent faire. De ce fait, nombre de collèges de magie ont leurs propres alchimistes, et la plupart des magiciens de haut rang travaillent conjointement avec eux. Les plus grand alchimistes ont toujours été les nains passés maîtres dans la création d'alliages fabuleux et autres produits à base de métaux et minéraux.

La compétence se décompose en deux parties distinctes décrites à la page suivante.

La Connaissances des Essences:

Cette partie de la compétence est celle qui permet de savoir quels sont les ingrédients nécessaires à une composition, de reconnaître les substances, métaux ou minéraux servant en alchimie, ou même de reconnaître une potion particulière rien qu'à l'odeur ou à l'aspect. C'est en fait la partie purement théorique de l'alchimie. Elle ne nécessite pas de matériel mais seulement un apprentissage ou une recherche.

Le score en Connaissance est égal à: $(2x \text{ Int}) + (5\% / \text{Niveau})$ avec un maximum égal à Know Spell.

La Fabrication de produit finis:

C'est cette partie de la compétence que l'on utilisera pour créer une potion, un alliage ou toute autre chose purement alchimique. Cette facette de l'alchimie est la plus dangereuse, car le personnage va manier divers produits plus ou moins stables. Une erreur dans le maniement de certaines essences ou dans le dosage d'un mélange peut avoir un effet des plus catastrophique. Cela peut aller d'une simple brûlure à l'élimination pure et simple d'un quartier ou d'une ville. Il est donc conseillé aux joueurs d'utiliser cette compétence prudemment, et au Maître de Jeu de ne pas trop laisser de champs au personnage.

Pour pratiquer cet aspect de l'alchimie, il est indispensable d'avoir un laboratoire à disposition. Il ne faut pas oublier qu'un labo digne de ce nom n'est pas monnaie courante dans Greyhawk; et que les essences alchimiques sont très difficiles à obtenir, et seulement à pris d'or. Les personnages ne devront donc pas pouvoir créer ce qu'ils veulent quand bon leur chante. De plus, les alchimistes sont des gens très fiers et avares de leur savoir, et donc, il sera difficile d'obtenir des formules utilisables autrement que par recherche sérieuse ou un paiement très substantiel auprès de ce maîtres en savoir. Il n'est pas rare que la formule d'un simple baume contre les brûlure coûte plusieurs milliers de PO.

La fabrication d'un produit, quel qu'il soit, nécessite la connaissance de la formule et l'utilisation de ses propres pouvoirs magiques. Il faudra donc réussir un jet en Connaissance des essences puis investir les PS nécessaires à la concoction du produit fini. On considère qu'à chaque niveau atteint, l'alchimiste acquiert la connaissance parfaite d'une formule et qu'il n'aura plus besoin du jet de connaissance pour l'utiliser. C'est au Maître de Jeu de décider quelle formule est apprise. Une fois la formule mémorisée, le personnage devra investir un nombre de PS déterminé par le Maître de Jeu pour rendre sa préparation magique puis jeter son dé de *Préparer produit*. C'est à ce moment que le risque est le plus élevé. En effet, si le personnage rate, cela veut dire qu'il a fait une fausse manipulation et les conséquences sont à tirer sur le tableau de "Désastre" suivant:

- 01 - 50 Rien ne se passe le produit est raté
- 51 - 80 Réaction violente, le personnage est légèrement atteint
- 81 - 98 Laboratoire détruit, le personnage est grièvement blessé
- 99 - 00 Explosion majeure, la ville est rasée, le personnage est mort

Tous les jets se font cachés. Si le jet de connaissance est raté de plus de 30%, le personnage ne se rend pas compte qu'il est en train de commettre une erreur de formule; on jette alors directement le jet de désastre.

Le nombre de PS à dépenser pourra varier de 1 à 5 pour les potions, de 3 à 10 pour les alliages de métaux et de 1 à 15 pour les fabrications à base de minéraux. Au choix du Maître de Jeu, certaines fabrication pourront même nécessiter plus de PS ou la perte définitive de ces points. Dans ce dernier cas, le total de PS perdus ne doit pas excéder 5.

Le score de fabrication est égal à: $(4x \text{ Dext}) + (1\% / \text{niveau})$.

Le passage d'un niveau en Alchimie se fait dans les mêmes conditions que pour l'Astrologie, mais double le temps d'apprentissage des connaissances magiques, et coûte un surplus de 250PO par semaine, pour un apprentissage dans un collège. Le personnage peut aussi essayer de trouver un maître indépendant; dans ce cas, les modalités de paiement seront à discuter au cas par cas et le temps d'enseignement pourra être réduit à la durée normale moyennant quelque heures supplémentaires.