

RÊVE
de
DRAGON



LIVRE III

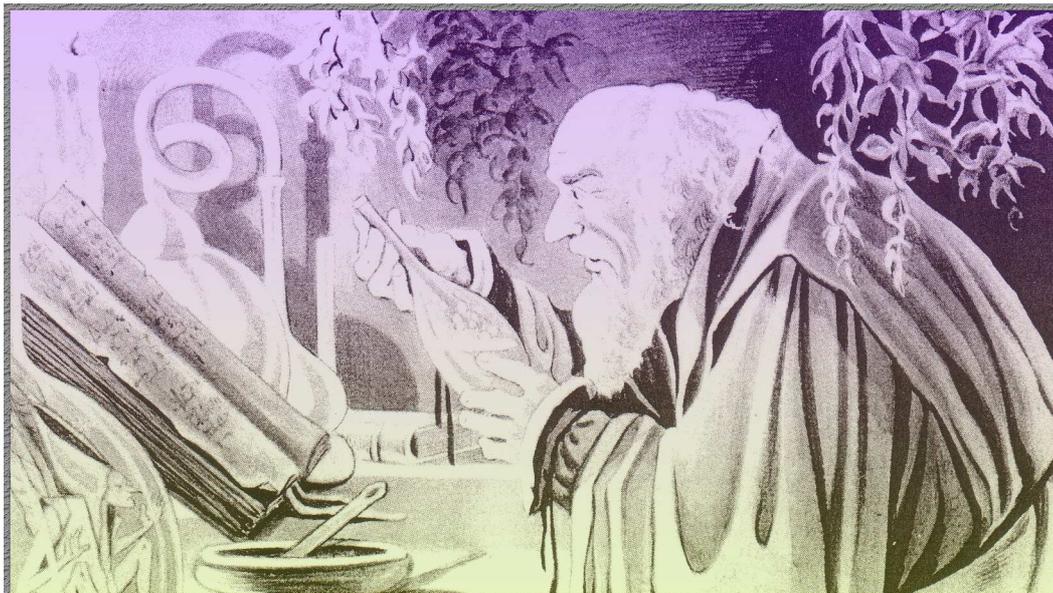
L'ALCHIMIE

Compilation de règles et formules

Sources trouvées dans les règles, magazines
Et divers sites Internet

WHAOUMANN 2009

L'ALCHIMIE



Dans sa forme basique, l'alchimie est la science des couleurs et des consistances, ne demandant qu'un matériel succinct : Un chaudron, un pilon, un mortier, un entonnoir, une fiole et du parchemin pour filtrer.

Le tableau suivant résume les bases de l'alchimie :

HERBES DE BASE DE L'ALCHIMIE

Mercurion		Forêt	Vue / Botanique à 0	2 Deniers
Satum		Forêt	Vue / Botanique à 0	3 Deniers
Névropenthe		Forêt	Vue / Botanique à 0	6 Deniers

SELS PRINCIPAUX DE L'ALCHIMIE

Candique	Poudre blanche apparaissant sous l'écorce de nombreux arbres	Forêt	Vue / Alchimie à 0	2 Deniers
Boralm	Poudre brune apparaissant sur les parois des grottes	Grotte	Vue / Alchimie à -1	3 Deniers
Obyssum Vert	Poudre verdâtre apparaissant sur les tiges de certains roseaux	Marais	Vue / Alchimie à -2	5 Deniers
Obyssum Gris	Poudre grisâtre apparaissant sur certaines lianes de marais	Marais	Vue / Alchimie à -4	1 Sole
Obbadion	Poudre bleuâtre obtenue par DA à partir de tourbe d'Obbadine	Marais		2 Soles
Nartha	Poudre noire obtenue par DA a partir de Narthalide (sorte de houille)	Grotte		4 Soles
Chramadium	Poudre rouge obtenue par DA à partir de Chramaele (glaise)	Divers		5 Soles

LES COULEURS ALCHIMIQUES

Vert (5000 °C)	Glauque (2000 °C)	Bleu (800 °C)	Pourpre (300 °C)	Sangue (Rouge) (100 °C)	Gris (blanc) (50 °C)	Brun (noir) (0 °C)
-------------------	----------------------	------------------	---------------------	----------------------------	-------------------------	-----------------------

Les Couleurs alchimiques sont de subtils reflets que l'alchimiste repère à travers un prisme de cristal alchimique et qui correspondent à des degrés de chauffe. C'est au moment où la couleur atteint la couleur désirée qu'il faut vite passer à la manipulation suivante. La difficulté de base est de 0, mais nombre de températures correspondent à des composés. [par exemple : vert-vert (-1), vert-bleu (-2) vert-vert-bleu (-3).]

Pour distinguer les couleurs, on utilise Vue / Alchimie. En cas d'absence de cristal toutes les difficultés sont majorées d'un malus de 5

LES CONSISTANCES ALCHIMIQUES

Serpent (gaz)	Lapin (eau)	Chèvre (huile)	Mouton (pâte molle)	Hibou (pâte dure)	Renard (glaise)	Cheval (pierre)
------------------	----------------	-------------------	------------------------	----------------------	--------------------	--------------------

Les consistances alchimiques plus ou moins fluides, épaisses, pâteuses etc... portent le nom d'animaux. Comme pour les couleurs, la difficulté de base est de 0 mais généralement les consistances souhaitées sont des composées [ex : Serpent-Serpent (-1)...].

Pour distinguer les consistances, on utilise Dextérité / Alchimie.

LA GRANULOMÉTRIE ALCHIMIQUE

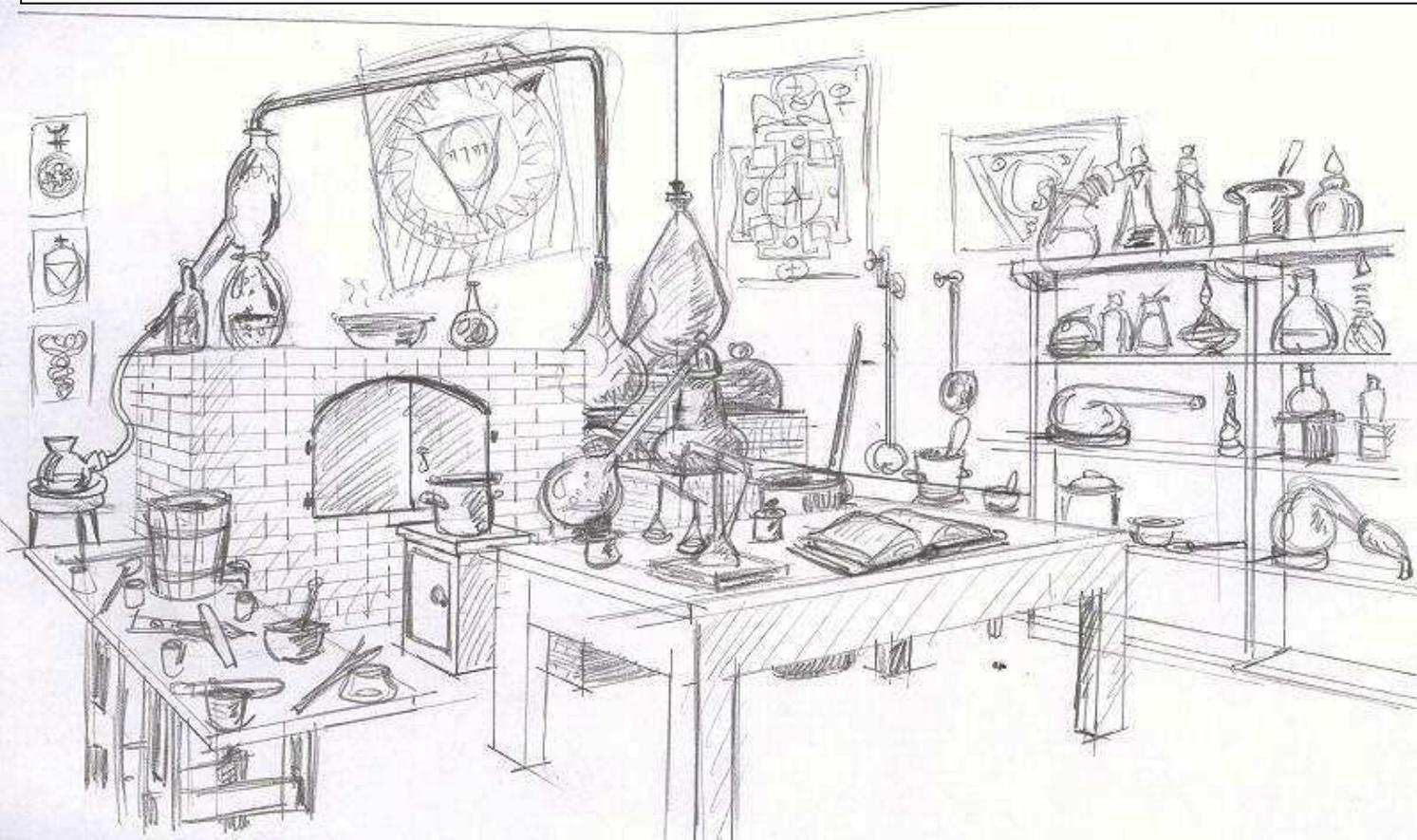
Plaine (liquide)	Monticule (émulsion)	Butte (safran)	Colline (farine)	Mont (sel fin)	Montagne (gros sel)	Pic (gravier)
---------------------	-------------------------	-------------------	---------------------	-------------------	------------------------	------------------

La granulométrie alchimique correspond à la texture de la matière que l'on obtient à la fin de la préparation. Elles portent le nom de type de sommets. Elle concerne le caractère pailleté, pointu, tranchant, bombé, symétrique etc.. de la substance fabriquée.

LES DURÉES ALCHIMIQUES

Jade (année)	Héliodore (semaine)	Améthyste (jour)	Saphir (heure)	Emeraude (minute)	Rubis (seconde)	Diamant (20 ^{ème})
-----------------	------------------------	---------------------	-------------------	----------------------	--------------------	---------------------------------

Les échelles de temps utilisées pour la préparation des formules. Elles portent le nom de pierres précieuses.



EQUIPEMENTS CLASSIQUE D'ALCHIMIE

<ul style="list-style-type: none"> Petit feu ouvert (cheminée/camp) Gros feu ouvert (incendie) Forge Forge Gnome Lave Bougie/lanterne Torche Four (alchimique/de potier) Bain-marie Frotter Pierre chaude + chaudron en peaux Loupe/miroir Air en feu Charbon Gaz de Flambe Gaz de terre Bois spécial Soufflet - Soufflet de forge Eventail 	<ul style="list-style-type: none"> Chaudron Creuset émaillé/céramique Alambic - Cornues Tubes à essais Entonnoirs Casseroles – Louches - Cuillères Réceptient à vidange par le fond Réceptients en verre / cuivre Fiole + Bouchon + Cire à cacheter Ampoules en Verre Boîtes – Sac - Vessies Balances diverses + Poids calibrés Godets calibrés Toise Draconique Pipette Gnome Compte-gouttes gnomique Baguettes à consistance Loupe (X5) 	<ul style="list-style-type: none"> Mortier + Pilon - Pierre plate à piler Couteau à lame de cuivre Hachoir – Lime - Râpe Pierre Ponce Meule Passoire – Tamis - Filtre à sable Parchemin de Veau / Mouton Poire de Séparation Pincés – Pincettes – Tenailles Marteau - Maillet Aimant Gants en cuir – Gants de forgeron Toile, Tissus
--	--	---

Règles additionnelles en rapport avec l'alchimie.

APPRENTISSAGE DES FORMULES



De même qu'un haut-rêvant peut apprendre de nouveaux sortilèges et mieux comprendre le rêve des dragons au cours de son voyage, un alchimiste devrait être capable d'augmenter sa quantité de recettes. La formule la plus couramment suivie est celle du joueur qui présente ses recettes au GR qui donne son accord ou pas. Mais cette méthode est surtout valable à la création du personnage.

Une autre méthode est l'apprentissage par l'échange avec d'autres alchimistes, ou au travers de livres laissés par les alchimistes des siècles précédents. Très utile, à supposer que les livres contiennent les recettes que vous voulez. Là, ce serait plutôt le GR qui décide dès le début du contenu des livres.

- **A la création du personnage :**

Un alchimiste ayant au moins 0 dans la compétence pourra dépenser 50 points d'Expérience par formule qu'il voudra acquérir. Il devra commencer par les deux bases de l'Alchimie « Reliquéfaction d'Algagath » et « Disruption Alchimique » puis pourra en acquérir une par niveau (max 14).

- **Apprentissage :**

La méthode sera la même que ce soit avec un maître ou un grimoire. Le temps nécessaire à l'apprentissage est égal à F.T. Intellect x 1 heure x difficulté la plus élevée de la recette (DR). Après ce délai, l'élève devra réussir un jet d'Intellect / Alchimie à -DR pour la mémoriser. A la suite de quoi, il devra la réussir une fois pour l'acquérir définitivement. Chaque tentative ratée ne remettra pas en cause l'apprentissage mais donnera un malus de 2% aux futurs jets lors de l'utilisation de la formule. Il n'y a pas de limite à la quantité de formules que l'alchimiste peut apprendre par cette méthode.

CRÉER OU REDÉCOUVRIR UNE FORMULE ALCHIMIQUE



Que faire maintenant quand le personnage a l'idée d'une recette qu'il n'a aucune chance de connaître ? Et bien il peut encore la rechercher à tâtons, en comparant avec d'autres recettes connues, en se fiant à ses connaissances théoriques, à son intuition, à son flair d'alchimiste quoi !

- **Définir la recette :**

Par rapport à l'effet recherché par le personnage, le gardien des rêves définit les ingrédients, la durée et les manipulations à effectuer etc... Sauf si on reprend une recette existante à redécouvrir par le personnage (c'est quand même plus fastoche).

- **La recherche fondamentale :**

Pour chaque manipulation à effectuer lors de la recette, le personnage devra passer un nombre d'heures d'étude égal à FT-Int x difficulté de la tâche. La limitation de 6 heures d'études par jour étant bien sûr à prendre en compte. A la fin de chaque phase l'alchimiste inventeur devra réussir un jet en INT en utilisant le tableau de résolution des jets d'Eureka du Haut-Rêve puis pourra passer à la suivante. En cas d'échec le chercheur s'apercevra qu'il est sur la mauvaise voie et pourra reprendre à zéro. En cas d'échec total, il ne se rend compte de rien et aura une vilaine surprise à l'arrivée (à convenance du gardien de décider quels peuvent être les effets indésirables de la formule trouvée). Chaque échec donne un malus de -1 pour la nouvelle tentative.

Alchimie – Difficulté de la phase	De +10 à +6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Difficulté de recherche	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	Impossible

- **Le test :**

Une fois la recette concoctée, encore faut-il la tester. Pour cela le personnage devra la réussir une fois pour l'acquérir définitivement. Chaque tentative ratée ne remettra pas en cause l'apprentissage mais donnera un malus de 2% aux futurs jets lors de l'utilisation de la formule. C'est à ce moment qu'on pourra se rendre compte des effets d'un échec total dans la phase précédente.

RÈGLE DU TOUR DE MAIN



Il ne vous semble pas étrange que les Haut-rêvants aient droit de savoir de mieux en mieux lancer leurs sorts au fur et à mesure qu'ils les pratiquent, alors qu'un alchimiste tente pour la centième fois cette fichue potion de force et peut encore se tromper dans une étape ? Voici donc la règle du tour de main.

- **Description :**

Toute recette alchimique complètement réussie, sans usage de la Chance, donne un bonus cumulatif de 1% pour les prochaines fois où elle sera tentée. Ce bonus s'applique à tous les jets de la recette.

- **Justification de la règle :**

Ainsi un apprenti alchimiste à qui son maître aura fait faire de nombreuses fois de l'eau Alchimiquement Simple aura une chance raisonnable de réussir une recette qu'il connaît par cœur. Ce doit être aussi comme ça que les grands Alchimistes comme Alchimède peuvent réussir sans accroc de longues et délicates recettes.

- **Note :**

Il peut sembler que cette règle est plus avantageuse que celle des bonus de cases, qui donnent un bonus à un sort mais sur une case bien précise. C'est bien le cas, mais il faut aussi remarquer que réussir une recette alchimique est plus difficile que lancer un sort, car il faut réussir coup sur coup en général trois à quatre jets, sans savoir jusqu'à la fin si on a réussi ou pas. A voir selon les joueurs et les personnages donc...

Règles additionnelles en rapport avec l'alchimie.

FABRIQUER UN CRISTAL ALCHIMIQUE



Le « Cristal » est à lui seul une des bases de la discipline. Sans lui l'alchimiste est comme un aveugle. Toute la précision et la maîtrise des couleurs devient une horrible souffrance. Il est malheureusement difficile de s'en procurer un même dans les grandes cités. Seul un alchimiste compétent peut en fabriquer un digne de ce nom. Il sera donc délicat et onéreux d'en faire l'acquisition. Généralement, les rares alchimistes à accepter d'en vendre en demanderont plusieurs pièces d'or (2 à 5 PO semble raisonnable).

Les étapes suivantes sont nécessaires à la création du précieux outil.

- **Prérequis :**
INTEllect et DEXtérité de **14**, Rêve à **8**, la compétence Orfèvrerie à **+4** et l'Alchimie à **+4** au minimum.
- **Création de la matrice cristalline :**
Le créateur devra en premier lieu fondre un bloc de verre d'une pureté absolue. Pour cela on utilisera INT / Alchimie à **-7**. puis le verre devra être taillé selon un schéma très précis ayant 12 facettes d'un coté (symbolisant le temps draconique) et 7 facettes de l'autre (représentant les sept couleurs alchimiques). Il faudra pour cela réussir DEX / Orfèvrerie à **-7**. Le temps nécessaire à la confection est égal à FT-Int heures pour la fonte du cristal et FT-Dext x2 heures pour la taille. Si l'un des jets est raté, il faut reprendre du début.
- **Activation des principes filtrants :**
L'alchimiste utilise son cristal comme un prisme de lumière mais celui-ci doit transformer cette dernière selon des principes bien précis. Pour obtenir ce résultat indispensable, la matrice précédemment créée doit subir un traitement alchimique particulier. Il faut la laisser tremper dans une solution d'eau simple et de Mercurion pendant 7 heures draconiques à une température constante Gris-Gris (**-2**), chaque heure passée coûtant 1 point de Rêve à l'alchimiste et nécessitant un jet en VUE / Alchimie. Un échec n'a pas d'incidence sur l'état de la matrice mais l'activation est à recommencer. Une fois ce délai passé, le cristal est prêt et peut être immédiatement utilisé.
-

TITRE ET POSSIBILITÉ DE L'ALCHIMISTE



Le milieu des alchimistes est régi par des règles très strictes. Le titre est accordé par des collègues d'Alchimistes, généralement auprès d'universités de grandes villes.

