Alchimiste

Legacy of the Crown

28 ans

Masculin

1m93

88kg

Alan Spacer

Adepte

Cercle de Fer

Titre

Grey Fields

Points de vie

Actuel | 14

Chance

Actuel | Max. 2

Expérience

Actuel | Total

Influence

Actuel | Total

Caractéristiques /50

Phy.	Int.
14	21
Con.	**Vol.**
23	20
Agi.	**Cha.**
10	12

Caractéristiques dérivées

FF : 2 Vit : 12

RP : 1 End : 4

Santé mentale

Jauge de Stress

1 case cochée = 1 point de Stress

5 10 15 20

Le marqueur indique le plafond de la jauge

Folies

Phobies

Contamination

Jauge de Contamination

1 case cochée = 1 point de Contamination

5 10 15 20

Le marqueur indique le plafond de la jauge

Mutations

Dotations

Armement

Nom	Dégâts	Capacité	Portée	Enc.	Catégorie	Propriétés
Glaive fantôme	6+FF	—	—	1	1 main	Discret

Armure

Nom	T	BG	BD	C	JG	JD	Propriétés
Blouse de l'Alchimiste		1	1	1	1	1	

Localisations

Tête: PP — 01-10

Bras gauche: 1 — 11-25

Bras droit: 1 — 26-40

Corps: 1 — 41-70

Jambe gauche: 1 — 71-85

Jambe droite: 1 — 86-00

Possessions

Reliquaire d'Alchimiste,
2 Élixirs de santé moyens,
2 Élixirs de bellicosité faibles,
5 Fioles d'alchimie,
Flacon de Quintessence (10 extraits),
Éclat de Quintessence,
Nexus alchimia

Enc. total | Max. 5

Monnaie 200 £

Maîtrises

Nom	Niveau
Armes à une main	1

Talisman

Nom

Effets

Alan Spacer

Legacy of the Crown

Physique 14 /50

Athlétisme	17/50	31 /100
Corps-à-corps	15/50	29 /100
Force	11/50	25 /100
Intimidation	24/50	38 /100
Pugilat	0 /50	14 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Constitution 23 /50

Métabolisme	30/50	53 /100
Résistance	7 /50	30 /100
Vigueur	17/50	40 /100
Vitalité	22/50	45 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Agilité 10 /50

Acrobatie	8 /50	18 /100
Dextérité	15/50	25 /100
Équitation	0 /50	10 /100
Esquive	15/50	25 /100
Furtivité	9 /50	19 /100
Initiative	20/50	30 /100
Tir/Lancer	22/50	32 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Capacités passives/actives

Conducteur de Rituels

Capacité d'effectuer des Rituels au moyen de Cercles alchimiques Mineurs.

Dur à cuire Compétence

RP augmente de 1 pour chaque vingtaine de Résistance (au lieu de 1 tous les 25).

Élixirologie Compétence

Capacité de préparer des Élixirs.

Description

Résistance : Contamination

Bonus de +10 aux Tests de Contamination.

Description

Nom Compétence.

Description

Nom Compétence.

Description

Nom Compétence.

Description

Nom Compétence.

Description

Intelligence 21 /50

Artisanat	30/50	51 /100
Con. (Alchimie)	15/50	36 /100
Folklore	26/50	47 /100
Lucidité	20/50	41 /100
Orientation	15/50	36 /100
Perception	9 /50	30 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Volonté 20 /50

Force mentale	16/50	36 /100
Rés. ésotérique	26/50	46 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Charisme 12 /50

Commandement	0 /50	12 /100
Éloquence	13/50	25 /100
Séduction	5 /50	17 /100
Tromperie	8 /50	20 /100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100
Compétence avancée	/50	/100

Alan Spacer

Legacy of the Crown

Feuille de l'Alchimiste

Élixirs

Élixir de santé D/rée	Gelée d'Algaroth + Quintessence	Restaure 1D4/2D4/3D4 PV.	Manger 1/2/3 fois toutes les heures pendant 6 heures, ou subir 1 PS.
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie
Nom Durée	Composition	Effet	Contrepartie

Préparer un Élixir

- **Compétence** ***Connaissances (Alchimie)***,
- **Capacité** ***Élixirologie***,
- La **Recette** de l'Élixir,
- Un **Reliquaire**,
- Un **Récipient alchimique** adapté,
- Les **Composants** spécifiés dans la **Recette**,
- **1** à **3 extraits** de **Quintescence**.

