

Recettes de base

Les recettes suivantes sont censées connues de tout personnage ayant au moins zéro en Alchimie. La plupart demandent plusieurs jets de dés. Comme on ne peut savoir qu'en toute extrémité si le processus a réussi ou non, pratiquement le personnage exécute l'ensemble de la recette et ne joue les jets de dés qu'à la fin, en bloc. Si un seul échoue, inutile de jouer les suivants, la préparation est perdue.

CRISTAL ALCHIMIQUE
RELIQUÉFACTION D'ALGAGATH LE VIEIL
DISRUPTION ALCHIMIQUE
PULVÉRISATION ALCHIMIQUE
POTION DE FORCE
POTION DE DEXTÉRITÉ
SURPOTION DE SOIN

CRISTAL ALCHIMIQUE

But. Obtenir un prisme de cristal alchimique.

Manipulation. Écraser 12 brins de névropenthe jusqu'à obtenir une bouillie de consistance serpent-cheval (-2) et laisser reposer une heure. Saupoudrer la préparation de 4 pépins d'obyssum gris et reprendre le malaxage jusqu'à consistance serpent-cheval-serpent (-3). Laisser reposer encore une heure. Pendant ce temps, préparer un abri à proximité du lieu de travail, capable d'intercepter des projectiles violents, une pile de sacs de sable par exemple. Ceci fait, dans un chaudron bien propre, faire chauffer à sec une livre de sable de rivière dans lequel on aura introduit une bille de plomb d'un poids de 20 écailles, et remuer l'ensemble jusqu'à consistance mouton-mouton-mouton (-3). Dès que la consistance est obtenue, jeter la préparation précédente dans le chaudron et gagner l'abri le plus vite possible. L'explosion consécutive doit être extrêmement violente.

Dans les débris déchiquetés du chaudron (qui doit être sacrifié pour l'opération), on doit normalement retrouver un prisme de cristal alchimique aux proportions parfaites. S'il n'y a pas d'explosion ou si dans les débris du chaudron on ne retrouve qu'une boule de plomb fondue, c'est que l'opération a échoué.

RELIQUÉFACTION D'ALGAGATH LE VIEIL

But. Obtenir de l'eau alchimiquement simple.

Manipulation. Faire une décoction de 5 brins de mercurion, de satum ou de névropenthe dans 1 pinte d'eau filtrée. Pousser la chauffe jusqu'à la couleur indiquée selon l'herbe utilisée et tirer vivement hors du feu. Le contenu du chaudron doit alors gélifier progressivement. Tester la gélification, et quand elle a atteint la consistance indiquée, remettre sur un feu fort. Si le travail se reliquéfie instantanément, la manipulation a réussi. Si la gelée durcit davantage, c'est perdu.

Filtrer l'eau obtenue avec un parchemin de veau, et l'utiliser dans toute manipulation requérant de l'eau alchimiquement simple. La quantité obtenue est d'une pinte et peut être fractionnée à volonté.

Selon l'herbe utilisée, les couleurs et consistances à obtenir sont les suivantes, suivies entre parenthèses de leur difficulté.

Mercurion : pourpre-pourpre-sangue (-3) ; serpent-serpent-chèvre (-3)

Satum : pourpre-pourpre (-1) ; serpent-serpent (-1)

Névropenthe : pourpre (0) ; serpent (0).

(Noter que l'eau obtenue par transmutation élémentale est également alchimiquement simple.)

DISRUPTION ALCHIMIQUE

But. Extraire un ingrédient d'un autre, par exemple un sel alchimique de son minéral.

Manipulation. Faire chauffer une livre de minéral à sec jusqu'à couleur brun-gris-sangue (-3), et verser dessus une pinte d'eau alchimiquement simple. Reculer précipitamment pour éviter le jet de vapeur et mélanger vigoureusement jusqu'à consistance hibou-renard-mouton (-3). Laisser reposer 12 heures à l'abri de la lumière, avant de filtrer le liquide obtenu dans du parchemin de veau. Après évaporation à l'air libre, on obtient 10 pépins de sel alchimique résiduel. (Si une sorte de colle apparaît au lieu d'une poudre, c'est que la manipulation a foiré quelque part.)

PULVÉRISATION ALCHIMIQUE

But. Obtenir une gemme alchimiquement pulvérisée pour l'incorporer à l'alliage d'un objet que l'on désire enchanter.

Manipulation. Plonger une gemme dans une mesure d'eau alchimiquement simple et chauffer le tout jusqu'à température gris (0). Ajouter alors une quantité de boralm équivalente, en pépins, à la taille de la gemme, et continuer la chauffe jusqu'à température noir (0). A ce moment précis, rajouter une même quantité de chramaelium, et continuer de chauffer jusqu'à couleur gris-noir (-2). Tirer alors du feu, ajouter une mesure d'eau (alchimiquement simple) froide, et couvrir à l'abri de la lumière. Laisser reposer 7 heures. Au bout de ce temps, récupérer la gemme et l'éponger soigneusement avant de la placer au fond d'un mortier de marbre. Puis, au moyen d'un pilon également de marbre, la frapper d'un petit coup sec. Sous le choc, la gemme doit se pulvériser, littéralement tomber en poussière. Si elle reste intacte, c'est que l'opération a failli quelque part.

Utilisation. Ne pas oublier que pour l'enchantement, l'intégralité de la gemme doit être utilisée. Bien veiller à recueillir chaque fragment de la poudre obtenue.

POTION DE FORCE

But. Augmenter la force physique du buveur de la potion.

Manipulation. Mélanger à froid 5 déhacoudres de cendre de bouleau dans 1 mesure de lait de femme jusqu'à obtenir une crème de consistance cheval (0). Ajouter alors une mesure d'eau alchimiquement simple et faire chauffer jusqu'à couleur vert-bleu (-2). Ajouter à ce moment 3 pépins de candique, tirer hors du feu et mélanger jusqu'à consistance mouton-cheval-serpent (-3). Laisser reposer au moins une heure avant utilisation. Le produit obtenu doit être translucide, signe que la manipulation a réussi. S'il est opaque, tout est à recommencer.

Utilisation. Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 minute (10 rounds). Il confère un bonus de +5 à tous les jets de FORCE pure (ni Mêlée ni Lancer ne sont affectés), un bonus de +2 au +dom personnel en Mêlée et de +1 en Lancer, et double le seuil d'encombrement. La fin de l'effet s'accompagne d'une perte de 2d6 points d'endurance.