- **Apprenti :** Niveau **-11 à -1**
Connaît la liste complète des recettes classe Commune à partir du Niv -3. Ne peut apprendre aucune recette à part les deux de base : Reliquéfaction. d'Alagagath et Disruption alchimique.
- **Compagnon Alchimiste :** Niveau **0 à +4** **Doit porter le bâton de compagnon**
Connaît la liste complète des recettes jusqu'à classe Moyenne. Peut apprendre jusqu'à 1 recette par point de compétence. A le droit de vendre le produit de ses préparations. Peut éventuellement échanger ses recettes avec un confrère au moins compagnon. A le droit d'enseigner à des apprentis mais pas de se faire payer ses cours.
- **Alchimiste :** Niveau **+5 à +7** **Doit porter le médaillon des Alchimistes.**
Connaît la liste complète des recettes jusqu'à classe Rare. Peut apprendre jusqu'à 2 recette par point de compétence. A le droit de vendre les cristaux alchimiques qu'il fabrique ou des recettes alchimiques. Peut prendre des apprentis. Doit être disponible (autant que possible) avec les compagnons qui se présentent.
- **Maître Alchimiste :** Niveau **+8 et plus** **Doit porter le médaillon des Maître-Alchimistes.**
Doit maîtriser au moins 25 recettes alchimiques dont tous les antidotes. Connaît la liste complète des recettes. Peut apprendre autant de recettes qu'il veut. A le droit de faire commerce de tout ce qui touche à l'alchimie. A porte ouverte dans toutes les universités et généralement auprès des autres alchimistes.

TRANSCRIPTION D'UNE RECETTE ALCHIMIQUE



Pour transmettre une recette alchimique à un élève ou un confrère, il faut d'abord la transcrire sur parchemin.

Jet de transcription : EMPathie / Alchimie à difficulté maximum de la recette. En cas d'échec total la transcription à l'air bonne mais libre au gardien des rêves de déterminer à quoi correspond le texte. En cas de réussite critique, la transcription contient une part du rêve de l'alchimiste et son bonus dans la formule est aussi transmis.



❖ Ambra Solaris (Crème solaire)	5	❖ Mousse d'Uhré Tahn le poli.....	12
❖ Aoutchouc	4	❖ Onguent de l'âme du barbier	20
❖ Aqua Lumis	10	❖ Onguent de Trempage (Métal)	5
❖ Barbe à dragon	12	❖ Perle de Bjwal	3
❖ Baume Saure	16	❖ Pains de route de Brotzol le Chétif	3
❖ Bitume de Camphre	2	❖ Panacée des Orfèvres	15
❖ Brasier des dragons	18	❖ Pâte de la Malemort	4
❖ Cheveux d'Ourk.....	17	❖ Peinture lumineuse.....	10
❖ Cirage de Khuire Thannée	19	❖ Potion alchimique de repos	3
❖ Couic Passete (Colle rapide)	5	❖ Potion Goodfii Ling	4
❖ Crème d'Araf Rhaichi	6	❖ Potion de l'hydre Eugene	11
❖ Cristaux de l'amer Deuhny	7	❖ Potion Loutoutirikiki	9
❖ Délice de l'écrivain	7	❖ Potion de lumière Draconique	13
❖ Disruption alchimique	1	❖ Potion de Maître Héliom	16
❖ Distillation d'alcool	10	❖ Potion du père Seption	3
❖ Eau Piôme	17	❖ Potion de Saghel	11
❖ Elixir "Debout les morts"	9	❖ Potion de Sakhour le vif	11
❖ Elixir de brutalité colérique	9	❖ Potion Vitam Innée	5
❖ Elixir du grand rêve	18	❖ Poudre d'Algo Sapouss	11
❖ Elixir de Haut-Rêve	19	❖ Poudre d'Angrey Kabégear d'Hein	15
❖ Elixir de Maître l'Hom Ghan de l'Athex	13	❖ Poudre de Dame Ariel	15
❖ Elixir de Rêve des forgerons	8	❖ Poudre de Lex Tinktor	19
❖ Elixir des Gnômes	1	❖ Poudre du Père Limpimpin	14
❖ Elixir Nopeine	6	❖ Poudre des Skampettes	13
❖ Encres colorées	10	❖ Poudre du Mauvais Oeil	7
❖ Essence Orti-glaue	6	❖ Poudre Sâboum	8
❖ Gaz du farfadet rieur	9	❖ Poudre de Saltus le sportif	12
❖ Gomme de Bouing-Bouing	11	❖ Poudre Sasskon Cerve	6
❖ Gouttes de lumière	16	❖ Poudre des Zydhrâtes	6
❖ Granulés de Khôolas Montifre	8	❖ Poussière d'étoile artificielle	12
❖ Granulés Malbouf	7	❖ Poussière de Sam Gratt'	7
❖ Grôogue	17	❖ Préparation de Katt Hedrall	18
❖ Huile d'Eude Santran de Troyes.....	15	❖ Pulvus Fumis	8
❖ Huile de Khoude (Huile à mécanisme).....	5	❖ Reliquéfaction d'Algath le Vieil	1
❖ Huile d'Odalis	16	❖ Résine de cane à bice	17
❖ Huile de Sélikanthe	1	❖ Rêve manqué d'Alycde	19
❖ Idylle des dragons	10	❖ Rêve de statue	8
❖ Iolification des aliments	17	❖ Sable des Rêves	14
❖ Lait de chimère	12	❖ Sable-Poudre	2
❖ Lait de Lune	2	❖ Sakhrâam Surlôo	9
❖ Liqueur d'Aude Soursss	19	❖ Sang des dragons	18
❖ Liqueur de Bagdol	2	❖ Sourire des dragons	17
❖ Liqueur d'Hal Kohol	4	❖ Sôve-Feuille	4
❖ Liqueur du sculpteur	18	❖ Substance qui fait de super bulles très jolies	11
❖ Lotion anti-groin	7	❖ Sucre de Dragon Jaune-Bleu	20
❖ Lotion Capilaire de Maître Latouf	14	❖ Surpotion de soin	1
❖ Lotion d'Eddy Soudhra	18	❖ Teinture d'Erozonne	1
❖ Lotion Epilatrice de Maître Bryner	14	❖ Teinture Spectrale de Maître Sabeuf le Beau	13
❖ Lotion de l'ami Anth	6	❖ Topazoïne	2
❖ Lotion de Othmon Tagn'	5	❖ Tournegraisse	2
❖ Lotion Ododoror	9	❖ Vernis d' Eusträad Yves Harius	20
❖ Mirobolant	3	❖ Vernis de Larma Theur	19





RELIQUÉFACTION D'ALGAGATH LE VIEIL

But : Obtenir de l'eau alchimiquement simple

Ingrédients : 5 brins de Mercurion ou de Satum ou de Névropenthe, 1 pinte draconique d'eau filtrée.

Manipulation : Faire une décoction avec les 5 brins d'herbe dans la pinte draconique d'eau filtrée. Pousser la chauffe jusqu'à la couleur indiquée selon l'herbe utilisée et le retirer vivement hors du feu. Le contenu du chaudron doit alors se gélifier progressivement. Test 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 d'avantage, c'est perdu. Filtrer l'eau obtenue avec un parchemin de veau. La quantité obtenue est d'une pinte draconique et peut être fractionnée à volonté.

Mercurion : Pourpre-Pourpre-Sangue (-3) puis Serpent-Serpent-Chèvre (-3)

Satum : Pourpre-Pourpre (-1) puis Serpent-Serpent (-1)

Névropenthe : Pourpre (0) puis Serpent (0)

Utilisation : Utilisé dans la plupart des formules alchimiques.

Note : 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)

Ingrédients : 1 livre du minéral concerné

Manipulation : Faire chauffer 1 livre de minéral à sec jusqu'à couleur brun-gris-sang (-3), et verser dessus 1 pinte d'eau alchimiquement simple. Reculer précipitamment pour éviter le jet de vapeur puis 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 un 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.

Utilisation : Les sels sont utilisés dans nombre de recettes alchimiques. Jeter le nombre de pépins requis dans la préparation au bon moment

SURPOTION DE SOIN

But : Amplifier le pouvoir de guérison des herbes de soin.

Ingrédients : Herbes de soin, 1/2 pinte d'eau alchimiquement simple

Manipulation : Pratiquer la décoction dans l'eau simple (au lieu d'eau ordinaire). Laisser bouillir jusqu'à couleur brun-sang (-2). Tirer alors du feu et jeter dans le liquide une poignée de sable de rivière. Laisser refroidir puis filtrer pour éliminer le sable, avant d'utiliser ou d'enchanter. Si le filtrage laisse une trace rouge (teinte véritable) comme un dépôt de sang, la manipulation a échoué et la potion n'a plus aucune vertu. Dans le cas contraire, le bonus de la potion a doublé.

Utilisation : Même utilisation qu'une décoction normale.

Enchantement : Mêmes règles que pour une décoction normale.

TEINTURE D'ÉROZONNE

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour une dose. Deux livres de graisse de porc, trois brins de boralm, cinq brins d'obyssum gris, un brin de névropenthe, deux brins de mercurion, une livre de feuilles fraîches de sénabre et trois mesures d'eau alchimiquement simple.

Manipulation : Dans une mesure d'eau alchimiquement simple, faite chauffer (5') à feu doux une livre de feuilles fraîches de sénabre jusqu'à la couleur bleu-bleu-bleu (-3). Ajoutez deux livres de graisse de porc, trois brins de boralm et trois brins d'obyssum gris, laissez chauffer (30') jusqu'à pourpre-bleu-bleu-bleu-gris-vert-bleu-bleu (-8). Ajoutez deux brins d'obyssum gris, un brin de névropenthe, deux mesures d'eau alchimiquement simple et deux brins de mercurion et mélangez énergiquement (1') jusqu'à cheval-serpent-serpent-hibou (-4). Sortez la préparation du feu, filtrez la avec un parchemin de veau, laissez reposer une heure draconique. A feu doux, remettez à chauffer tout en mélangeant (5') jusqu'à renard-renard (-2). Cessez de mélanger et laissez à feu doux jusqu'à ce que la préparation ait réduit de moitié (8h). Laissez refroidir une heure, c'est prêt.

Si la potion laisse au fond du chaudron un dépôt bleu foncé moucheté de brun, c'est raté. La potion doit avoir une couleur bleu émeraude profonde, elle est très fluide. Son goût est très spécial: fraises des bois et chocolat amer avec un petit arrière goût d'huile de noix. Une autre particularité de la Teinture d'Erozone est que toute personne en buvant ne serait-ce qu'une gorgée a la langue teinte en bleu pour au moins deux mois, aucun remède à cet inconvénient n'a encore été trouvé.

Enchantement : Mêmes règles que pour une décoction normale.

HUILE DE SÉLKANTHE

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour une dose. Une mesure d'eau alchimiquement simple, sept brins de satum, un brin de chramaelium, une livre de tourbe, une écaille de savon et un doigt de jus de noisemure.

Manipulation : Procédez à la disruption alchimique (12h30') d'une livre de tourbe pour obtenir son sel alchimique. Mélangez (15') ce sel dans une mesure d'eau alchimiquement simple avec sept brins de satum jusqu'à une consistance moelleuse chèvre-mouton-chèvre-mouton-chèvre-lapin-lapin (-7). Ajoutez un brin de chramaelium et mettez à chauffer (10') sur un bon feu jusqu'à la température brun-brun-glauc (-3). Retirez du feu et ajoutez immédiatement un doigt de jus de noisemûres. Laissez reposer (5') jusqu'à brun-pourpre-bleu-gris (-4). Ajoutez une écaille de savon et mélangez (1') énergiquement jusqu'à lapin-hibou (-2). Si, en mélangeant, votre préparation fait des bulles, vous pouvez toujours aller buller en attendant que votre prochaine disruption alchimique soit prête. L'huile obtenue une fois refroidie est onctueuse, orange-dorée et parfaitement limpide. Elle a une odeur de fleur d'oranger et de poivre vert.

Enchantement : Mêmes règles que pour une décoction normale.

ÉLIXIR DES GNÔMES

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour une dose. Un pépin de sang de gnome, deux mesures d'hydromel, deux brins de murus, sept brins de candide et sept brins de satum.

Manipulation : Mélangez deux mesures d'hydromel avec deux brins de murus et chauffez (10') à feu doux jusqu'à gris-gris-gris-vert (-4). Retirez du feu et mélangez (1 5') avec sept brins de candide jusqu'à cheval-serpent-hibou-hibou-renard-mouton-chèvre-lapin-lapin (-9). Laissez reposer 60 minutes sous la lumière du soleil. Ajoutez un pépin de sang de gnome, mélangez (5') jusqu'à lapin-chèvre-renard-renard-hibou-serpent-cheval-renard-renard (-9). Placez la préparation dans un récipient hermétique et enterrez la potion sous au moins cinquante centimètres de terre pendant au moins une nuit complète. A la fin de l'heure du château dormant, sortir la préparation de terre. Faites chauffer (10') la préparation à feu moyen jusqu'à la température bleu-vert-vert-vert-gris-gris-gris (-7). Ajoutez sept brins de satum, sortez du feu et mélangez (1') énergiquement jusqu'à lapin-hibou-cheval-lapin (-4). Laissez refroidir et c'est prêt. Si lors du refroidissement, l'élixir se solidifie, c'est raté. L'Elixir des Gnômes est légèrement sirupeux, brun-ocre. Il n'a aucune odeur mais son goût de miel et de métal est très fort.

❖ LAIT DE LUNE

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : pour une dose. Un déhacoudre de sang d'araflate, une mesure de lait de chèvre, une écaille de cendre d'écorce de sapin, deux brins de candide, un brin de névropenthe et un brin de chromaelium.

Manipulation : Dans un chaudron, mélangez (10') une écaille de cendre d'écorce de sapin, deux brins de candide, un brin de névropenthe et une mesure de lait de chèvre jusqu'à la consistance serpent-serpent-lapin-lapin-mouton-renard (-6). Mettez à chauffer (15') à feu doux jusqu'à la température gris-gris-gris-gris (-6). Laissez la préparation refroidir (10'). Si la préparation solidifie, vous devez recommencer les opérations précédentes. Sinon, vous pouvez continuer. Ajoutez un déhacoudre de sang d'araflate et un brin de chromaelium. Mettez la préparation à chauffer (1') à feu doux jusqu'à la température gris-gris-gris-sangue (-4). Laissez la préparation refroidir à l'air libre toute une nuit sous la lumière lunaire. Si, à la fin de la nuit une très légère leur argentée est émise par la potion, c'est réussi. Si la potion irradie une autre couleur, c'est que vous vous êtes mélangé les pinceaux. Le Lait de Lune a une couleur blanche très pure et possède une très faible aura argentée. Il a la même consistance que le lait. Dans la bouche, le Lait de Lune a un fort goût de cannelle, d'anis et d'amande grillée.

Enchantement : Mêmes règles que pour une décoction normale.

❖ SABLE-POUDRE

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour une dose. 2 livres de sable de rivière, 3 livres de floumes bien floumées, 2 brins de nartha, 2 mesures d'eau alchimiquement simple.

Manipulation : Procédez à la disruption alchimique (12h30') de deux livres de sable de rivière. Ensuite, faites une décoction de trois livres de floumes bien floumées dans deux mesures d'eau alchimiquement simple. Faites chauffer (10') sur feu vif jusqu'à la température sangue-gris-sangue-gris (-4). puis laissez refroidir en mélangeant (10') jusqu'à la consistance renard-renard-cheval-hibou-chèvre (-5). Laissez reposer une heure draconique. Dans un chaudron, sur un bon feu, faites chauffer la décoction, la disruption et deux brins de nartha jusqu'à vert-glauque-pourpre-brun-brun (-5). La poudre obtenue doit être couleur jaune or. Elle croque sous la dent, a une odeur de fumier et un goût de céleri et de poire pourrie.

❖ TOPAZOÏNE

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour une dose. Une topaze d'1 pépin, 4 brins de mercurion, 1 déhacoudre de lait de jument et 1 mesure de jus de mélikasse.

Manipulation : Commencez par pulvériser alchimiquement la topaze (7h30'). Si la topaze est de plusieurs pépins, vous pouvez multiplier les quantités suivantes par ce nombre de pépins de façon à obtenir plus de doses. Une fois la topaze pulvérisée, mélangez (30') dans le mortier de marbre deux brins de mercurion et un déhacoudre de lait de jument jusqu'à la consistance lapin-lapin-chèvre-renard-cheval-lapin-mouton (-8). Versez la pâte dans un chaudron et ajoutez-y une mesure de jus de mélikasse et deux brins de mercurion. Chauffez (10') à feu vif jusqu'à température pourpre-sangue-gris-vert (-4). Filtrez la préparation avec un parchemin de veau et récupérez les particules solides dans le filtre. S'il n'y a pas de débris c'est que vous avez raté au moins une opération. Les particules récupérées doivent être gardées à l'abri de la lumière de la pleine lune avant d'être absorbées, sinon, l'antidote perd toute efficacité. Le Topazoïne se présente sous forme d'une fine poudre rose bonbon. Son goût pourrait être aisément confondu avec du caramel.

Enchantement : Pas enchantable.

❖ BITUME DE CAMPHRE

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour une dose. Un brin de chromaelium, un doigt de sang d'un malade atteint par la fièvre brune, une livre de "fesses de groin" et un déhacoudre d'huile de roche.