Consommer un Élixir

Puissance de l'Élixir	Quantité de Quintessence	Modificateur au Test de *Métabolisme* à la consommation
Faible	**1 extrait** de **Quintessence**	/
Moyenne	**2 extraits** de **Quintessence**	***Complexe (-10)***
Forte	**3 extraits** de **Quintessence**	***Difficile (-20)***

Alan Spacer

Legacy of the Crown

Feuille de l'Alchimiste

Rituels alchimiques

Nom	Niveau	Durée	Description

Préparer un Rituel alchimique

- Tracer un **Cercle alchimique** à l'aide d'un **Éclat de Quintessence : Test de *Connaissances (Alchimie)***,
- S'être injecté les doses nécessaires de **Sérum de Vérité**,
- Disposer de la **Capacité** associée au **Niveau** du **Cercle**,
- Se trouver physiquement à l'intérieur du **Cercle alchimique**.

Réaliser un Rituel alchimique

Niveau	Modificateur au Test de *Résilience ésotérique*	Échec au Test de *Résilience ésotérique*
Mineur	/	Le personnage subit le **Statut *Épuisé***
Majeur	**Malus de -10**	Le personnage subit le **Statut *Étourdi***
Légendaire	**Malus de -20**	Le personnage subit le **Statut *Inconscient***

Alan Spacer

D'aussi loin qu'il s'en souvienne, Alan a toujours vécu dans les villages du Cercle. Au sein de sa famille, l'Alchimie se transmet de génération en génération. Néanmoins, le jeune Spacer est né aveugle, et ce n'est qu'à 20 ans (et grâce aux efforts de son père), que les miracles du Cercle lui firent découvrir l'usage de la vue. Depuis, il se sent investi d'une mission qu'il croit dictée par le *destin* en personne : pousser l'art de l'Alchimie à son paroxysme et devenir le meilleur dans son domaine.

Profil psychologique : *Calme, bienveillant, réaliste.*

Particularités :

- *Possède de nombreuses connaissances.*
- *Très endurant.*
- *Peut concevoir des Élixirs de Soin.*
- *Assez intimidant (par sa taille et ses yeux dénués de pupilles, étranges stigmates de l'expérience qui lui a offert la vue).*
- *Peu habile en combat.*

Mission de Faction : *L'appel du sang*

« L'heure est grave. Nous avons retrouvé le corps de l'un de nos confrères sur la route qui mène au village de Gemma. Après l'avoir assassiné, son agresseur lui a dérobé l'objet qu'il transportait alors : une fiole contenant une petite quantité de sang. Le sang qu'elle contient provient d'une créature encore inconnue de l'espèce humaine ; il s'agit là de tout ce que nous avons pu extraire de son corps avant qu'elle ne tombe en poussière. Vous devez à tout prix retrouver la fiole de sang, et la restituer au ***Cercle de Fer*** *pour une étude approfondie. »*

Équipement spécial : *Glaive fantôme*

Conçu pour les missions d'infiltration, le **Glaive fantôme** peut de se rétracter à l'intérieur de sa garde au bon vouloir de son utilisateur (au prix d'**1 Demi-action**) pour prendre un adversaire de surprise – et aussi moins de place dans son havresac. Solide, tranchant et efficace: une belle métaphore du travail des Alchimistes.

Propriétés des équipements

Discret : Une arme ***Très discrète*** peut sans problème être dissimulée dans un vêtement porté par le personnage. Octroie un **Bonus de +20** à tous ses **Tests de *Furtivité*** visant à cacher l'arme.

Notes

Alan Spacer

Legacy of the Crown

Notes