



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Personnages > Le Temple d'Hermès > **Marzud l'Alchimiste**

## Marzud l'Alchimiste

mercredi 6 septembre 2000, par [JyP](#)

Magicien naturel,  
Alchimiste, marchand  
d'épices...

### Apparence :

Marzud est un homme qui  
croûle sous le poids  
des ans. Petit et voûté,  
possédant de longs doigts  
qui font penser à des  
pattes d'araignées et des  
yeux perçants,  
il pourrait faire peur s'il ne  
possédait une magnifique  
barbe  
qu'il entretient  
soigneusement.

 © Merin 2002

### Vertus & Vices

*Marchand* (+2) - spécialisé  
dans les épices.

*Seconde Vue* (+1)

*Obsession* (-1) - accumuler  
du pouvoir magique.

*Constitution Fragile* (-1)

*Petit* (-1)

### Caractéristiques

Intelligence	Perception	Force	Énergie	Présence	Communication	Dextérité	Vivacité
+2	+2	0	-2	0	+2	+1	0
rusé	attentif		ossature fragile		volubile	mains agiles	

### Compétences

### notables

Alchimie	8	Attention	3	Langue : Arabe	5
Invocation	2	Concentration	4	Langue : Grec	4
Seconde Vue	3	Connaissance des gens	4	Langue : Latin	4
Sensibilité à la Magie	4	Guile	5	Alphabet : Arabe	3
		Contrefaçon	3	Alphabet : Grec	3
Artes Liberales	3	Marchandage	7	Alphabet : Latin	2
Disputatio	2				
Lectio	2				
Philosophiae	3				

### Afflictions Âge

Perte de tonus musculaire	3	68 ans
Os fragiles	3	2

### Confiance

3

### Décrépitude Taille

-1

### Poudres

Considérons qu'il possède 10 doses de  
poudre pour chaque Art  
Magique...

### Sables & Epices

*Sables de Morphée*, 3 doses, Re Me 20 -  
Endort immédiatement  
la cible.

*Sable Etincelant*, 3 doses, Cr Ig 20 - un  
flash lumineux étourdissant

pendant 1 round, permet de s'échapper.

*Sables de Feu*, 2 doses, Cr Ig 20 - voir

[Souffle](#)

[enflammé du Djinn](#)

*Sables Irritants* - 1 dose, Pe Co 20 -  
occasionne de terribles démangeaisons,



une vraie torture !

*Sables de Dissolution*, 1 dose, Pe He/Te 25 - un

puissant acide

*Sables de Plomb*, 2 doses, Re Vi 40 - la cible ne peut plus utiliser

que des sorts ayant Soi-même comme portée.

*Epices de Force* - 1 dose, Cr Co 30 -

bonus de +2 en Force

*Sables à Homoncules de Poussière*, 6 doses - permet d'invoquer

un homoncule de poussière. Marzud a utilisé pour ce faire les

rare connaissances qu'il a glanées en Invocation fortement épaulées

par ses connaissances en Alchimie.