Manipulation : Procédez à la disruption alchimique (12h30') d'une livre de "fesses de groin". Ensuite, chauffez (1h) à feu très doux un brin de chromaelium et un doigt de sang d'un malade de la fièvre brune jusqu'à la température pourpre-sangue (-2). Ajoutez à ce mélange la disruption et le déhacoudre d'huile de roche. Chauffez (5') jusqu'à brun-bleu-gris (-3). Sortez du feu et mélangez énergiquement (1') jusqu'à renard-renard-hibou-cheval-cheval-lapin-chèvre-chèvre-cheval (-9). Filtrez à l'aide d'un parchemin de vélin la pâte obtenue, jetez les débris retenus par le filtre, étalez la pâte sur le filtre et laissez sécher pendant deux jours complets à l'air libre. Cette étape terminée, vous avez obtenu du Bitume de Camphre. Cet antidote est une gomme noire caoutchouteuse avec un goût de réglisse et de melon. Si une des opérations est ratée, la gomme exhalera la forte odeur facilement reconnaissable de la "fesse de groin".

Enchantement : Pas enchantable.

❖ TOURNEGRAISSE

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour 2 doses. Un déhacoudre de sang de rananècre, une des deux glandes génitales d'un tournedent, un brin de nartha et deux brins de satum.

Manipulation : Dans un chaudron à feu très doux, faites chauffer (30') un déhacoudre de sang de rananècre et un brin de nartha jusqu'à la température pourpre-gris-vert (-3). Si la préparation devient bleue, recommencez la première étape, sinon, ajoutez une glande génitale de tournedent à la préparation et activez le feu, qui doit maintenant être vif. Faites chauffer (1') jusqu'à brun-gris-gris-sangue-vert-gris (-6). Retirez du feu et laissez reposer une journée complète la préparation recouverte d'un linge humide. Au bout des douze heures draconiques, à froid, reprenez la préparation et travaillez la (30') au pilon jusqu'à lapin-serpent-hibou-lapin-mouton-renard-lapin-serpent (-8). Ajoutez deux brins de satum et malaxe (1 V) jusqu'à chèvre (-1). Si la préparation finale est de couleur unie, c'est que vous avez raté quelque chose. Sinon, la Tournegraisse est une graisse assez visqueuse, blanche nacrée sur laquelle se reflètent toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. La Tournegraisse n'a pas d'odeur détectable. De plus, son goût est relativement insipide, certaines personnes disent que ça ressemble à du savon mais en plus sucré.

Enchantement : Pas enchantable.

❖ LIQUEUR DE BAGDOL

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour une dose. ½ pinte de sang de chrasme, 9 brins de méritoine, 3 brins de mercurion et 1 mesure d'eau alchimiquement simple.

Manipulation : Procédez à la disruption alchimique (12h30') de la demi pinte de sang de chrasme. Faites une décoction (20') de neuf brins de méritoine dans une mesure d'eau alchimiquement simple. Laissez refroidir (5') jusqu'à la température brun (-1). Dans un mortier de marbre, mélangez (5') la disruption, la décoction et trois brins de mercurion jusqu'à lapin-hibou-serpent (-3). Faites ensuite chauffer à feu moyen (5') jusqu'à pourpre-gris-bleu (-3). Laissez refroidir et c'est près. La préparation doit avoir une jolie couleur violette profonde, une consistance légèrement sirupeuse et un goût de violette et de pomme. Si vous obtenez une potion verte avec des grumeaux rouges, vous pouvez aller faire une saignée au prochain chrasme qui passe et tout recommencer.

Enchantement : Mêmes règles que pour une décoction normale.

Grimoire Alchimique de Base

MIROBOLANT

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour une dose. Deux brins de solimonce, douze brins de cheuleuse, deux mesures d'eau alchimiquement simple, une écaille de corne de cerf pilée, sept brins de satum et un brin de nartha.

Manipulation: Dans deux mesures d'eau alchimiquement simple, préparez une décoction (20') de douze brins de cheuleuse. Une fois que le liquide a réduit de moitié, ajoutez une écaille de corne de cerf pilée et un brin de nartha. Laissez chauffer (10') jusqu'à la couleur vert-gris-brun (-3), ôtez du feu et laissez refroidir. Pendant ce temps, dans un mortier de marbre, mélangez (1') au pilon deux brins de solimonce avec sept brins de satum jusqu'à la consistance cheval-cheval-cheval-cheval-cheval-cheval-cheval-cheval (-8). Une fois les deux préparations prêtes, mélangez les à froid (5') jusqu'à serpent-hibou-chèvre (-3). Laissez reposer dans le noir le plus complet pendant 30 minutes. E ne vous reste plus qu'à faire chauffer (10') la préparation jusqu'à gris-glaucue-glaucue-bleu (-4) et à laisser refroidir (5'). Si la préparation a des yeux à sa surface, c'est que vous avez été miro. Sinon, vous avez eu du bol. La potion doit avoir une couleur variante suivant l'éclairage et a un goût de chou-fleur, menthe et banane.

Enchantement : Mêmes règles que pour une décoction normale.

PERLE DE BJWAL

But : Obtenir un antidote.

Ingrédients : Pour une dose. Une amanite thanataire, 1 déhacoudre de sable de rivière, 2 brins d'obbadion, 1 doigt de poudre d'écorce de lububier.

Manipulation: A feu très doux, faire chauffer (1h) un pied d'amanite thanataire, un déhacoudre de sable de rivière et deux brins d'obbadion jusqu'à la température glaucue-glaucue-vert-glaucue-bleu-gris-gris-

sangue-glaucue-vert (-10). Retirez du feu, si la préparation se liquéfie, il vous faut recommencer, sinon, vous pouvez ajouter un doigt de poudre d'écorce de lububier. Vous pouvez ensuite mélanger le tout énergiquement (1') jusqu'à la consistance cheval-hibou-renard-cheval-lapin-chèvre-cheval-renard-serpent-mouton-lapin (-11). Le résultat de cette opération alchimique doit être constitué de petites billes blanches. Placez les billes dans un récipient à fond plat et laissez les toute une nuit à l'air libre, sous la lumière de la lune. A la fin de la nuit, les billes ont pris un aspect nacré. Ce sont maintenant des Perles de Bjwal. Une dose de l'antidote appelé Perle de Bjwal est composé de petites billes de moins d'un déhacoudre dont le poids total est de l'ordre de une écaille. Les billes ont un aspect nacré, ont une assez forte odeur de citron et un goût panaché de cerise, de gentiane et de sel.

Enchantement : Pas enchantable.

POTION ALCHIMIQUE DE REPOS

But : Provoquer un repos draconique. Regagner des points d'endurance.

Ingrédients : 2 mesures d'eau alchimiquement simple, 7-force brins d'herbe de repos, 1 pépin de candique.

Manipulation : Mettre les brins d'herbe dans l'eau alchimiquement simple et porter le tout à température vert-pourpre (-2). Ajouter à ce moment précis un pépin de candique ; puis laisser décocter jusqu'à réduction de la moitié du liquide. Si la potion est alors sans odeur notable, c'est que la manipulation a réussi, s'il s'en dégage une puanteur infecte, c'est que ce n'est pas bon.

Utilisation : Boire la décoction d'un trait. On regagne 1d6 END par niveau de force de l'herbe utilisée. La créature est prise d'hébétude durant 1 round par point d'END récupéré.

Enchantement : Mêmes règles que pour une décoction normale.

Grimoire Alchimique de Kasper Kurechaudron

LES PAINS DE ROUTE DE BROTZOL LE CHÉTF

But : Fabriquer des boulettes nutritives

Ingrédients : 2 floumes bien floumées, 1 mesure d'huile de bureth, 1 livre de blémoud, 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 6 brins de satum, 3 pépins d'obyssum vert

Manipulation: Mettre dans une poêle 1 mesure d'huile de bureth et y jeter 2 floumes bien floumées. Faire rendre l'eau des floumes jusqu'à température pourpre-brun (-2). Dans un chaudron, mélanger 1 livre de blémoud, 1 pinte d'eau alchimiquement simple et 6 brins de satum jusqu'à consistance cheval-hibou (-2). Ajouter alors les floumes grillées dans la pâte précédente, ainsi que 3 pépins d'obyssum vert. Remuer à l'aide d'une spatule en bois jusqu'à consistance serpent-lapin-hibou (-3). On doit obtenir alors au fond du chaudron 30 écailles d'une pâte brunâtre. Si on trouve à la place une gelée jaune, c'est que l'on a floumé quelque part.

Utilisation: Chaque écaille sustente de 1 point. La pâte peut donc être fractionnée en boulettes de 1 écaille chacune. Toutefois, plusieurs jours de ce régime basé uniquement sur de telles boulettes peuvent être dangereux pour la santé

POTION DU PÈRE SEPTION

But: Fabriquer une potion augmentant la perception

Ingrédients: 3 brins de solimonce, 3 brins de tshaï, 3 brins d'ortigal glaucue, 1 livre de glace pilée, 6 mesures d'eau alchimiquement simple, 6 pépins d'obyssum gris

Manipulation: Faire 3 décoctions de 3 brins de solimonce, 3 brins de tshaï et 3 brins d'ortigal glaucue respectivement à l'aide de 2 mesures d'eau alchimiquement simple par décoction. Conserver les 3 décoctions séparément pendant 2 heures dans 1 livre de glace pilée. Préparer un feu bien ronflant, puis verser les 3 décoctions dans un chaudron, y ajouter 6 pépins d'obyssum gris et porter jusqu'à couleur bleu-gris (-2). On peut alors observer 1 mesure d'un joli précipité bleu se former dans le chaudron. Si la couleur est autre, c'est soit que la chauffe a été mal faite, soit que la glace n'était pas assez fraîche.

Utilisation: Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 heure. Il confère un bonus de +6 à tous les jets de VUE, OUIË, ODORAT et GOUT, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de Tir et de Lancer et est suivi d'une forte envie de se nourrir. Pratiquement, une fois l'effet terminé, le buveur doit ingurgiter 3 fois sa Sust en nourriture et en eau dans l'heure qui suit, sous peine de se voir appliquer immédiatement les règles de famine (sans attendre la fin du Château Dormant).

Enchantement: Si la potion est enchantée, l'effet magique n'a lieu que si un jet de résistance standard est échoué. L'effet se produit alors dans le round consécutif au jet de résistance et voit sa durée modifiée. Les bonus durent autant d'heures que de points de rêve. De plus, aucune famine n'est ressentie.

Sur-effet : Il y a 3% de chances par point de rêve de la potion qu'un sur-effet se produise: la perte totale de l'EMPATHIE. Pour le regain, jouer tout les matins un jet d'EMPATHIE (originel) à zéro et regagner selon le barème des points de tâche.

❖ PÂTE DE LA MALEMORT

But: Fabriquer un poison enductif

Ingrédients: 1 amanite thanataire, 1 hécatombe, 2 mesure d'eau alchimiquement simple, 4 doigts de graisse de carpe, 4 brins de mercurion, 4 pépins de boralm

Manipulation: Découper une amanite thanataire en petits cubes, puis les jeter dans de l'eau bouillante et laisser chauffer jusqu'à couleur glauque-brun (-2). Laisser refroidir pendant 1 heure. Pendant ce temps, préparer une décoction à l'aide de 4 brins de mercurion et de 2 mesures d'eau alchimiquement simple. Une fois l'heure passée, mélanger la décoction avec le liquide bouilli jusqu'à consistance serpent-serpent (-1). Pratiquer alors quatre alvéoles dans le corps de l'hécatombe et y mettre dans chacune 1 pépin de boralm. Enduire ensuite l'hécatombe de 4 doigts de graisse de carpe. Remettre à chauffer le liquide obtenu précédemment et y jeter la poire ainsi enduite. Porter la chauffe jusqu'à couleur glauque-glaque-pourpre (-3). On doit alors voir 6 écailles (3 doses) d'une belle pâte rougeâtre, collante et nauséabonde. Si l'on obtient une sorte de crème fouettée (comestible) à l'odeur appétissante, c'est que tout a raté.

Utilisation: Seules les armes tranchantes sont concernées par ce poison. Cela comprend naturellement les épées, dagues, lances et haches mais aussi les flèches, carreaux et javelots. Appliquer ce produit sur toute autre arme ne sert strictement à rien. Il suffit d'enduire la lame de 2 écailles de cette pâte pour que, à la première blessure portée (toutes sauf éraflure), la victime soit empoisonnée. Mettre plusieurs doses de ce poison ne sert à rien, une seule dose agit de toute façon. Une fois le poison transmis, la lame doit être à nouveau enduite.

Caractéristiques : Malignité 4 - Périodicité 2 rounds - Dommages -1 point de vie - Remèdes -6 / Tournegraisse +15, Mirobolant + 7

❖ POTION GOODFI LING

But : Fabriquer une potion augmentant l'empathie

Ingrédients: 3 brins d'herbe de lune, qualité 5 minimum, 1 dose de lait de lune, 6 brins de satum, 6 pépins d'obbadion

Manipulation: Faire une décoction à l'aide de 6 brins de satum et d'1 dose de lait de lune. Faire chauffer rapidement jusqu'à couleur pourpre-sangue (-2). Oter du feu, puis mélanger en incorporant peu à peu 3 brins d'herbe de lune (qualité 5 minimum) jusqu'à consistance mouton-hibou-renard (-3). Le liquide obtenu en cas de réussite est similaire à la semence masculine quant à la couleur et la consistance, ce qui en rebute plus d'un. Si le résultat est délié et fleurant bon la campagne, tout est à refaire.

Utilisation: Boire l'intégralité de la potion sans respirer. L'effet a lieu au bout de 2 minutes (20 rounds) et dure 1 heure. Il confère un bonus de +6 à tous les jets d'EMPATHIE et permet surtout de doubler son EMPATHIE quant aux distances concernant les sorts. La fin de l'effet s'accompagne de la perte de 2d6 points d'endurance.

Enchantement : Si la potion est enchantée, l'effet magique n'a lieu que si un jet de résistance standard est échoué. L'effet se produit alors dans le round consécutif au jet de résistance et voit sa durée modifiée. Les bonus durent autant d'heures que de points de rêve investis, le tout sans perte du moindre point d'endurance.

Sur-effet : Il y a 3% de chances par point de rêve qu'un sur-effet se produise: perte partielle de l'INTellect (INT divisé par deux, arrondir en dessous). Pour le regain, jouer tout les matins un jet d'INTellect (original) à zéro et regagner selon le barème des points de tâche.

❖ L'AOUTCHOU

But : Fabriquer une pâte caoutchouteuse

Ingrédients pour 1 pinte : 2 pintes d'Huile de Pierre (cf. "Du Voyage et Des Voyageurs"), 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 8 pépins d'obyssum gris, 3 doigts de bave de crapaud

Manipulation: Faire chauffer doucement l'Huile de Pierre en intégrant les 8 pépins d'obyssum gris. Attendre que le mélange soit à couleur Glauque (0). Laisser refroidir 30 minutes, cracher trois molards dans la mixture, et quand le mélange se met à fumer, incorporer rapidement les 3 doigts de bave de crapaud et la pinte d'eau alchimiquement simple. Mélanger doucement jusqu'à consistance Mouton (0). La pâte obtenue permet de fabriquer des objets en Aoutchouc : celui ci est très léger, incassable, résistant à l'étirement, bref un parfait caoutchouc.

Fabrication d'objets: On peut avantageusement fabriquer des fioles. Imaginez un peu: pas d'encombrement, incassable ! Fini les potions enchantées qui se cassent au mauvais moment ! Fini la peur de jeter son sac à dos du haut d'une falaise ! Bref, au maître de jeu de gérer l'éventuelle fabrication d'objets, en utilisant Bricolage et les points de tâche. Ainsi, par exemple, fabriquer une fiole en Aoutchouc pourrait demander - en sus d'un chaudron, d'un feu et d'ustensiles de verriers - 6 points de tâche, périodicité 5 minutes, difficulté -4. A noter que la pinte produite par la recette permet de fabriquer 2 fioles, ou une bouteille d'1 litre.

❖ LIQUEUR D' HAL KOHOL

But : Fabriquer une liqueur fortement alcoolisée

Ingrédients: 1 pinte de liqueur de force alcoolique 4, 1 pinte d'alcool alchimiquement simple, 9 brins de Mercurion

Manipulation: L'alcool alchimiquement simple s'obtient à l'aide de la Reliquetation d'Algagath le Vieil, en remplaçant l'eau filtré par de l'alcool, filtré lui aussi, de force alcoolique 4. Mélanger alors tous les ingrédients, puis chauffer jusqu'à couleur Sangue (0). Se méfier des vapeurs qui s'échappent alors du chaudron: la pinte de liqueur obtenue a une force de 11

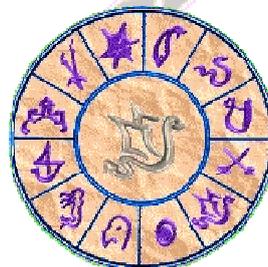
❖ SÔVE-FEUILLE

But : "Plastifier" un parchemin

Ingrédients pour 1 parchemin: 5 pépins d'obbadion, 1 mesure de gelée de Celludine

Manipulation: Mélanger la gelée avec l'obbadion jusqu'à consistance Lapin-Chèvre-Hibou-Cheval (-4). Enduire alors un parchemin de la pâte obtenue, puis laisser sécher 1 heure. Le parchemin est alors recouvert d'une pellicule extrêmement résistante aux intempéries. Pratiquer pour protéger ses recettes et tourne main.

Remarques: La Celludine, fruit du Celludin, se trouve dans les plaines et collines tempérées. La Celludine a un goût de plastique très prononcé, et n'est pas spécialement recherchée, sauf dans les régions pauvres où l'on en fait de la gelée nutritive. Fréquent.



❖ ONGUENT DE TREMPAGE MÉTAL

But : Augmente la résistance d'un objet métallique d'1D6 points.

Ingrédients : 3 pépins d'obyssum gris, 2 brins de névropenthe, 2 écailles de limaille de fer, 3 doigts de graisse, 1 mesure d'eau alchimiquement pure.

Manipulation : Faire bouillir l'eau avec la névropenthe. Y ajouter l'obyssum tout en continuant de chauffer, jusqu'à couleur brun-sangue (-2). Verser la limaille de fer et chauffer jusqu'à couleur gris (0). Incorporer la graisse petit à petit pour jusqu'à consistance cheval-renard-serpent (-3).

Utilisation : Soit pendant la trempe, verser l'onguent sur l'objet chauffé avant le forgeage final, l'effet est alors permanent. Soit enduire directement l'objet, l'effet ne dure alors que deux jours.

