

# Principes d'Alchimie

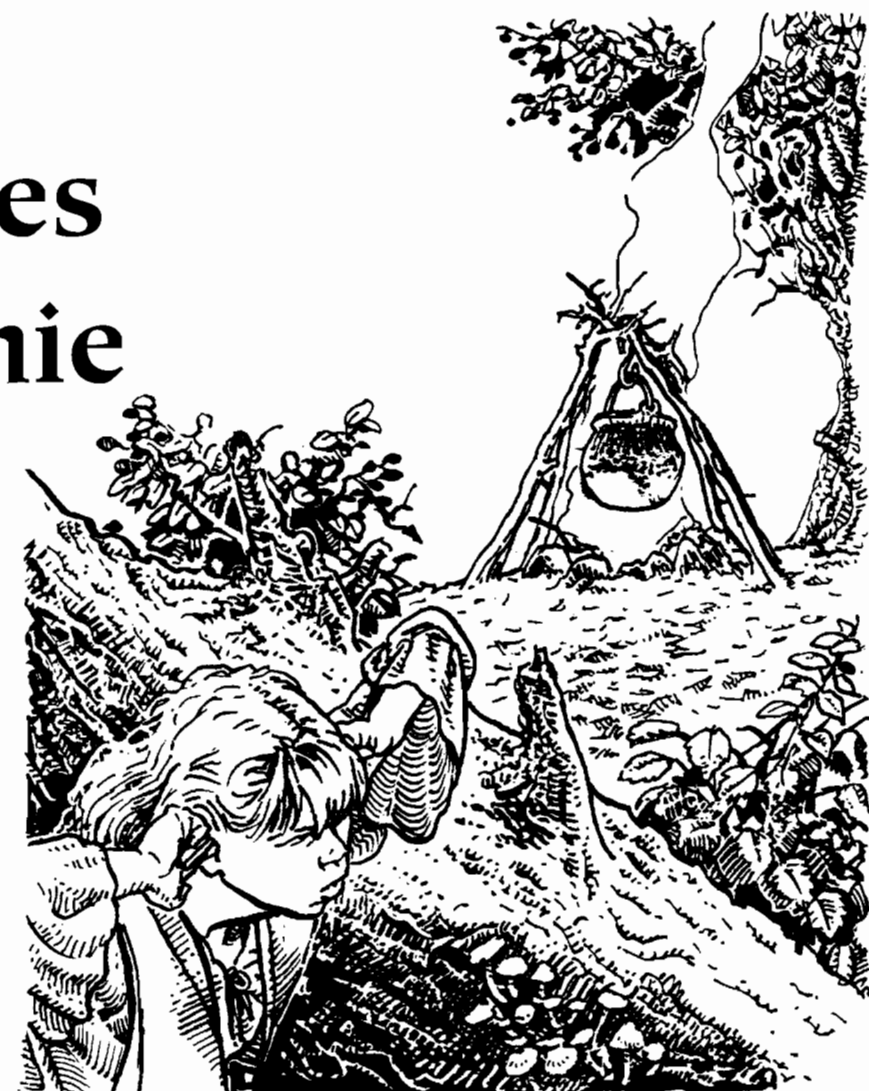
Plus qu'une règle, les Principes d'Alchimie sont une aide de jeu permettant de développer et d'utiliser la compétence du même nom. Les univers fantastiques sont friands de laboratoires mystérieux pleins de fioles aux couleurs étranges, de vapeurs délétères et suffocantes dans le rougeoiement des braseros et le bouillonnement des cornues — le tout ponctué d'un ricanement insane en voix off. Sans pousser la couleur locale jusque là, *Rêve de Dragon* propose surtout un système qui puisse être compatible avec les exigences du voyage, c'est-à-dire un minimum de matériel.

L'alchimie dans *Rêve de Dragon* n'est pas véritablement magique au sens que les règles donnent à ce mot. Elle n'a aucun rapport avec le haut-rêve. Certaines préparations alchimiques peuvent être enchantées pour accroître ensuite leur pouvoir, mais elles existent en totale indépendance. Un alchimiste n'a pas besoin d'être haut-révânt.

Dans sa forme de base, seule étudiée ici, ne traitant que des liquides et des pâtes, l'alchimie est la science des *couleurs* et des *consistances*. Elle ne demande qu'un matériel succinct : du feu, un chaudron, un mortier, un pilon, un entonnoir, du parchemin pour filtrer, une fiole hermétique. Sa pratique requiert essentiellement trois caractéristiques : l'INTELLECT, pour se souvenir des recettes et être capable de les mettre en oeuvre ; et sur le plan pratique, la VUE pour identifier les couleurs et la DEXTÉRITÉ pour identifier les consistances.

## Poids et mesures draconiques

Les grimoires et autres parchemins que les personnages ne manqueront pas de découvrir et de consulter ne connaissent pas les mots simples tels que *gramme* ou



*centilitre*. Pour être sûr de ne commettre aucune erreur, il est bon de se familiariser avec le système de mesure.

## Mesures de volume

<b>pinte</b>	1 litre
<b>demi-pinte</b>	50 centilitres
<b>mesure</b>	20 centilitres
<b>demi-mesure</b>	10 centilitres
<b>doigt</b>	1 centilitre (10 cm <sup>3</sup> )
<b>déhacoudre</b>	1 millilitre (1 cm <sup>3</sup> )
<b>pépin</b>	0,1 millilitre (100 mm <sup>3</sup> )

## Mesures de poids

<b>livre</b>	500 grammes
<b>écaille</b>	10 grammes
<b>brin</b>	1 décigramme

Quand le mot *brin* est utilisé en tant que mesure, il représente une unité de poids. Dans cette acception, 1 *brin* d'herbes ne signifie pas une «tige» d'herbe, mais une certaine quantité qui, une fois sèche, correspond à un poids de 0,1 gramme. Tout personnage ayant au moins zéro en Botanique ou en Alchimie est capable de faire cette évaluation sans jet de dés.

Le *pépin* est une unité de volume, notamment utilisé pour mesurer la taille des gemmes. Un gemme cubique d'une taille de 10 pépins fait un centimètre d'arête. Un volume de 1 pépin d'eau pèse 1 brin.

## Les couleurs

Les couleurs alchimiques sont de subtils reflets que l'alchimiste peut repérer à travers un prisme de *crystal alchimique*, et qui correspondent à des degrés de chauffe. C'est au moment où la température atteint la *couleur* désirée qu'il