

Alchimie pratique (Street Magic) :

Les outils (p79):

- *talislegger kit // kit de collecte* : Minimum, rentre dans un petit sac a dos, permet seulement la récolte des
- *Assaying kit / kit de raffinage* : rentre dans un grand sac a dos, permet le raffinage des réactifs
- *Enchanting shop // atelier d'enchantement* : installation dans une salle relativement grande. Peut etre déplacé dans un van.
- *Microlab* : pareil en miniature et transportable

Obtenir les réactifs :

Trouver un réactif :

- 1 brut : Survie + intuition (8 , 1 heure)
- 1 raffiné naturel : Survie + intuition (16 , 1 jour)
- 1 radical naturel : Survie + intuition (12 , 1 semaine)

→ -2 pour la recherche d'un réactif très spécifique

Collecte du réactif :

- Animal: Zoologie + intuition
- Herbe : Botanique + intuition
- Métal : Métallurgie + intuition
- Minéral : Géologie + intuition

→ ~30min pour récolter

→ -2 sans kit de récolte

(Optionnel) Aide des esprits liés :

Air : élaboration de focus.

Bête : collecte et de raffinage des réactifs animaux.

Eau : collecte et de raffinage des réactifs se trouvant à proximité ou sous l'eau.

Feu : collecte et de raffinage des réactifs métalliques.

Gardiens : enchantement des armes focus et des focus de sorts de défense.

Guides : enchantement des réceptacles.

Ouvriers : confection des fétiches et des talismans.

Plantes : collecte et de raffinage des réactifs végétaux.

Terre : collecte et de raffinage des réactifs minéraux.

Pratique de l'alchimie :

raffinage : Enchantement + Magie (nbr réactifs bruts, 1 jour)

radicaux : 28 jours, ajustement toutes les 8 heures

→ max Magie réactifs à la fois

→ Enchantement + magie (2) à la fin

→ si echec, tout est perdu

→ si réussite, tous sont convertis en radicaux

fétiches & talismans : Enchant + Magie (4 , 1 heure)

→ consomme 1 réactif raffiné ou radical pour le fétiche, 1 radical pour un talisman

Matériaux de rituels : Enchant + Magie (F , 1 jour)

→ 4 réactifs raffinés ou 2 radicaux par point de force

Orichalque :

→ circulation de 28 jours, ajustement toutes les 8 heures

→ 1 unité de cuivre, or, mercure et argent radicaux

→ Enchant + Magie (3)

→ la réussite crée 1 unité par net hit (max 8)

Création d'artefact

formule de focus :

→ type (sort, esprit, pouvoir...)

→ puissance // Force

→ forme (baton en bois, anneau en or...)

→ tradition (celle du personnage qui crée la formule)

→ ne précise pas la nature du telesma (courant, fait-

main...)

Recherche d'une formule : Arcana + Logique (F*F, 1 jour)

Transcription : Arcana + logique (F, 1 jour)