❖ POTION VITAM INNÉE

But : Diminuer la fatigue.

Ingrédients : 4 brins de satum, 2 pépins de boralm, 5 pépins de salpêtre, 2 brins de tschaï, 1 mesure d'eau alchimiquement pure.

Manipulation : Se faire un tschaï avec de l'eau alchimiquement pure. Mélanger le salpêtre jusqu'à consistance hibou (0). Ajouter le boralm. Chauffer jusqu'à couleur vert-bleu-gris (-3). Incorporer le satum pour obtenir une consistance serpent-serpent (-1).

Utilisation : Boire d'un coup sans respirer. Enlève 3d6 de fatigue.

Enchantement : par point de rêve, enlève un segment de fatigue de plus.

Sur-effet : 3% de chance par point de rêve d'avoir la peau colorée en bleu pour 1Ddr heures.

❖ LOTION DE OTHIMON TAGN'

But : guérir des gerçures et des engelures, protéger du froid.

Ingrédients : une griffe de Glou ou quelques poils de Sabra (Du Voyage et des Voyageurs, p.149). Des cristaux de glace, 1 brin de faux murus. A l'extrême rigueur, les deux premiers ingrédients peuvent être remplacés par 4 brins de Cramponnade (voir L'astucieux petit guide de Kleurette).

Manipulation : faire fondre les cristaux de glace à feu doux. Quand l'eau devient frémissante, ajouter le brin de Faux-Murus et faire chauffer jusqu'à couleur Bleu-Pourpre-Sangue-Vert (-4), puis ajouter la griffe de Glou ou les poils de Sabra (pas de jet de dés). Si vous n'en disposez pas, ajouter doucement les 4 brins de Cramponnade jusqu'à couleur Bleu-Pourpre-Gris (-3). On doit obtenir un liquide bleuté, de volume équivalent à celui des cristaux de glace (donc, une mesure de cristaux donne une mesure de lotion, et ainsi de suite). Boire vite pendant que c'est chaud.

Utilisation : Buvez une demi-mesure pour être protégé des effets de froid pendant une heure draconique. En boire plus d'un coup n'augmente pas la durée, et la lotion doit être bue très chaude, sous peine de perdre son efficacité. Si vous en avez besoin sur une plus longue durée, réchauffez là à intervalles réguliers. En boire avant de dormir donne un bonus de +7 aux jets éventuels de guérison des engelures et autres problèmes dus au froid.

Enchantement : chaque point de rêve fait agir la lotion enchantée une heure de plus et donne un bonus supplémentaire de +1 au jet de guérison des engelures. Il ne s'agit PAS d'une décoction de Faux Murus.

Sur-effet : Il y a 3% de chance par point de rêve de se retrouver avec les lèvres violettes et de claquer des dents en permanence sans autre effet néfaste, durant 12 heures.

❖ HUILE DE KHOUDE HUILE À MÉCANISME

But : rendre glissantes les pièces métalliques, faciliter le fonctionnement des mécanismes.

Ingrédients : une mesure d'huile de bureth, une mesure d'huile de roche, 4 pépins de mercurion, 4 pépins de candique.

Manipulation : mélanger les deux huiles. Ajouter les 4 pépins de mercurion et chauffer doucement jusqu'à consistance Hibou-Hibou (-1), puis faire chauffer très fort : le mélange est stable et ne s'enflamme pas (normalement). Ajouter alors les 4 pépins de candique, jusqu'à couleur Vert-Vert (-1). Sortir du feu et laisser reposer. On obtient une huile fluide, d'un beau jaune. La recette donne une mesure d'huile de Khoude, assez pour huiler pendant un bon bout de temps.

Utilisation : A vous de voir. C'est bien pratique pour entretenir les arbalètes, huiler les lames des épées pour éviter la rouille, et pour décoincer les serrures récalcitrantes (+1 au jet de serrurerie).

Enchantement : Cette huile peut être enchantée. Ingérée, elle a alors pour effet de retarder l'effet de l'alcool d'une heure par point de rêve. Toutefois, l'avaler n'est pas une partie de plaisir (jet de moral situation malheureuse).

Sur-effet : la personne est nauséuse, incapable d'avaler quoi que ce soit durant les 12 heures suivantes. Si elle se force à boire ou à manger, elle est prise de vomissements violents. Pourtant, la soif et la faim sont toujours là.

❖ AMBRA SOLARIS CRÈME SOLAIRE

But : protéger du soleil, permettre de bien bronzer pour avoir une belle apparence de Voyageur basané.

Ingrédients : 7 graines de tournesol, un bout de peau de Zombrel, 2 pépins de boralm et une amandelle, de l'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation : broyer les graines de tournesol avec l'amandelle et incorporer les pépins de Boralm jusqu'à consistance Mouton-Hibou-Renard (-3), puis recouvrir le tout de la peau de zombrel et attendre une heure. Ajouter ensuite de l'eau Alchimiquement Simple en quantité désirée. Ça doit donner une crème blanche à l'odeur d'amande, de même volume que l'eau AS. Le bout de peau de Zombrel est réutilisable.

Utilisation : frotter onctueusement son corps sur les parties exposées au soleil. Vous résisterez mieux au soleil et bronzerez harmonieusement (autrement dit, le Gardien des Rêves ne va pas vous ennuyer quand vous traversez un désert en cuisant doucement).

Note : cette crème ne guérit pas des brûlures déjà occasionnées et ne protège pas des effets de la chaleur, juste des rayons du soleil.

❖ COUC PASSETE COLLE RAPIDE

But : coller n'importe quoi avec n'importe quoi d'autre très rapidement.

Ingrédients : un Collopendre, 2 brins de mercurion et 3 brins de satum.

Manipulation : jeter le Collopendre dans de l'eau bouillante sans se soucier de son avis. Saupoudrer de mercurion jusqu'à couleur Vert-Gris (-2). Faire réduire l'eau et ajouter le satum pour obtenir une consistance Cheval-Cheval (-1). La recette doit donner un dé à coudre d'une pâte translucide très collante qu'il faut extraire de la coquille du Collopendre.

Utilisation : conserver à l'abri de l'air et de la lumière, de préférence dans une fiole bouchée hermétiquement et entourée de cuir. Pour l'utiliser le moment venu, c'est très simple : badigeonnez ce que vous voulez coller et comptez jusqu'à 7. C'est collé. (Au Gardien des Rêves de décider des jets de Force à faire le cas échéant)

❖ ESSENCE ORTI-GLAUQUE

But : protéger des moustiques encore plus longtemps que l'Ortigel Glauque, et avoir une essence qui se conserve longtemps.

Ingrédients : 5 brins d'Ortigel Glauque, 3 brins de lichen, une mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation : mélanger le lichen et l'Ortigel jusqu'à avoir une poudre de consistance Hibou-Renard-Hibou (-3), puis ajouter doucement de l'eau Alchimiquement Simple frémissante (0). Laisser reposer une heure. On a ainsi une mesure d'un liquide glauque à l'odeur âcre.

Utilisation : se frictionner la peau découverte. Une mesure d'essence traite une personne moyenne. Moustiques et dérivés devraient arrêter de vous embêter pendant 6 heures. L'essence Orti-glauque se conserve des mois (contrairement à l'Ortigel Glauque).

❖ POUDRE DES ZYDHRÂTES

But : dessèche les aliments, diminue leur taille et permet leur conservation durant de nombreux jours.

Ingrédients : 1 écaille de sable ocre, de l'air chaud, un beau soleil et 2 pépins d'Obyssum Vert.

Manipulation : mélanger le sable ocre et l'Obyssum Vert et remuer pour avoir une consistance Renard-Renard-Renard (-3). S'arranger pour qu'un bon souffle d'air chaud passe sur la préparation pendant quelques instants et laisser ensuite en plein soleil pendant une heure. Après quoi on peut récupérer une écaille d'une poudre orangée.

Utilisation : saupoudrer la poudre sur les aliments. Une écaille permet de traiter une livre de nourriture, qui se rétracte et se dessèche sous l'effet de la poudre. Elle ne perd pas ses qualités nutritives, mais elle va se conserver une bonne semaine sans aucun problème, quelles que soient les circonstances. Il est possible de saupoudrer à nouveau le tout avec la poudre pour prolonger l'effet au bout d'une semaine. Accessoirement, la nourriture fait maintenant moitié moins d'encombrement qu'avant. Le goût est altéré par la dessiccation : par la suite on a toujours l'impression qu'il y a des grains de sable dans la nourriture (qualité des plats diminuée de 3)

Note : versée sur de l'eau, cette poudre la dessèche aussi, et vous obtenez de l'eau déshydratée, une petite poudre fine et grise, qu'il est possible d'avaler pour boire. Le Gardien des Rêves est libre de demander un jet de Volonté pour ça.

❖ POUDRE SASSKON CERVE

Effet : conserver les papiers, parchemins, peaux et autres matières organiques non comestibles.

Ingrédients : un gland de chêne, 2 pépins de chromaelium, un temps stable et gris.

Manipulation : broyer le gland en le chauffant dans un chaudron jusqu'à consistance Mouton-Chèvre-Serpent (-3). Ajouter le chromaelium et broyer encore pour atteindre la consistance Chèvre-Chèvre-Chèvre (-3). Laisser alors au moins une heure exposé à la lumière morne d'un temps stable et gris. Il devrait y avoir une écaille d'une poudre gris clair.

Utilisation : verser quelques grains de poudre sur le parchemin, la peau, la corde ou ce que vous voulez traiter. Attendre un peu puis souffler. L'objet va prendre une couleur grise pour l'heure à venir, mais elle s'estompera lentement au fil du temps. L'objet traité va se conserver durant des mois, quelles que soient les horreurs que vous lui faites subir. Attention toutefois : cette poudre a été conçue pour protéger des méfaits du temps qui passe (usure, efflochage) et du temps qu'il fait (moisissures, craquelures, marbrures). En aucun cas elle ne protège du feu...

❖ LOTION DE L'AMI ANTH

Effet : protéger des brûlures des flammes.

Ingrédients : 1 mesure d'eau Alchimiquement Simple glacée, 1 écaille de cendre de bois, un tison brûlant, 3 pépins de nartha.

Manipulation : Verser les pépins de nartha dans l'eau Alchimiquement simple glacée (presque gelée), attendre que ça prenne en masse d'une consistance Renard-Hibou (-2). Broyer la cendre et mélanger doucement. Chauffer jusqu'à température Bleu-Bleu-Sangue (-3). Jeter le tison bien brûlant dans la solution, laisser fumer et siffler. Lorsque la couleur Vert-Glauque est atteinte (-2), sortir le tout du feu et laisser reposer. On obtient 1 mesure de lotion vert pale avec des petits cristaux.

Utilisation : Se frictionner la peau avec la lotion. Pendant une heure, cette partie du corps a un bonus de +5 pour résister aux flammes directes.

Enchantement : Chaque point de rêve augmente la durée d'une heure et le bonus d'un point.

Sur-effet : Il y a 3% de chance par point de rêve de suer à grosses gouttes en permanence pendant les 12 heures à venir : Coûte 1 point d'endurance par heure sauf si on boit beaucoup, apparence, Beauté à -1 pour 12 heures.

❖ CRÈME D'ARAF RHAÏCHI

Effet : protéger des fortes chaleurs et de la soif qui en résulte.

Ingrédients : un scorpion encore en vie, une demi-mesure de sueur humaine, 6 pépins de boralm.

Manipulation : broyer joyeusement le Scorpion jusqu'à consistance bien écrasée (0). Ajouter la sueur et faire chauffer jusqu'à couleur Gris-Brun (-2). Y jeter les pépins de Boralm et touiller jusqu'à obtenir une consistance Serpent-Serpent-Serpent (-3). Vous devez avoir en fin de compte une écaille d'une sorte de crème noire et épaisse.

Utilisation : s'en mettre un peu sur le front et la nuque. Bien étaler. Vous ne subirez pas les effets de la chaleur durant 6 heures (soif, etc.).

Attention : cette crème ne protège pas directement de la soif en général, juste celle provoquée par la chaleur.

❖ ELIXIR NOPENE

Effet : Annule l'effet de la douleur, ou à titre préventif comme un anesthésiant.

Ingrédients : un bout de cuir épais, un œil de Sagouin ou sinon un œil de poule, 2 brins de névropenthe, 2 brins de satum.

Manipulation : faire chauffer le bout de cuir au fond d'une marmite. Ajouter l'œil de Sagouin et bien malaxer jusqu'à couleur Pourpre (0) et consistance Mouton (0). S'il s'agit d'un œil de poule, il faut attendre la couleur Pourpre-Pourpre-Sangue (-3) et la consistance Mouton-Mouton (-1). Ajouter alors la névropenthe juste comme ça. Ca mousse furieusement pendant une minute ou deux. Verser alors les brins de satum et laisser refroidir jusqu'à température Bleu-Bleu-Brun (-3). Normalement il y a maintenant au fond du chaudron une mesure d'un liquide brun poisseux, sans aucune trace résiduelle du morceau de cuir.

Utilisation : avaler une mesure de l'elixir. Au bout d'une minute (10 rounds), on ne ressent plus de douleur pendant une heure : plus de jet pour voir si on est sonné, plus de perte de fatigue due à une perte d'endurance. Comme pour le sort d'Hypnos Insensibilité (Consulter le grand grimoire d'Astyrial Le Magnifique), ceci ne protège ni des blessures ni des hémorragies ou autre : ça empêche juste d'en sentir certains effets.

❖ GRANULÉS MALBOUF

Effet : aider à la digestion de n'importe quoi, trouver une valeur nutritive dans à peu près tout.

Ingrédients : une dent de Drôle, 2 écailles de salpêtre, 1 écaille de pèpre noire (Du Voyage et des Voyageurs p.66), 9 pépins de candique.

Manipulation : Broyer le salpêtre avec les pépins de candique, pour obtenir une belle consistance Lapin-Lapin (-1). Commencer à faire chauffer à feu doux. A température Brun (0), ajouter la pèpre noire et laisser chauffer jusqu'à Gris-Gris (-1). Lancer la dent de Drôle dedans. Laisser mijoter trois heures, au bout desquelles la dent doit être dissoute. Attendre que la consistance ait atteint Hibou-Serpent (-2) pour retirer du feu. On doit obtenir une demi-douzaine de petits grains noirs, semblable à de gros grains de sable.

Utilisation : Gober un grain. Pendant une heure vous serez capable de trouver une valeur nutritive à n'importe quoi (quelques malheureux points de Sust). L'efficacité de ce que vous mangez est à déterminer par le Gardien des Rêves. Attention : ça ne protège pas des effets néfastes directs comme l'ingestion d'un poison. Ça ne permet pas non plus de manger les barreaux de sa cage : Vous n'avez toujours qu'une petite mâchoire de Voyageur. Par contre vous pouvez manger de la terre, du bois, du sable, voire vos pièces de monnaie ou votre armure et en retirer un petit quelque chose.

❖ CRISTAUX DE L'AMER DELHIV

Effet : Nettoyer toutes les taches et la crasse, même dans les nœuds.

Ingrédients : un beau plant de saponce, 4 pépins d'obyssum vert, 4 pépins d'obyssum gris, une mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation : Dissoudre les pépins d'obyssum vert dans l'eau Alchimiquement Simple. Chauffer jusqu'à la couleur Glauque (0), ajouter alors les pépins d'obyssum gris et chauffer jusqu'à avoir une belle couleur Pourpre-Pourpre (-1). Introduire doucement dans la mixture le plant de saponce, qui doit mousser violemment et disparaître entièrement. Couper le feu. A la consistance Cheval-Serpent (-2) malaxer la pâte obtenue sous forme d'un pain et attendre que ça refroidisse. Le pain pèse 4 écailles.

Utilisation : frotter les endroits sales, puis plonger sous l'eau et frictionner. Si ça mousse bien, c'est que c'était sale.

Enchantement : Non-enchantable. Par contre l'eau savonneuse...

❖ DÉLICE DE L'ÉCRIVAIN

Effet : pour redonner du brillant à vos parchemins et retirer toutes ces vieilles encres accumulées dessus.

Ingrédients : Quatre mesures d'eau Alchimiquement Simple, trois pépins d'obbadion.

Manipulation : Jeter l'obbadion dans l'eau. Chauffer à température Bleu-Vert-Pourpre (-3), et attendre un peu, puis réchauffer plus fort à température Gris-Vert-Pourpre (-3). Laisser revenir à l'ambiante. Vous devez obtenir 2 mesures d'un liquide blanc sirupeux à l'odeur épaisse.

Utilisation : une demi-mesure par feuille de parchemin. Faire couler le liquide sur la surface et frotter doucement avec un linge propre. L'écriture partira, ainsi que la crasse, les taches d'encre et autres.

Enchantement : Pour avoir un parchemin plus blanc que blanc, du velum surfin, la quintessence des supports...

❖ POUDRE DU MALVAIS ŒIL

Effet : Faire trébucher les gens.

Ingrédients : 1 fumebole (champignon), 2 pépins d'obyssum vert, 5 brins de Narta, 1 mesure d'eau alchimiquement pure.

Manipulation : Hacher le fumebole en petits morceaux. Incorporer l'obyssum vert et mélanger pour une consistance lapin-serpent (-2). Faire bouillir l'eau alchimiquement pure et mettre les brins de nartha. Ajouter le mélange précédemment obtenu et chauffer jusqu'à couleur bleu-vert (-2). Faire évaporer l'eau par ébullition jusqu'à consistance cheval-renard-renard (-3). Si la manipulation a réussi, on obtient une pâte friable qu'il faut ensuite réduire en poudre avec un mortier.

Utilisation : Jeter une poignée de poudre sur une personne. Celle-ci doit alors réussir un jet d'Agilité à -8 sinon, elle s'emmêle les pieds et s'étale par terre de tout son long.

❖ POUSSIÈRE DE SAM GRATT'

Effet : Démanger horriblement

Ingrédients : 3 brins de Cheleuse (ou 3 feuilles fraîches), 3 brins d'Ortilise (ou 3 feuilles fraîches), une écaille de sable, 4 pépins de boralm.

Manipulation : mélanger le boralm et le sable jusqu'à avoir une consistance Hibou-Chèvre-Cheval (-3). Ajouter l'ortilise et chauffer jusqu'à température Gris (0), puis mettre la Cheleuse et chauffer jusqu'à température Vert-Vert-Vert-Sangue (-4). Laisser refroidir. Vous devez avoir une écaille d'une poudre noire et fine. Attention en la manipulant.

