



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shaan > Aides de jeu > Alchimie > **Quelques figures ...**

Quelques figures ...

vendredi 26 mai 2006, par [Igor Polouchine](#)

Les alchimistes cités sont encore vivants et pourront croiser la route des personnages. Certains pourront même devenir le Maître-Alchimiste d'un personnage le temps d'un voyage...

Les alchimistes cités sont encore vivants et pourront croiser la route des personnages. Certains pourront même devenir le Maître-Alchimiste d'un personnage le temps d'un voyage...

Braise

- race : Nomoï des grands arbres
- culte : du feu
- C : 3 - A : 1 - E : 5
- sens : 4 - rel : 2 - pers : 3
- Alchimie : 21 - Protocoles : 18 - Botanique : 17 - Zoologie : 18
- Hypochondriaque, Braise est persuadé d'être toujours atteint de maladies inconnues. Il vit seul à Kām, dans le ghetto nomoï. Assez avenant pour un alchimiste, il ne refuse jamais de transmettre son savoir, pourvu qu'on lui trouve l'ingrédient du moment qui lui manque...

Golam

- race : Woon des sables
- culte : aucun
- C : 5 - A : 2 - E : 3
- sens : 3 - rel : 1 - pers : 4
- alchimie : 18 - vie en nature : 18 - armes de corps : 17 - bionie : 16
- Golam a fait partie de nombreuses expéditions scientifiques humaines. Il en a retiré un goût immodéré pour les processus chimiques. Ce n'est que bien plus tard qu'il rencontra Fleur-de-souffre,

son maître et passa près de cinq ans avec lui. On le trouve en ce moment dans un petit village au nord de l'Ygwaneï.

Koll

- race : Delhion des terres brûlées
- culte : de l'air
- C : 4 - A : 1 - E : 4
- sens : 4 - rel : 1 - pers : 5
- alchimie : 24 - droit : 18 - commerce : 17 - psychologie : 16
- Koll est un marchand delhion qui a perdu son âme après une agression magique. A la suite de rencontres hasardeuses, il a rencontré divers maîtres alchimiques, qu'il a depuis nécrosés. Koll est plus un vendeur de recettes qu'un réel praticien, même s'il en possède toutes les compétences. On le trouve au Bar de l'écluse, chaque semaine, au fin fond du Duneï.

Galinomélneyam

- race : Mélodien des glaces
- culte : aucun
- C : 2 - A : 5 - E : 4
- sens : 3 - rel : 5 - pers : 2
- Alchimie : 24 - Shaan : 18 - toutes les compétences magiques à 17.
- Ce vieux Mélodien incarne la puissance et la sagesse. Nombre d'alchimistes réputés sont passés entre ses mains. Doux et compréhensif, il ne refuse jamais un service. Il serait retenu prisonnier dans le Delheï par un spectre très puissant, désireux de retrouver le sens du toucher...



Korkar

- race : Darken des forets blanches
- culte : de la terre
- C : 5 - A : 3 - E : 3
- sens : 2 - rel : 4 - pers : 3
- alchimie : 20 - toutes les compétence de combat à 18

- Ce Darken s'est spécialisé dans l'alchimie de combat. Il est à l'origine de nombreuses liqueurs donnant un avantage décisif lors des affrontements notamment l'essence de rage, le jus d'inconscience et le potage assommant. Il oeuvre actuellement sur le front akeneï dans un petit village du nom de Slomania.