

L'alchimiste :

FOR 3	DEX 6	VIG 4
PER 5	INT 6	AST 2
MAN 2	APP 4	CHA 4

Capacités :

Esquive 2	Vigilance 4	Furtiv. 5	Expr. 5
Intim. 3	Empathie 2	Mêlée 2	Ling. 4
Médecine 1	Occ. 6		

Volonté 9

L'alchimiste maîtrise un pouvoir de transmutation de la terre lui permettant de dresser des murs défensifs - 1 tous les 3 tours - autour de lui (7 niveaux de santé, VIG 4), une transmutation de la chair transformant ses bras en épée F+4 et une invisibilité qui disparaît s'il bouge et ne peut être percée que par Auspex 4 ou en déchaînant les Brumes en Aube niveau 3.
Enfin, tant que le parchemin n'est pas détruit, le mage ressucite toujours.