Utilisation : lancer une pincée (un brin) sur la peau de quelqu'un. Il va souffrir de terribles démangeaisons à cet endroit pendant quelques minutes : jet de Volonté à -3 tous les rounds, -2 d'état général en cas d'échec, une particulière arrête tout. L'effet prend fin dans tous les cas au bout de cinq minutes (50 rounds). Si quelqu'un avale le poil à gratter, traiter comme un empoisonnement à l'Ortilise. L'effet est cumulable : quelqu'un subissant deux pincées de poil à gratter peut se retrouver à -4 (jouer les deux jets séparément) et ainsi de suite.

❖ LOTION ANTI-GROIN

Effet : repousser immanquablement (hem !) les Groins.

Ingrédients : une écaille de savon, une demi-mesure de sueur de Groin, deux belles fesses de Groin (les champignons), 5 pépins de candique, 8 brins de mercurion.

Manipulation : Dissoudre le savon dans la sueur de Groin jusqu'à consistance Renard-Chèvre (-2). Verser doucement le candique et chauffer pour atteindre la couleur Sangue-Brun-Gris (-3). A ce moment là ajouter la première fesse de Groin. Votre mixture doit dégager une bonne odeur bien désagréable à ce stade. Ajouter petit à petit le mercurion jusqu'à consistance Serpent-Hibou (-2), puis broyer la deuxième fesse de groin et le jeter négligemment dans le tout. Chauffer une dernière fois jusqu'à atteindre la couleur Bleue (0) et sortir alors rapidement du feu. Si tout va bien vous avez empesté tout à plusieurs mètres à la ronde et vous devez avoir 1 écaille d'une sorte de mousse brunâtre au fond du récipient.

Utilisation : se barbouiller le visage et toute peau découverte de la lotion (une écaille pour une personne). Vous allez dégager une odeur tour à tour fraîche et abominable qui rappelle aux Groins à la fois leur dernier bain et leur dernier chef. Tout Groin normalement constitué sous le vent ou à moins de deux mètres de vous doit faire un jet de Volonté à -5 tous les rounds ou être sonné. Une réussite annule l'effet, un échec total peut parfaitement provoquer la fuite.

❖ GRANULÉS DE KHÔOLAS MONTIFÈRE

Effet : faire dormir une créature.

Ingrédients : Un beau ciel étoilé, quelques gouttes de salive de quelqu'un de très fatigué (au moins -4 en fatigue), 3 points de Sust en clopinettes, 2 pépins d'obyssum gris.

Manipulation : Toute la recette doit être faite à la leur des étoiles. Le gardien des Rêves est libre de rajouter une difficulté si le ciel se couvre. Ecraser les clopinettes jusqu'à consistance Chèvre-Chèvre-Mouton (-3). Mettre les gouttes de salive et les pépins d'obyssum gris. Chauffer pour atteindre la température Bleu-Pourpre-Vert (-3), et sortir du feu dès que la consistance est assez granuleuse : Renard-Renard-Renard (-3). Vous devez avoir une demi-douzaine de granulés mauves et mous.

Utilisation : faire gober un granulé à la personne ou à la créature visée. Il est possible de dissoudre un granulé dans l'eau. L'effet a lieu au bout d'une minute : à chaque round la personne doit faire un jet de Vie à -5 ou prendre 1d6 points de fatigue. Une particulière arrête l'effet, mais toute autre réussite ne fait que gagner un round.

Enchantement : Non-Enchantable directement. Enchanter une décoction de granulé permet d'avoir un effet dès le round suivant et de faire autant de jets de Vie que de points de rêve dépensés (comme pour un alcool).

❖ RÊVE DE STATUE

Effet : paralyser une créature.

Ingrédients : quelques gouttes de venin d'araflata, 3 brins de verveine, 3 brins de chronophile, 1 pépin de chromaelium, une mesure d'eau.

Manipulation : Dissoudre le chromaelium dans l'eau. Ajouter les brins de verveine et chauffer pour avoir une couleur Vert-Bleu-Glaucopourpre (-4). Ajouter ensuite les brins de chronophile. Il faut alors chauffer très précisément à la température Bleu-Glaucopourpre-Sangue-Gris (-4). Verser les gouttes de venin d'araflata et reculer pour ne pas respirer les vapeurs. En refroidissant ça doit donner une mesure d'un liquide semblable à l'eau mais avec une étrange odeur engourdissante.

Utilisation : il faut boire toute une mesure de la potion. Elle se met à faire effet au bout d'une minute et agit alors comme le venin d'araflata (Livre III, p.45). Il ne s'agit pas d'un poison de lame.

Enchantement : l'effet a lieu le round suivant, et la victime doit faire autant de jets à chaque round que de points de rêve ont été dépensés (comme pour un alcool)

❖ PULVIS FUMIS

Effet : provoquer une énorme fumée blanche, pour faire des signaux ou gêner d'autres personnes.

Ingrédients : un bon feu de bois vert avec une forte fumée ou un bon temps de brouillard, 4 pépins de candique, 3 brins de satum, 1 mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation : faire chauffer l'eau AS sur le feu de bois vert. Laisser l'eau noyée dans la fumée pendant une heure. A défaut d'une forte fumée, si le temps est au brouillard, vous pouvez vous contenter de laisser reposer l'eau AS comme ça. Chauffer ensuite l'eau jusqu'à température Glaucopourpre-Glaucopourpre (-1), puis verser les pépins de Candique. Réchauffer alors jusqu'à température Vert-Bleu-Gris (-3) et ajouter les brins de Satum. Laisser exposé au brouillard ou au feu jusqu'à consistance Cheval-Cheval (-1). Et voici 3 écailles d'une poudre beige aux reflets gris !

Utilisation : Jeter une écaille de poudre dans de l'eau. Il va alors se dégager de gros nuages de fumée de l'eau, pendant au moins une heure par écaille. Tirer à travers de la fumée donne un malus de -4 pour viser.

❖ POUDRE SÂBOUM

Effet : une poudre qui explose au contact des flammes.

Ingrédients : 3 belles flashettes dodues, 5 écailles de salpêtre, 5 écailles de charbon de bois, 5 écailles de soufre, 5 pépins de chromaelium, 5 pépins de nartha.

Manipulation : Broyer les flashettes avec le salpêtre jusqu'à consistance Mouton-Mouton-Mouton (-3). Attention à vos yeux quand les flashettes vont se défendre. Commencer à faire chauffer très doucement le tout. Ajouter alors le chromaelium jusqu'à consistance Hibou-Renard-Serpent (-3) et augmenter doucement la température jusqu'à Sangue (0). Introduire le charbon de bois et attendre un peu puis mettre le nartha. Touiller et touiller encore : il faut avoir une consistance Serpent-Chèvre-Mouton-Cheval (-4). Ajouter ensuite le soufre en évitant de se prendre la fumée qui se dégage dans les yeux. Chauffer en faisant très attention jusqu'à couleur Gris-Gris-Sangue (-3). Sortez alors vite du feu et laissez reposer à l'ombre. Il doit vous rester une écaille d'une poudre noire et grossière.

Utilisation : Jeter la poudre dans le feu : une énorme explosion a lieu, soufflant tout aux alentours : dom de +10 au niveau du feu, -1 par mètre d'écart. Utiliser plusieurs doses d'un coup augmente la portée : pour deux écailles les dommages sont de -1 par 2 mètres et ainsi de suite. Attention, la poudre craint l'eau et l'humidité et peut exploser en cas de trop forte chaleur. Vous aurez été prévenu.

❖ ELIXIR DE RÊVE DES FORGERONS

Effet : rendre le métal tout mou, comme du miel liquide.

Ingrédients : Une livre de miel, une mesure de vif-argent (voir l'argent hypnotique dans les métaux draconiques plus haut), un bel exemplaire de molasson à points pourpres (voir les plantes du site), 4 pépins d'obyssum vert, 4 brins de satum, 5 mesures d'eau Alchimiquement Simple. Le Vif-argent peut être remplacé par un beau sol d'argent tout neuf.

Manipulation : Mélanger le miel en petites fractions avec l'obyssum jusqu'à avoir une consistance Mouton-Renard (-2), puis commencer à chauffer. Ajouter alors doucement les brins de satum et chauffer jusqu'à couleur Bleu-Bleu (-1). Verser alors le Vif-Argent. Si vous employez un sou à la place, il convient de le découper en petits morceaux avant. Broyer le molasson à points pourpres et verser le résultat dans la potion. Chauffer fort un grand coup : ça doit atteindre Brun-Brun (-1). Mettre alors l'obyssum vert et toute l'eau Alchimiquement Simple puis laisser réduire jusqu'à obtenir une consistance Serpent-Lapin (-2). Vous devez avoir 5 mesures d'un liquide rose assez volatile.

Utilisation : Le liquide doit être déposé sur du métal à raison d'une mesure par point d'encombrement. Le métal devient alors doucement pâteux, et se met à plier ou couler tout doucement. Il faut une minute pour que l'effet se manifeste et le métal reste dans cet état pendant 5 minutes. Attention : le liquide est volatile, il convient de le conserver dans une fiole ou un récipient hermétiquement clos.

Enchantement : l'effet devient instantané et le métal reste mou une minute de plus par point de rêve.

Sur-effet : En respirant les vapeurs il y a 3% de chance par point de rêve de se prendre une grosse fatigue de 6 points d'un coup.

Annexe : le molasson à points pourpres : Il s'agit d'un gros champignon noir et renflé avec de petits points pourpres à sur son chapeau. Il tire son nom du fait qu'il pousse toujours à l'ombre des arbres et qu'il a un pied tout mou, qui le fait s'allonger sur le sol. En lui-même il n'a aucun effet ni goût, comme s'il était trop fatigué pour ça. Forêts tempérées. Rare.



❖ SAKHRÂAM SURLÔO

Effet : un liquide qui brûle et flotte

Ingrédients : 3 écailles de soufre, une grosse branche de chêne bien sèche, une mesure d'alcool pur, une mesure d'huile de roche.

Manipulation : Mélanger l'alcool et l'huile de roche. Chauffer à température Bleu-Bleu-Sangue (-3). Ajouter petit à petit le soufre pour atteindre une consistance Renard-Renard (-1). Poser doucement la branche de chêne dans le mélange (il faudra sûrement la casser en plusieurs morceaux) et la laisser mijoter durant 3 heures. Broyer ce qu'il en reste à ce moment là pour avoir un liquide bien fluide (-2). Sortez le tout du feu en faisant attention. Vous devez avoir une mesure d'un liquide rouge à l'odeur pousseuse.

Utilisation : le liquide s'enflamme au contact d'une flamme en donnant de petites flammes rouges assez chaudes (comme un feu de camp). Une mesure éclaire comme une lanterne à huile durant 6 heures. Accessoirement le liquide flotte sur l'eau.

Enchantement : Chaque point de rêve augmente la durée de combustion d'une heure et les dommages de brûlure d'un point.

Sur-effet : Aucun à moins d'être assez inconscient pour boire le liquide... Au choix du Gardien mais de bonnes brûlures d'estomac sont à craindre.

❖ LOTION ODORDOROK

Effet : sentir très très très mauvais.

Ingrédients : une langue de putois, de la crasse d'un jour, une demi-mesure de sueur, un gros chou, une fesse de groin (le champignon) et un unique pépin de Boralm.

Manipulation : Jeter sauvagement la fesse de groin, le gros chou et la langue de putois dans votre marmite alchimique favorite. Ecraser tout ça pour avoir un mélange de consistance Hibou-Hibou (-1). Verser la sueur et la crasse et touiller jusqu'à consistance Chèvre-Hibou (-2). Chauffer à température Gris-Brun (-2) et là jeter le pépin de Boralm en se bouchant le nez. Une odeur absolument nauséabonde doit se dégager pendant quelques minutes et disparaître ensuite. Il doit rester au fond un liquide vert sombre, à l'odeur insoutenable.

Utilisation : A vous de voir...

Enchantement : Possible en théorie.

❖ GAZ DU FARFADET RIEUR

Effet : faire rire sans pouvoir se retenir quiconque inhale ce gaz.

Ingrédients : Une oreille de brolute rieuse ou une queue de mariole, un litre de bière, 3 pépins d'Obyssum Gris, 2 brins de Satum.

Manipulation : Faire chauffer la bière jusqu'à température tiède écœurante (0 ou Odorat-Goût à 0). Saupoudrer le tout de l'obyssum et du satum et remuer férocement pour avoir une consistance Renard-Cheval-Serpent-Cheval (-4). Ajouter l'oreille de brolute ou la queue de mariole et laisser mijoter durant une heure sous un couvercle. Chauffer alors jusqu'à température Glauque-Vert (-2) et retenir son souffle. Il doit rester uniquement une sorte de fumée fluide et épaisse d'un beau jaune vif, avec un reste de queue ou d'oreille tout au fond. A vous de voir comment conserver la fumée...

Utilisation : Faire respirer les vapeurs à la victime. Elle devra faire un jet de Volonté à -3 à chaque round ou rire éperdument (-1d4 d'endurance, -2 à toutes ses actions). Le jet est à recommencer à chaque round et seule une particulière arrête l'effet.

❖ ELIXIR DE BRUTALITÉ COLÉRIQUE

Effet : Rendre fort, bête et TRES EN COLERE !!!

Ingrédients : 1 poil d'aisselle de Fièrabras, 1 caillou dans lequel on s'est tapé le pied (volontairement ?...), 1 potion de force en bonne et due forme.

Manipulation : Chauffer doucement la potion de force jusqu'à qu'elle atteigne une belle couleur Pourpre (0). Broyer finement le poil de Fièrabras et le mettre dans la potion de force. Chauffer alors jusqu'à couleur Glauque-Pourpre (-2). Attendre une minute ou deux, puis mettre le caillou dans la potion. Remuer pour atteindre une consistance Chèvre (0). Il doit rester un liquide en tout point semblable à une potion de force, et 1 caillou dans lequel vous pourrez de nouveau vous taper le pied.

Utilisation : boire la potion. L'effet est exactement le même qu'une potion de force sauf que le buveur devient un peu plus fixé vers son but : taper sur tout ce qui bouge. Il peut ignorer les 7 premiers points d'endurance qu'il pourrait se prendre durant l'effet de la potion. Il devient affreusement susceptible et se met en colère pour un rien.

Enchantement : Comme pour une potion de force, sauf qu'en plus chaque point de rêve permet de nier un point d'endurance perdu supplémentaire.

Sur-effet : 3% de chance par point de rêve que le sujet se trouve avec des gros bras poilus et aux aisselles velues durant 12 heures.

❖ ELIXIR DEBOUT LES MORTS

Effet : Dessaouler.

Ingrédients : 3 brins de Tschai, 2 mesures de lait de chèvre, 4 plumes de poule, 5 écailles de savon, 1 pépin d'obbadion, 1 mesure de vinaigre.

Manipulation : Chauffer le lait de chèvre et incorporer le savon jusqu'à couleur bleu-gris (-2). Broyer les plumes et le tschai pour obtenir une consistance lapin (0), ajouter au lait de chèvre. Dissoudre l'obbadion dans le vinaigre (0) et mélanger pour obtenir une couleur brun-glauque (-2).

Utilisation : Boire sans respirer. Faire un jet de vie à 0 (tenir compte de l'état général) par niveau d'éthylisme. Si le jet est réussi, regain du niveau. S'arrêter dès échec.

Enchantement : Bonus de +1 au jet de vie par point de rêve.

Sur-effet : 3% de chance par point de rêve de perdre la moitié des points de Vue. (Pour le regain des points de Vue, jouer Vue à 0 tous les jours, barème des points de tâche).

❖ POTON LOUOUTRIKIKI

Effet : rapetisser une feuille de parchemin à la taille d'une paume de main.

Ingrédients : une petite plante de votre choix, toute jeune, un œuf d'oiseau, 2 brins de Satum et 2 pépins de Névropenthe.

Manipulation : mélanger l'œuf et le satum. Touiller jusqu'à obtenir une consistance Lapin-Serpent (-2). Broyer la petite plante jusqu'à Hibou (0), puis l'ajouter au mélange précédent. Chauffer le tout jusqu'à couleur Sangue-Sangue (-1) et verser les pépins de Névropenthe. Attendre un peu : une mesure d'un liquide vert pâle doit rester au fond.

Utilisation : verser quelques gouttes sur un parchemin. En quelques minutes, celui-ci se rétracte jusqu'à avoir la taille d'une paume de main, en conservant tout ce qui a pu être écrit dessus. Une mesure vous permettra de traiter une douzaine de feuillettes. Au Gardien des Rêves de décider de l'encombrement d'un carnet de voyage ainsi traité.

Enchantement : Effet inconnu.

❖ DISTILLATION D'ALCOOL

Effet : obtenir un liquide alcoolisé à partir de presque tous les fruits et légumes, et même autre chose.

Ingrédients : ce que vous voulez, de votre dernière récolte de veloute à vos vieilles bottes... 3 brins de névropenthe, 3 brins de satum, 1/2 livre de sucre ou de miel.

Manipulation : Remplir un chaudron d'eau (pas nécessairement alchimiquement simple) et déverser les fruits ou légumes désirés. Faire chauffer à feu doux durant deux bonnes heures, puis remuer pour obtenir une consistance Hibou-Cheval (-2), ce qui peut être difficile avec vos vieilles bottes... Ajouter alors le sucre ou le miel, puis les brins de satum. Chauffer jusqu'à couleur Vert (0) et mettre les brins de névropenthe. Il faut laisser le tout à la même température pendant au moins 12 heures, mais les connaisseurs attendent trois jours au minimum. A la fin, votre mélange doit avoir sérieusement réduit, mais il doit vous rester un litre d'un liquide, de couleur et de goût variable (très variable) mais toujours au moins un peu alcoolisé.

Note : toute la fermentation est accélérée par les herbes alchimiques, mais il peut y avoir des ratés de temps à autre. Sur un échec total, ça peut faire beaucoup de bruit...

Utilisation : Ben, vous savez quoi en faire... Pour vos premiers mélanges, nous vous conseillons de faire goûter en premier à quelqu'un d'autre.

Enchantement : Comme de l'alcool classique.

Note : voici quelques cocktails rencontrés lors de voyages :

Meley's : à base de Mélikasse, c'est un alcool crémeux et assez fort (1 mesure, force -4)

Floumibu : A base de floume et d'ortigal Bleu. Les connaisseurs le mettent en bouteille avec la floumette. (1 mesure, force -3)

Pina Colada : bombarde, ananas, coquenoix. Sucré, parfois traître, ça peut vous exploser en bouche (1 mesure, force -4)

TGV : trésure, gironcle, veloute. Pas mauvais, mais plutôt fort (1/2 mesure, force -5)

T'es qui, là ? : Une recette de certains cyans du désert, à base de cactus et de venin de sales bestioles écailleuses. (1 mesure, force -5)

Bleurka : une recette grouine, à base de plein de choses diverses, dont des pommes de terre et des bottes. Ils ne le font pas par voie alchimique bien sur, mais laissent mijoter dans le casque d'un grand chef mort. Rajouter du poivre peut aider à faire passer le tout. (Une mesure, force variable)

❖ ENCRE COLORÉE

Effet : De belles encres pour parchemins, carnets de voyage, cartes, etc.

Ingrédients : une belle fleur de la couleur voulue, une mesure d'eau Alchimiquement Simple, 1 pépin d'Obbadion.

Manipulation : Chauffer l'eau Alchimiquement Simple jusqu'à couleur Bleu-Gris (-2). Ajouter l'Obbadion et remuer vigoureusement. Plonger la fleur dedans et laisser macérer pendant 2 heures. Vous devez obtenir une mesure d'un liquide coloré utilisable comme encre.

Utilisation : Comme l'encre classique !

Enchantement : Possible en théorie, inutile en fait.

❖ AQUA LUMIS

Effet : dégager la lumière d'une bougie. Liquide qui brille dans le noir quand on l'agite

Ingrédients : une flashette innocente (c'est à dire n'ayant pas flashé dans les deux heures précédentes), 3 brins de luciane, 3 pépins de candique, une mesure d'eau alchimiquement simple.

Manipulation : mélanger la candique et la luciane, puis verser dessus l'eau alchimiquement simple. Chauffer doucement jusqu'à couleur Vert-Vert (-3). Plonger alors la flashette dans la potion en fermant les yeux et l'écraser sauvagement au fond du récipient. Continuer à chauffer doucement pour atteindre la température Vert-Vert-Bleu (-3). Laisser refroidir une heure ou deux. Vous devez avoir une mesure d'un liquide pâteux comme du miel, d'une belle couleur turquoise.

Utilisation : Garder la potion dans une fiole bien fermée. Secouer très fort quand le besoin s'en fait sentir. La fiole dégagera alors pendant une dizaine de minutes une douce lueur vert-bleuté semblable à celle d'une bougie. Tant que la fiole reste hermétiquement close, la potion peut être réutilisée un nombre illimité de fois.

❖ PEINTURE LUMINEUSE

Effet : Obtenir une peinture verte qui brille légèrement dans le noir.

Ingrédients : Un ver luisant pilé, des graines de tournesol, 5 feuilles de menthe fraîche, 3 pépins de candique pour une mesure de peinture.

Manipulation : Se mettre en plein soleil, piler la menthe fraîche avec le candique et les graines de tournesol. Incorporer le ver luisant jusqu'à consistance Serpent-Renard (-2). Chauffer jusqu'à couleur Vert-Glaque (-2). Laisser refroidir. Vous devez obtenir un liquide épais d'un beau vert brillant. Si le mélange durcit brusquement, la manipulation a échoué.

Utilisation : comme de la peinture classique. Note : ceci ne permet pas d'éclairer une pièce, la peinture est juste visible dans le noir.

❖ IDYLLE DES DRAGONS

Effet : rendre fou amoureux de la première personne contemplée.

Ingrédients : 3 écailles de pétales de rose, une demi-mesure de miel, un rouge-gorge, un petit bout de parchemin avec un poème d'amour (qualité variable), 4 pépins de Nartha, 3 brins de satum, une mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation : Mélanger le miel et l'eau Alchimiquement Simple jusqu'à avoir un liquide épais (0). Egorger le rouge-gorge et faire goûter son sang dans la potion. Chauffer jusqu'à couleur Sangue-Sangue (-1). Jeter les pétales de rose et touiller longuement, puis verser les pépins de Nartha pour obtenir une consistance Serpent-Chèvre-Renard (-3). Lire le poème à haute voix en y mettant du cœur et le jeter dans le philtre. Ajouter alors grain par grain les brins de satum pour arriver à une couleur changeante, fugace comme un coup de foudre (avec pour difficulté 7-Qualité du poème). Laisser refroidir. Il doit rester une demi-mesure d'un liquide épais rose et sucré (il paraît).

Utilisation : faire boire (ou absorber en même temps que de la nourriture) l'ensemble du philtre par une même personne. Elle tombera alors amoureuse folle de la première personne du sexe opposé sur laquelle elle posera les yeux (fonctionne un peu comme la Queue de Coup de Foudre). En terme de jeu, la victime a tout d'un coup 4 points de cœur pour son élu et ne peut en perdre avant 12 heures. Si elle avait déjà des points de cœur pour quelqu'un d'autre, ils sont perdus selon la règle normale (perte de points de moral) et l'amour nouveau commence tristement...

❖ POTION DE SAGHEL

Effet : Faire geler de l'eau.

Ingrédients : Une livre de neige fraîche, 3 brins de mercurion, 5 pépins de boralm, une livre de glace et un grain de sel.

Manipulation : Toutes les manipulations doivent se faire par temps froid (10°C maximum) faute de quoi les jets sont automatiquement échoués. Remplir un récipient avec la neige fraîche et enfouir le mercurion. Tourner jusqu'à obtenir une consistance Renard-Renard (-1). Chauffer pour faire fondre la neige. Ajouter les pépins de boralm et chauffer très doucement en visant la couleur Bleu-Bleu-Gris (-3). Mettre alors la glace à fondre en l'ajoutant par petites fractions. Remuer lentement pour avoir une consistance fluide (0), puis mettre son grain de sel. Il doit rester un litre d'un liquide transparent semblable à l'eau sauf qu'il est toujours glacé.

Utilisation : Dans une gourde ou tout récipient bien fermé, la potion va conserver une température proche de celle de la glace pendant plusieurs mois. Ça peut toujours servir à rafraîchir qui le veut (il n'y a aucun effet néfaste à la boire, sauf que c'est très froid). Versée dans de l'eau, une mesure de la potion gèle soudainement un litre d'eau.

Enchantement : Chaque point de rêve mis dans la potion multiplie son efficacité (comme un enchantement classique de liquide). Ainsi un litre de potion enchanté de 9 points de rêve peut geler instantanément 50l d'eau...

Sur-effet : Boire la potion enchantée a toutes les chances de donner l'Acrève, au bon vouloir du Gardien des Rêves.

❖ POUDRE D'ALGO SAPOUSS

Effet : Faire pousser rapidement et bellement fruits et légumineuses

Ingrédients : Une livre de terre arable, des graines ou pousses de trois plantes différentes, une livre de fumier frais, 4 pépins d'obbadion.

Manipulation : Planter les graines dans la terre arable et remuer vigoureusement : il faut atteindre une consistance Cheval-Hibou-Cheval (-3). Déverser le fumier frais dessus et continuer à remuer : il faut viser une consistance Hibou-Cheval-Cheval (-3). Planter alors la poudre d'obbadion dans le mélange et remuer encore, pour avoir une bonne consistance Cheval-Cheval-Hibou (-3). Le mélange a du se contracter et il doit vous rester une demi-livre d'une sorte de terre riche et grasse.

Utilisation : Jeter une écaille (ou plus selon décision du Gardien) au pied d'une plante. Elle va se mettre à pousser à vitesse accélérée, grandissant et grossissant de la plus belle manière possible. Elle peut aller jusqu'à doubler de taille. Se référer à la Zone de Croissance Végétale selon Oniros

❖ GOMME DE BOUING-BOUING

Effet : Substance caoutchouteuse et rebondissante. Nul ne sait à quoi sert, mais j'ai entendu parler d'un projet d'arbalètes d'un genre nouveau...

Ingrédients : 2 écailles de sève d'arbre, une écaille de limaille de fer, un gros crapaud mort, une mèche de cheveux, 2 pépins d'obbadion.

Manipulation : Mélanger l'obbadion et les cheveux sans vous laisser impressionner par le mélange répugnant que ça forme. Ajouter alors par petites fractions la limaille de fer, pour avoir une belle consistance Serpent-Renard-Chevre (-3). Chauffer doucement pour approcher de la couleur Glauque (0), puis faire goûter la sève d'arbre et viser la couleur Glauque-Vert (-2). Déposer au fond le gros crapaud mort et laisser mijoter à feu doux durant une heure. Il convient alors de racler le dos du crapaud pour retirer 5 écailles d'une substance étrange, grise et molle.

Utilisation : On a quelque temps pour modeler la pâte, après quoi elle se fige. Par la suite elle a un comportement étrange : si vous tirez dessus, elle se déforme (plus ou moins selon sa forme) et revient comme avant dans un bruit sec dès que vous la lâchez. Si vous la jetez violemment contre le sol ou un mur, elle part en rebondissant partout en mettant un bout de temps à s'arrêter. Les chats et les félorn adorent ça.

❖ POTION DE SAKHOUR LE VIF

Effet : Permettre de courir plus habilement, plus vite et plus longtemps.

Ingrédients : Un bout de sabot de cheval, beaucoup de souffle, 2 écailles de savon, 3 brins de mercurion, 2 pépins d'obyssum gris

Manipulation : Mettre le bout de sabot de cheval (sans le cheval) au fond de votre chaudron habituel. Saupoudrer de mercurion et d'obyssum, puis remuer violemment pour avoir une consistance Hibou-Cheval-Cheval (-3). Souffler alors sur le tout comme un sprinter en fin de course : -2d6 d'endurance. Ajouter les écailles de savon et broyer jusqu'à consistance Mouton-Serpent-Mouton (-3). Se reposer un grand coup et laisser la potion faire de même. Vous devez avoir une écaille d'une graisse verte.

Utilisation : Frictionner vigoureusement les mollets et les cuisses avec la graisse (une écaille par personne). Vous allez avoir rapidement (1 minute) des démangeaisons dans les cuisses, puis des fourmis dans toutes les jambes. Au cours de l'heure qui suit, tout jet de course se fait avec un bonus de +5 et les pertes d'endurance dues à la course sont divisées par 2.

❖ POTION DE L'HYDRE EUGENE

Effet : Rendre quelqu'un assez léger pour s'envoler tel une bulle de savon.

Ingrédients : Un bec de paille pour souffler dans la potion, 2 écailles de savon, 1 écaille de poils de félorn, 7 pépins de candique, 7 brins de névropenthe, une mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation : Verser dans l'eau Alchimiquement Simple les poils de félorn et le savon. Souffler violemment jusqu'à avoir la tête qui tourne (perte de 1d4 points d'endurance), puis chauffer le tout jusqu'à couleur Sangué-Glauque (-2). Ajouter alors les pépins de candique et laisser figer en refroidissant : il faut atteindre une consistance Renard-Serpent (-2). Verser alors les brins de névropenthe et réchauffer pour liquéfier le tout. Continuer à chauffer jusqu'à obtention d'une belle couleur Brun-Brun-Bleu (-3) puis laisser refroidir. Il doit rester une mesure d'un liquide glauque avec des poils de félorn dedans.

Utilisation : Boire l'intégralité de la potion. L'effet a lieu au bout d'une minute et dure deux minutes. On perd brutalement 1d6 points d'endurance et on devient progressivement de plus en plus léger au point de ne plus rien peser du tout. La personne ayant bu la potion n'est alors retenue que par le poids de ses vêtements et bottes. Un rien suffit à la faire décoller.

Enchantement : L'effet devient immédiat et chaque point de rêve dépensé donne une durée d'une heure à l'effet. Il en coûte aussi 1d6 points d'endurance par point de rêve.

Sur-effet : 3% de chance par point de rêve de devenir aphone pour 6 h.

❖ SUBSTANCE QUI FAIT DE SUPER BULLES TRÈS JOLIES

Effet : Souffler dans la potion produits de grosses bulles irisées qui s'élèvent doucement dans l'air.

Ingrédients : 5 écailles de savon, 5 mesures d'huile, 2 doigts de mousse de bière, 1 mesure d'eau Alchimiquement Simple.

Manipulation : Mélanger le tout joyeusement et remuer vigoureusement jusqu'à avoir une consistance Chèvre-Serpent (-2). C'est prêt ! Vous devez avoir une mesure d'un liquide irisé.

Utilisation : Souffle dedans (avec un bec de paille ou tout autre moyen) fait de grosses bulles bien satisfaisantes.

Enchantement : Il paraît qu'on fait des bulles plus grosses...

Sur-effet : Au Gardien des Rêves d'improviser si quelqu'un est assez stupide pour boire ça.

❖ MOUSSE D'ŪHRÉ TAHN LE POLU

Effet : gonfle au contact de l'eau... pour traverser à pied sec, pour réparer en urgence une coque de navire, pour sauver un ami de la noyade...

Ingrédients : 1 plant de calamine, 4 pépins de candique, 2 mesures d'eau alchimiquement simple, 1/2 livre de farine, 1 plume d'un oiseau de mer ou de rivage.

Manipulation : Faire chauffer l'eau alchimiquement simple et verser les pépins de candique à la température Bleu-Pourpre-Sangue (-3). Découper la calamine en petits morceaux et les jeter au fur et à mesure. Arrêter dès que la couleur atteint Bleu-Pourpre-Gris (-3). Déverser alors toute la farine dans le récipient et remuer vigoureusement. Ne s'arrêter que lorsque la consistance est Hibou-Hibou-Hibou (-3). Plonger alors la plume dans le tout et la retirer prestement. Collée le long de la plume, il y a une sorte de mousse blanche et crémeuse, pour environ 3 mesures.

Utilisation : Jeter une mesure de mousse dans l'eau. Elle gonfle furieusement pour donner une sphère d'un bon mètre de diamètre et solidifie rapidement et flotte sur l'eau. Par la suite la mousse garde une consistance proche du plâtre, sans se décomposer dans l'eau (par contre, il faut y aller avec des outils pour l'enlever ou la découper).

❖ POUDRE DE SALTUS LE SPORTIF

Effet : permettre de sauter plus loin, plus haut, plus fort !

Ingrédients : 4 cuisses de gambette ou une seule cuisse de Dong, 2 pépins de nartha, 1 pincée de sel, une noix de beurre, 1 brin de salnise.

Manipulation : Faire chauffer les cuisses jusqu'à ce qu'elles ne remuent plus, puis ajouter le nartha. Continuer de chauffer jusqu'à ce que tout le jus soit bien sorti, et retirer alors les cuisses. Activer les flammes, il faut atteindre une couleur Gris-Gris (-1). Ajouter alors la salnise et le beurre, puis remuer pour dissoudre les grumeaux (-1). Mettre le beurre et laisser réduire jusqu'à consistance Mouton-Mouton-Mouton (-3). Gratter le fond du chaudron : on doit récolter 3 pépins d'une poudre aux cristaux brillants.

Utilisation : Sniffer un pépin de la poudre. Au bout d'une minute, une brusque envie de sauter va vous prendre et elle durera une heure. Durant toute cette heure, il est délicat de se retenir de sauter quand les circonstances le permettent (Au Gardien des Rêves de demander des jets de Volonté). Tous les jets de saut se font avec un bonus de +5, avec une distance doublée (aussi bien en hauteur qu'en longueur).

Enchantement : La poudre n'est pas directement enchantable, mais sa décoction l'est. +1 au bonus de saut par point de rêve et une 'distance' de plus par point de rêve (donc, avec 3 points de rêve, sauter 15 mètres revient à en sauter 3 : on divise par 5). L'envie de sauter se fait aussi plus forte (toujours à la charge du Gardien des Rêves)

Sur-effet : 3% de chance par point d'avoir idée fixe de gober les mouches.

❖ POUSSIÈRE D'ÉTOILE ARTIFICIELLE

Effet : Donner l'heure si enfermé dans un petit récipient de verre.

Ingrédients : 3 écailles de sable du désert, 1 écaille de givre, un primelune (champignon), 3 pépins de Chromaelium, 6 brins de satum.

Manipulation : Toutes ces manipulations doivent être de faites de nuit, à la lueur des étoiles. Les difficultés sont affectées en conséquence. Mélanger le givre et le sable du désert pour avoir une bonne consistance Serpent (0). Ajouter le satum et chauffer pour avoir une couleur Gris-Glaque (-4), puis mettre le primelune et broyer pour avoir une consistance Renard-Renard (-1). Laisser la lune et les étoiles tourner au dessus de votre tête durant une heure, puis ajouter le chromaelium et laisser le feu mourir jusqu'à température Bleu-Bleu-Vert (-5). Retirer alors le chaudron du feu et laisser reposer une heure de plus sous les étoiles. Il doit rester au fond une écaille d'une poudre argentée très légère.

Utilisation : Il ne s'agit pas de véritable poussière d'étoile, mais d'un ersatz satisfaisant au moins pour un usage : une écaille de cette poudre enfermée dans une fiole ou dans une petite boule de verre (mise en forme la plus courante) va spontanément tourner doucement en prenant la forme de l'heure actuelle, même loin du ciel. Cet effet ne marche pas dans les micro rêves dépourvus de ciel ou d'étoiles. Attention, la montre ainsi obtenue est fragile.

❖ LAIT DE CHIMÈRE

Effet : Donne des visions d'autres rêves, permet entre autres de voir de l'autre coté d'une déchirure.

Ingrédients : 1/2 litre de lait fermenté, 3 brins de chronophile, un Arrache-rêve (champignon), 4 pépins d'obyssum gris, 4 pépins d'obyssum vert, 3 pépins de boralm.

Manipulation : dissoudre les deux obyssum dans le lait fermenté jusqu'à consistance Serpent-Serpent-Chèvre (-3). Chauffer alors le tout jusqu'à la couleur Glaque-Pourpre (-2). Ajouter la chronophile et l'arrache-rêve et bien touiller pour avoir une consistance Chèvre (0). Ajouter un premier pépin de boralm et attendre un peu puis chauffer jusqu'à température Bleu-Blanc (-2) et ajouter alors les derniers pépins de boralm. S'éloigner un peu, et laisser le feu mourir. Ne surtout pas respirer les vapeurs. Une fois que tout est froid, il reste une mesure d'un liquide épais, blanc-bleuté, à l'odeur entêtante.

Utilisation : Boire d'un coup sans respirer une mesure du lait de chimère. Des hallucinations commencent à apparaître. Si on réussit un jet de points actuels de rêve à 0, les hallucinations peuvent avoir un sens (selon les désirs du Gardien des Rêves) : vision de l'autre coté d'une déchirure, indications sur le blurêve, rêves étranges et pénétrants... Dans tous les cas, les hallucinations ont un rapport avec les Rêves et leur étrangeté.

Note : il paraît qu'effectivement le vrai lait des chimères est bleuté avec une odeur entêtante...

❖ BARBE À DRAGON

Effet : C'est rose, c'est sucré et c'est très bon. Pour la plus grande joie des petits et des grands.

Ingrédients : Une belle trésure, un poil de poilute, une grosse veloute, 3 écailles de sucre.

Manipulation : Mélanger la trésure et la veloute en malaxant bien pour avoir une consistance Lapin (0). Ajouter le sucre en continuant de remuer vigoureusement. Il faut atteindre une consistance Lapin-Lapin (-1). Ajouter alors le poil de poilute et chauffer doucement jusqu'à couleur Rose (-2, c'est du Sangué-Gris). Ca va commencer à faire de longs filaments sucrés qu'il faut récolter au fur et à mesure qu'ils apparaissent. Les ingrédients donnés produisent une écaille de barbe, ce qui fait beaucoup de barbe...

Utilisation : A manger avec les doigts, planté sur un bout de bois en s'en mettant partout. Un jet de moral en situation heureuse est recommandé et un segment de fatigue disparaît pendant la dégustation (merci la trésure).

Note : Tous les sages s'accordent pour dire que c'est bon, mais que les Dragons n'ont jamais eu ça comme barbe... Toutefois certaines légendes...



❖ ELIXIR DE MAÎTRE L'HOM GHAN DE L'ATHEX.

But : Préparer un élixir applicable sur les mains, qui protège de la chaleur.

Ingrédients : Pour les deux mains et les avant-bras. Une pinte de sève de cerisier, une écaille de germes de blé, une mesure de graisse de mouton, six brins de névropenthe, un brin de boralm et une mesure d'eau alchimiquement simple.

Manipulation : Dans une mesure d'eau alchimiquement simple, ajoutez une écaille de germes de blé, quatre brins de névropenthe et la mesure de graisse de mouton. Faites chauffer à feu doux (15') jusqu'à température bleu-gris-glaque (-3). Sortez du feu et laissez refroidir (10') jusqu'à vert-glaque (-2). Mélangez à froid (1') jusqu'à la consistance mouton-chèvre-serpent-serpent (-4). Laissez reposer cinq heures draconiques. Remettez sur feu doux et ajoutez immédiatement une pinte de sève de cerisier, deux brins de névropenthe et un brin de boralm. Faites chauffer (5') jusqu'à couleur glauque-glaque-gris (-3). Laissez refroidir dans un flacon hermétique (cacheté à la cire). Le liquide doit être limpide, incolore et non gluant. S'il colle aux parois, c'est que vous êtes enduits d'erreurs.

Utilisation : Appliquer l'élixir sur la peau. Il sèche en une minute et devient imperméable. Le gant ainsi créé confère une protection totale contre la chaleur uniquement sur les parties protégées. Le gant ressemble à du latex. Il est efficace environ une heure draconique, ensuite, il se désagrège. Il peut être retiré à tout instant, même avant la fin de l'heure draconique mais est détruit ce faisant.

Enchantement : enchantable, le nombre de points de rêves dépensés multiplie la durée de la protection.

❖ POTION DE LUMIÈRE DRAGONIQUE.

But : Obtenir un liquide lumineux. En fait, l'alchimiste obtient deux potions, chacune d'une demi-mesure.

Ingrédients : Pour dix doses, soit cent heures draconiques. Un brin de tanemiel doré, dix brins de boralm, 10 brins de chromaelium, deux brins de mercurion ou de satum et deux mesures d'eau alchimiquement simple.

Manipulation : Ajoutez 10 brins de boralm et 10 brins de chromaelium dans une mesure d'eau alchimiquement simple. Chauffez (10') à feu doux jusqu'à hibou-serpent-hipou (-3). Ajouter un brin de mercurion ou de satum et laissez refroidir (5') en mélangeant pour obtenir un sangu-sangu-pourpre (-3). Laissez reposer douze heures à l'abri de la lumière. Vous obtenez une potion rouge d'une demi mesure. Préparons la seconde potion. Préparez (20') une décoction avec un brin de tanemiel doré dans une mesure d'eau alchimiquement simple, ajoutez un brin de satum ou de mercurion, mélangez (1') jusqu'à une consistance lapin-renard (-2). Laissez reposer douze heures à l'abri de la lumière. La seconde potion est prête, elle est dorée.

Utilisation : Mélanger un doigt de chacune des potions, on obtient deux doigts d'un liquide lumineux émettant une lumière rouge sombre. Chaque heure, deux déhacoudre du liquide sont consommés, ainsi deux doigts du mélange durent dix heures draconiques. La luminosité du liquide est suffisante pour voir à trois mètres.

Enchantement : Le mélange des deux potions est enchantable. Le nombre de points de rêve utilisés multiplie la portée de l'éclairage.

❖ TEINTURE SPECTRALE DE MAÎTRE SABEUF LE BEAU.

But : Fabriquer du vernis à ongles.

Ingrédients : Pour cent doses, soit environ une demi-mesure. Une livre de sabots de boeuf, (quatre sabots), une livre de clopinettes, une écaille d'amandes pilées, trois mesures d'eau alchimiquement simple, un déhacoudre de bile de porc, trois brins d'obbadion, un brin de chromaelium et deux brins de satum.

Manipulation : Procédez à deux disruptions alchimiques (2x12h30'), l'une sur une livre de sabots de boeuf et l'autre sur une livre de clopinettes. Mettez à chauffer (15') sur un feu moyen dans trois mesures d'eau alchimiquement simple, un déhacoudre de bile de porc, les deux disruptions alchimiques et un brin de chromaelium jusqu'à gris-brun-vert-pourpre (-4). Ajoutez trois brins d'obbadion et mélangez (5') jusqu'à chèvre-lapin-hipou-renard (-4). Ajoutez un brin de satum et laissez chauffer (2h) jusqu'à pourpre-pourpre-vert (-3). Sortez du feu, en refroidissant, la préparation doit se gélifier. Laissez reposer au moins trois bonnes heures. Ajoutez un brin de satum et mélangez (10') à froid jusqu'à chèvre-renard-lapin-hipou-serpent (-5). Le gel obtenu doit être multicolore. Vient ensuite la touche de l'artiste, l'alchimiste doit choisir la couleur de la teinture. Pour que la teinture ait la couleur désirée, il faut faire chauffer le gel jusqu'à la bonne température. L'alchimiste choisit donc la couleur à laquelle il s'arrête lors de la chauffe. Pour le temps de chauffe, considérez que une colonne de difficulté correspond à cinq minutes. La qualité de la teinture dépendra du nombre de colonnes que se donne l'alchimiste ainsi que de la qualité de sa réussite. Si toutes les étapes précédentes sont réussies, l'alchimiste obtiendra toujours une Teinture Spectrale de Maître Sabeuf le Beau, même en cas d'échec total. Par contre, la qualité de la préparation laissera grandement à désirer.

La qualité de la potion est égale au nombre de colonnes de malus que s'est donné l'alchimiste plus un modificateur lié à la réussite du dernier jet (particulier +2, significatif +1, normal +0, échec normal -2, échec particulier -4, échec total -8). A titre d'exemple, considérez qu'il faut une teinture de qualité dix pour qu'elle soit assortie à une couleur d'yeux changeante et une tunique de soie de qualité dix.

Utilisation : Applique la teinture sur les ongles. Elle se solidifie et pénètre dans les ongles en une minute. La teinture se désagrège au bout de douze heures par petites plaques, il est alors facile de supprimer toute trace de la teinture. Il est impossible de la supprimer avant ce délai.

Enchantement : A vos risques et périls, mauve ou jaune?

❖ POUDRE DES SKAMPETTES.

But : Obtenir une poudre grumeleuse qui obscurcit la vision et provoque des toussotements. Ce qui permet à une personne qui n'est pas prise dans le nuage de se cacher ou de fuir.

Ingrédients : Pour dix écailles de Poudre des Skampettes. Une livre d'aiguilles de pin fraîches, une écaille de soufre, un brin de chromaelium, trois brins de mercurion, trois doigts d'huile de roche, cinq écailles de charbon de bois pilé et un déhacoudre de vin.

Manipulation : Procédez (12h30') à la disruption alchimique d'une livre d'aiguilles de pin fraîches. Dans un mortier de marbre, mélangez (5') la disruption alchimique d'aiguilles de pin, un brin de chromaelium et un déhacoudre de vin jusqu'à la consistance mouton-hipou-hipou (-3). Ajoutez une écaille de soufre et trois brins de mercurion, mélangez (15') jusqu'à hibou-cheval (-2). Versez dans un chaudron et chauffez (15') à feu doux jusqu'à vert-bleu-pourpre-brun-glaque (-5). Laissez reposer cinq heures draconiques. Versez dans un mortier de marbre, ajoutez trois doigts d'huile de roche et cinq écailles de charbon de bois pilé. Mélangez (30') jusqu'à mouton-renard-lapin-lapinrenard-cheval (-6). Cette opération est très dangereuse, c'est l'opération finale de cette Manipulation. La pâte obtenue doit être noire, finement granuleuse. De toute façon, si vous ratez cette étape, vous vous en apercevrez rapidement : le mélange s'enflammera dans le mortier. Si c'est une autre étape de la Manipulation que vous avez ratée, la préparation deviendra de plus en plus liquide.

Utilisation : Jeter la poudre violemment sur le sol. Cela produit une petite détonation et engendre un épais nuage de fumées blanchâtres. Le nuage se dissipe en quelques rounds (1d4+2), s'il n'y a pas de vent. Il y a trop de vent dans une tempête pour que le nuage se forme. Une écaille de la poudre permet de produire un nuage de 5 mètres cube.

Enchantement : Pas enchantable.

❖ SABLE DES RÊVES.

But : Obtenir une poudre très fine qui est aussi un puissant narcotique.

Ingrédients : Pour une dose soit une écaille. 7 brins d'endorlotte, 1 écaille de poudre de craie, 1 brin de nartha, 7 brins de boralm, 1 mesure d'eau alchimiquement simple et 2 pépins de sève de coquelicot.

Manipulation : Dans une mesure d'eau alchimiquement simple, faites une décoction (20') de sept brins d'endorlotte, de sept brins de boralm et de deux pépins de sève de coquelicot. Une - bis que vous avez obtenu la décoction, ajoutez une écaille de poudre de craie et laissez chauffer (30') jusqu'à gris-pourpre-brun-gris-sangue-gris (-6). Retirez du feu et laissez reposer une nuit complète sous la lumière lunaire. A la fin de l'exposition, la préparation doit avoir une couleur grise argentée. Filtrez le liquide à l'aide d'un vélin et récupérez les résidus dans le filtre. Placez les résidus dans un mortier de marbre, ajoutez un brin de nartha et mélangez (5') jusqu'à renard-chèvre-serpent-cheval-hibou-lapin (-6). Faites sécher la poudre deux heures au soleil, récupérez la poudre et c'est prêt. La poudre obtenue est dorée le jour et argentée la nuit, elle est très fine et dégage une forte odeur de miel et de poivre.

Utilisation : Jeter la poudre au visage de la cible. Une fois le Sable des Rêves respiré, la victime subit les effets du narcotique, elle est au stade 0. A chaque stade, jouer un jet de vie à -8. Si le jet est réussi, pas d'évolution, le prochain jet est à -1. Si le jet est raté, la victime passe au stade suivant.

- Stade 0 : Pas d'effet décelable / 1 round.
- Stade 1 : Perte de Id4 END, Malus Actions - 1 / 1 round.
- Stade 2 : Perte de Id6 END, Malus Actions -3 / 1 round.
- Stade 3 : Perte de la moitié de END, Malus Actions -5 / 1 round.
- Stade 4 : END tombe à Id6 points, Malus Actions -8 / 1 round.
- Stade 5 : END tombe à zéro, perte de un point de vie.

Antidotes : Elixir des Gnômes +16, Huile de Sélikanthe +10, Bitume de Camphre +7.

Enchantement : Pas enchantable.

❖ LOTION ÉPILATRICE DE MAÎTRE BRYNER

But : Préparer une potion à application externe qui supprime toute pilosité à la surface de la partie du corps traitée.

Ingrédients : Pour une dose d'une demi-mesure. Une écaille de cendre d'écorce de bouleau, un déhacoudre de lait de femme, une mesure de graisse de porc, dix brins de mercurion, un brin de chromaelium et cinq brins de fausse suppure.

Manipulation : Dans un déhacoudre de lait de femme, mélangez (15') cinq brins de fausse suppure et une écaille de cendre & écorce de bouleau jusqu'à serpent-cheval-cheval-renard-serpent-hibou (-6). Mettez dans un récipient hermétique et laissez fermenter douze jours draconiques. Une fois que la préparation a fermenté, filtrez là à l'aide d'un parchemin de veau. Le liquide filtré doit être de couleur rouge. Placez ce liquide dans un chaudron et ajoutez une mesure de graisse de porc et cinq brins de mercurion. Faites chauffer (30') à feu vif jusqu'à pourpre-bleu-sangue-vert (-4). Sortez du feu, ajoutez cinq brins de mercurion et un brin de chromaelium, mélangez (15') jusqu'à la consistance mouton-serpent-lapin-cheval (-4). Vous obtenez une huile limpide, ambrée avec une forte odeur d'amande et de cannelle.

Utilisation : Applique la lotion sur la partie du corps à traiter, les poils ou cheveux tombent en quelques minutes. Une fois les cheveux tombés, ils recommenceront à pousser au bout d'un mois draconique. Il faut une demi-mesure de Lotion épilatrice de Maître Bryner pour traiter un crâne.

Enchantement : Pas enchantable.

❖ POUDRE DU PÈRE LIMPIMPIN.

But : Obtenir une poudre argentée qui, répandue sur un objet magique, irradie une légère lueur bleue.

Ingrédients : Pour une dose d'une écaille. Un brin d'herbe de lune de qualité supérieure à sept (ou plusieurs brins dont les qualités cumulées dépassent quatorze), une écaille de limaille d'argent, sept brins de chromaelium, quatre brins de mercurion, deux brins d'obyssum vert et deux mesures d'eau alchimiquement simple.

Manipulation : Dans une mesure d'eau alchimiquement simple, faites une décoction (20') avec un brin & herbe de lune de qualité supérieure à sept et quatre brins de mercurion. Laissez refroidir la décoction (10'). Ajoutez une écaille de limaille d'argent et deux brins d'obyssum vert, mélangez (15') jusqu'à la consistance serpent-cheval-renard-renard-hibou-lapin-cheval-chèvre-serpent-mouton-renard (-11). Ajoutez sept brins de chromaelium et faites chauffer (3h) au bain marie jusqu'à glauque-glauque-vert-pourpre-sangue-brun-gris-bleu-glauque (-9). La préparation doit être solide. Laissez refroidir (30'). Lors du refroidissement, la préparation solide doit se liquéfier. Si ce n'est pas le cas, c'est qu'une des opérations précédentes a été ratée. Filtrez la préparation à l'aide d'un vélin et récupérez les résidus dans le vélin. Faites chauffer (1h) à feu vif les résidus dans un chaudron jusqu'à brun-vert-glauque-gris-brun-sangue (-6). Versez une mesure d'eau alchimiquement simple sur les résidus, faites attention au nuage de vapeurs, mélangez (15') jusqu'à mouton-chèvre-lapin-cheval-serpent (-5). Retirez du feu, laissez refroidir (30'), c'est prêt.

Utilisation : Répandre 1 écaille de poudre sur l'objet, s'il est magique, la poudre irradie (VUE/Vigilance-8) sinon la poudre reste argentée.

❖ LOTION CAPILLAIRE DE MAÎTRE LATOUF

But : Préparer une potion à application externe qui permet d'augmenter la pilosité de la zone traitée.

Ingrédients : Pour une dose d'une demi-mesure. Une livre de crin de jument, un jaune d'œuf de zyglute, une mesure d'eau alchimiquement simple, un brin de chromaelium et trois brins de boralm.

Manipulation : Procédez (12h30') à la disruption alchimique d'une livre de crin de jument. Dans une mesure d'eau alchimiquement simple, mélangez (1') un jaune d'œuf de zyglute et un brin de chromaelium à froid jusqu'à la consistance lapin-serpent-cheval-hibou-serpent (-5). Mettez à chauffer (2h) à feu doux la préparation, la disruption et trois brins de boralm jusqu'à vert-pourpre-gris-pourpre-brun-bleu (-6). Retirez du feu et mélangez (40') jusqu'à serpent-renard-renard-cheval (-4). Laissez reposer sept heures draconiques, filtrez à l'aide d'un parchemin de veau. Vous obtenez une potion légèrement sirupeuse, limpide avec des reflets légèrement cuivrés. Son odeur ressemble à un mélange de soie brûlée et de musc.

Utilisation : Appliquer la lotion sur la partie du corps à traiter. Une dose ½ mesure permet de faire repousser en 1 heure draconique les cheveux d'un chauve.

Enchantement : Les points de rêves investis permettent de diminuer le temps de repousse des cheveux ou poils. Le temps de repousse est inversement proportionnel au nombre de points de rêves engagés.

Sur-effet : Il y a trois pourcents par point de rêve investi qu'un sur-effet se produise. Le sur-effet est plus drôle pour l'entourage que dangereux pour la victime. Les cheveux poussent mais sont très abondants, crépus et de couleurs aussi variables que surprenantes. Le sur-effet de la potion enchantée dure autant d'années draconiques qu'il y a eu de points de rêve investis. Les cheveux rasés repoussent aussitôt avec des couleurs encore plus incongrues, et ce, tant que le sur-effet dure.

❖ PANACÉE DES ORFÈVRES

But : Obtenir une potion alchimique qui permet de liquéfier un métal.

Ingrédients : Pour une mesure de Panacée des Orfèvres. Un doigt de mercure, un déhacoudre de bave de limace, deux mesures d'eau alchimiquement simple, douze brins de nartha, sept brins d'obbadion, un brin de satum, deux brins de névropenthe et une livre de silex.

Manipulation : Procédez (12h30') à la disruption alchimique d'une livre de silex. Dans un chaudron, à feu doux, mélangez deux mesures d'eau alchimiquement simple, sept brins d'obbadion et un déhacoudre de bave de limace et faites chauffer (3h) jusqu'à la température sangue-sangue-glauc-brun-bleu-glauc-gris-pourpre-vert (-9). Laissez sur le feu, ajoutez douze brins de nartha et mélangez (15') jusqu'à chèvre (-1). Sortez du feu et réservez. Dans un mortier de marbre, mélanger (5') à froid la disruption de silex, un doigt de mercure et un brin de satum jusqu'à cheval-lapin-renard (-3). Ajoutez à la pâte la préparation que vous avez réservée et deux brins de satum, mélangez (30') jusqu'à l'obtention de la consistance lapin-lapin-cheval-mouton-chèvre-serpent (-6). Conservez la Panacée des Orfèvres dans une fiole de verre ou encore une outre, mais en tout cas, évitez le contact entre la Panacée des Orfèvres et un métal. La Panacée des Orfèvres à une couleur argentée et une odeur de fer rouillé.

Utilisation : La potion doit être appliquée sur le métal. Un déhacoudre de la potion permet de liquéfier une livre de métal. Une fois la panacée appliquée, le métal devient de plus en plus mou pour, au bout d'une minute être devenu complètement liquide. Le métal reste liquide pendant une minute puis se solidifie lentement en une minute. Le métal liquide fait, comme le mercure, des gouttelettes qui ruissellent sur le sol la couleur du liquide est la même que celle du métal avant la liquéfaction. Cette potion est très utilisée par les orfèvres qui peuvent facilement fabriquer des bijoux en les moulant à froid, puis en faisant les retouches alors que le métal n'est pas encore tout à fait solide.

Enchantement : Les points de rêve engagés permettent de diminuer le temps de liquéfaction et d'augmenter le temps de solidification. Si n points de rêves sont investis dans la potion, le temps de liquéfaction sera de $60/n$ secondes, le métal restera liquide pendant une minute et il se solidifiera en n minutes.

❖ HUILE D'EUDE SANTRAN DE TROYES.

But : Obtenir une huile qui protège les aliments de toute détérioration due au passage du temps.

Ingrédients : Pour une dose. Une mesure d'eau alchimiquement simple, un brin de chromaelium, une livre d'aubier de chêne, une écaille de graisse de klampin, quatre brins de névropenthe et huit brins d'obyssum gris.

Manipulation : Procédez (12h30') à la disruption alchimique d'une livre d'aubier de chêne. Dans une mesure d'eau alchimiquement simple, mélangez (10') à froid la disruption d'aubier de chêne, quatre brins de névropenthe, quatre brins d'obyssum gris et un brin de chromaelium jusqu'à la consistance lapin-hibou-chèvre-cheval-cheval (-5). Sur un feu vif, faites (1h) chauffer jusqu'à brun-brun-gris-vert-sangue-sangue-pourpre-brun-brun (-9). Retirez la préparation du feu, laissez refroidir (30') en mélangeant jusqu'à renard-hibou-mouton (-3). Laissez la préparation macérer pendant une semaine dans un récipient hermétique. A la fin de la semaine, la préparation doit être noire d'encre avec un dépôt à sa surface. Enlevez ce dépôt et faites chauffer (1h) la préparation, une écaille de graisse de klampin et quatre brins d'obyssum gris au bain marie jusqu'à bleu-glauc-brun-pourpre (-4). Retirez du feu et mélangez (15') jusqu'à chèvre-mouton (-2). Vous obtenez une huile incolore, ne dégageant aucune odeur. Et en plus plus, l'Huile d'Eude Santran de Troyes est totalement insipide.

Utilisation : Une dose permet d'enduire jusqu'à 10 pts de sustentation et les préserve pendant un siècle. Toute la surface des aliments doit être recouverte.

Enchantement : Pas enchantable.

❖ POUDRE DE DAME ARIEL.

But : Obtenir une poudre noire qui sèche instantanément le linge.

Ingrédients : Pour une écaille de poudre. Une livre de charbon de bois, trois brins de satum, un déhacoudre d'huile de noisettes, douze brins de pétales de fleurs d'églantier et un brin d'obbadion.

Manipulation : Procédez (12h30') à la disruption alchimique d'une livre de charbon de bois. Dans un déhacoudre d'huile de noisettes, mélangez (30') la disruption alchimique et trois brins de satum jusqu'à renard-lapin-mouton-serpent (-4). Placez la préparation dans un chaudron, ajoutez douze brins de pétales de fleurs d'églantier et faites chauffer à feu vif (30') jusqu'à pourpre-pourpre-gris (-3). Retirez du feu, ajoutez un brin d'obbadion et mélangez (5') jusqu'à renard-cheval-hibou-lapincheval (-5). Conservez la Poudre de Dame Ariel à l'abri de l'humidité. La poudre est noire et très fine. Elle dégage une odeur de citron vert.

Utilisation : On saupoudre le linge humide après la lessive. Il suffit alors de broser le linge pour qu'il soit sec et propre. Une écaille de Poudre de Dame Ariel permet de sécher 0,2 points d'encombrement de vêtements.

Enchantement : Pas enchantable.

❖ POUDRE D'ANGREY KABÉGEAR D'HEIN

But : Obtenir une poudre qui accélère la croissance des végétaux, les fortifie et les rend plus beaux.

Ingrédients : Pour trois écailles de poudre. Deux livres d'écorce de chêne centenaire, quatre mesures d'eau alchimiquement simple, cinq brins de coquilles d'escargot pilées, dix brins de pétales de tournesol, trois brins de nartha et huit brins de mercurion.

Manipulation : Commencez par la disruption alchimique (12h30') des deux livres d'écorce de chêne centenaire. Une fois ceci fait, ajoutez à la disruption dix brins de pétales de tournesol dans deux mesures d'eau alchimiquement simple. Mélangez (5') à froid jusqu'à la consistance lapin-chèvre (-2). Sur feu très fort, mettez ensuite chauffer jusqu'à la couleur sangue-gris-gris-gris-sangue (-5). Sans retirer du feu, ajoutez cinq brins de coquille d'escargot et huit brins de mercurion. Mélangez (10') jusqu'à la consistance cheval-cheval-cheval (-3). Retirez du feu, attendez (15') la couleur gris-bleu-pourpre-gris (-4). Versez la préparation dans un mortier de marbre, ajoutez trois brins de nartha et mélangez (5') à l'aide d'un pilon de marbre jusqu'à la consistance cheval-hibou (-2). Remettez à chauffer (30') sur feu très fort jusqu'à pourpre-pourpre-gris (-3). Versez rapidement deux mesures d'eau alchimiquement simple, faites très attention au nuage de vapeurs brûlantes qui se dégagera. Retirez la préparation du feu, mélangez (5') jusqu'à cheval-cheval-cheval-cheval (-4). Filtrez la préparation à l'aide d'un parchemin de veau, récupérez les particules dans le filtre. Exposez le filtre recouvert des particules au soleil pendant au moins une heure. Si après séchage au soleil, vous obtenez une gelée gluante blanchâtre et que vous avez des cochons, ne vous tracassez pas, ils auront de quoi manger au prochain repas. Si vous obtenez des petits agglomérats blanchâtres friables, c'est gagné, vos fleurs feront des envieux à plusieurs lieues à la ronde.

Utilisation : La poudre doit être diluée dans de l'eau à raison de une écaille pour deux pintes. Les plus petits végétaux (herbes, buissons) doublent de taille alors que les arbres doublent leur âge à moins qu'ils ne soient centenaires dans ce cas, ils vieillissent de cent ans. A la fin de la croissance accélérée, qui dure une heure draconique, les végétaux sont en pleine forme. Une écaille de la poudre permet de traiter un arbre ou un mètre carré de petits végétaux.

Note : Pour les herbes médicinales, la quantité de brins est doublée.

Enchantement : Pas enchantable, enchanter une solution de la poudre dans de l'eau n'a aucun effet.

POTION DE MAÎTRE HÉLÏOM

But : La potion permet de rendre le buveur plus léger que l'air.

Ingrédients : Pour une dose. Une livre de plumes de cygne mâle, une écaille de tourbe, trois brins de nartha, deux mesures d'eau alchimiquement simple, un doigt de miel et une écaille de savon.

Manipulation : Procédez (12h30') à la disruption alchimique d'une livre de plumes de cygne mâle. Dans un mortier de marbre, mélangez (30') une mesure d'eau alchimiquement simple, trois brins de nartha et une écaille de savon jusqu'à la consistance mouton-serpent-cheval-hibou-hipou (-5). Laissez reposer une nuit complète sous la lumière de la lune. Sur un feu vif, mélangez (20') la préparation et la disruption alchimique des plumes de cygne mâle jusqu'à renard-renard-cheval-lapin-hipou (-5). Ajoutez une écaille de tourbe, laissez chauffer (45') jusqu'à gris-brun-pourpre-bleu-vert-vert-glaucque-glaucque-pourpre (-9). Retirez du feu et ajoutez une mesure d'eau alchimiquement simple, reculez vous pour éviter le nuage de vapeur. Mélangez (10') jusqu'à mouton-lapin-chèvre (-3). A ce stade, vous devez obtenir un liquide bleu cyan émettant une lumière argentée où baignent des grumeaux verts. Filtrez la préparation à l'aide d'un filtre de vélin. Laissez reposer le liquide dans un récipient à fond plat. Récupérez les grumeaux dans le filtre et placez les dans un mortier de marbre, ajoutez un doigt de miel et mélangez (30') jusqu'à cheval-serpent-renard-renard-hipou-lapin-chèvre-cheval (-9). Mélangez (1') cette pâte avec le liquide que vous avez filtré jusqu'à chèvre-chèvre-lapin (-3). Faites chauffer (15') sur feu doux jusqu'à vert-vert-glaucque-brun (-4). Retirez du feu, laissez refroidir (5') et c'est parti : (avec une voix d'hôtesse d'aéroport), "les passagers pour le vol 007 en partance pour les nuages sont priés de se rendre le plus rapidement possible à la porte de décollage rose bonbon avec des poix verts". La potion a tout à fait la couleur que nous venons de citer. Elle est totalement opaque, rose bonbon et de petites bulles d'un liquide vert-pomme de même densité y flottent. Il se dégage une odeur de savon de la potion. Au palais, on distingue un délicat mélange de savon et de miel.

Utilisation : Boire la potion d'un trait. Il faut attendre deux minutes pour que la potion fasse effet. Pendant une minute, le buveur est ensuite plus léger que l'air. Il possède un poids quasiment nul et monte verticalement dans les airs à la vitesse de un mètre par round. Au bout de cette minute, le buveur redevient graduellement plus lourd et redescend jusqu'au sol à la vitesse de deux mètres par round. Si la descente dure plus de deux minutes, le buveur commence alors à chuter normalement. La potion ne fournit pas au buveur le moyen de se déplacer horizontalement. Cependant, celui-ci pourra s'aider du vent, de branches ou encore, par exemple, d'une corde pour ce type de mouvement.

Enchantement : Enchantable. Les points de rêves engagés permettent d'augmenter la durée pendant laquelle le corps est plus léger que l'air. Par exemple, si la potion est enchantée avec n points de rêves, la potion mettra deux minutes pour faire effet, le buveur montera ensuite dans les airs à la vitesse de un mètre par round pendant n minutes puis, enfin, redescendra pendant 2.n minutes jusqu'au sol à la vitesse de deux mètres par round.

Sur-effet : Il y a trois pourcents par point de rêve engagé pour qu'un sur-effet se produise. Le sur-effet dure autant d'heures draconiques qu'il y a eu de points de rêve investis dans la potion. Ce sur-effet bien que très handicapant rien est pas moins drôle pour l'entourage de la victime : la personne, lorsqu'elle parle émet des bulles de savon multicolores, elle éclatent en général en moins de 5 secondes. Le problème est que les sons émis par la victime sont emprisonnés dans les bulles et ne sont perceptibles que lorsque la bulle éclate. Ainsi, la simple phrase "Passe-moi le sel" peut devenir : ... silence ... Blop moi ... Blop. sel ... Blop . se ... Blop le ... Blop . pa !!! Bonne chance.

GOUTTES DE LUMIÈRE

But : Permettre de voir dans le noir aussi bien ou presque que le jour.

Ingrédients : 1/2 écailles d'ongles de drakkule, 3 doigts d'urine d'aligat, 1 oeil de tigre (Taille > 3), 8 brins de névropenthe

Manipulation : Chauffer l'ongle de drakkule, l'urine d'aligat et la névropenthe jusqu'à couleur pourpre-bleu-gris-vert-glaucque (-5), puis couvrir et laisser reposer 2 heures. Ajouter l'oeil de tigre et chauffer à nouveau jusqu'à couleur sangue-brun-brun-vert-bleu-gris (-5). Tirer hors du feu et refroidir promptement en trempant le récipient dans de l'eau froide ou de la neige. Réussite : On obtient un liquide translucide comme de l'eau de roche. Échec : Le liquide est légèrement trouble (VUE à -5). Son application sur les yeux provoque une forte irritation qui rend le sujet partiellement aveugle (VUE -7).

Utilisation : Quelques gouttes dans les yeux permettent de voir avec une très faible luminosité (la lune, une bougie, etc.) aussi bien que le jour. Attention tout de même à la conservation du produit qui doit être parfaitement propre, et qui ne se conserve que quelques jours.

HUILE D'ODALIS

But : Obtenir une huile qui change la couleur de la pupille.

Ingrédients : Pour dix doses, soit vingt gouttes ou encore vingt pépins. Une écaille de plumes de paon, une demi-mesure de graisse d'oie, sept brins d'obyssum gris et un brin de solimonce.

Manipulation : Dans un mortier de marbre, mélangez (1h) une écaille de plumes de paon avec sept brins d'obyssum gris jusqu'à renard-hipou-serpent-serpent (-4). Dans un chaudron, à feu très doux, ajoutez à la pâte précédente une demi-mesure de graisse d'oie, faites chauffer (3h) jusqu'à gris-bleu-pourpre-brun (-4). Sortez du feu, laissez refroidir (15') en mélangeant jusqu'à chèvre-cheval-serpent-lapin-renard (-5). La pâte obtenue doit être entièrement noire. Faites chauffer (30') au bain marie jusqu'à gris-gris-vert (-3). Ajoutez un brin de solimonce et mélangez jusqu'à lapin-hipou-serpent (-3). Filtrez avec un parchemin de vélin. Vous devez obtenir une huile blanche laiteuse. Laissez reposer une journée complète. Comme pour la Teinture Spectrale de Maître Sabeuf le Beau, vient ensuite le choix de la couleur que donnera l'huile d'Odalis aux iris. Le choix de la couleur se fait par choix de la consistance de l'huile. On considérera que le malaxage durera une minute par colonne de difficulté que se donne l'alchimiste.

Utilisation : Verser 1 goutte d'huile dans chaque œil. L'effet de l'huile est instantané et dure douze heures draconiques.

Enchantement : Pas enchantable.

BAUME SAURE

But : Pouvoir respirer sous l'eau sans risquer de se noyer.

Ingrédients : 2 écailles de glaise barbique, 4 brins d'obyssum gris, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 1/2 livre d'écaille de dong et 1 écaille d'oreille de baffreux

Manipulation : Mélanger la glaise et l'obyssum jusqu'à consistance hibou-cheval-lapin-mouton (-4). Mettre sur le feu durant quelques minutes et ajouter l'écaille de dong, chauffer alors jusqu'à couleur sangue-gris-vert-brun (-4). Ajouter l'eau et mélanger à chaud jusqu'à consistance renard-chèvre-serpent (-3). Joindre enfin l'oreille de baffreux et chauffer à feu très fort (un soufflet est nécessaire!) pour atteindre la couleur bleu-pourpre-glaucque (-3). Refroidir à l'eau froide de manière brutale. Réussite : On obtient un baume vert, consistant et légèrement translucide. Échec : Le baume est totalement opaque (VUE à -1). Son application provoque alors des étouffements (perte demi endurance et triple la fatigue) pour 2 heures de temps.

Utilisation : L'application du baume sur la poitrine de façon abondante permet de respirer sous l'eau pour une durée de 1/2 heure. Néanmoins, la respiration devient difficile si la profondeur dépasse 2 mètres, à cause du poids de l'eau. Le baume se conserve des mois à l'abri de la lumière.

Note : Il ne s'agit pas d'anaérobie et le baume ne permet donc pas de rester sans air ou de passer au travers de gaz toxiques.

CHEVEUX D'OURK

But : Rendre ses cheveux plus forts, plus épais, plus longs, rapidement.

Ingrédients : 2 écailles de poils de bramart, 1/2 mesure de lait de brebis, 2 mesure d'eau alchimiquement simple, 5 brins de satum, 6 brins d'obbadion

Manipulation : Chauffer le lait jusqu'à consistance serpent-renard (-2). Ajouter les poils de bramart, et laisser refroidir. Faire une décoction de satum, et ajouter l'obbadion. Joindre les deux mélanges et chauffer jusqu'à couleur gris-sangue-vert-pourpre-gris (-5). Tirer hors du feu et laisser refroidir le mélange pour obtenir une consistance serpent-chèvre-cheval (-3). A ce moment remettre sur le feu et attendre la couleur bleu-gris (-2).

Réussite : Le liquide jaune, odorant, au parfum d'abricot et de myrte.

Échec : Le liquide est vert et l'odeur qui s'en dégage est nauséabonde. Son application est inefficace, mais très odorante.

Utilisation : Une friction quotidienne de la potion ainsi obtenue, et ce, durant 1 semaine, permet d'avoir de beaux cheveux longs (30-40 cm) en 1 mois. L'application doit être localisée sur les cheveux pour ne pas engendrer une pilosité par trop abondante.

Eau Piôme

But : Augmenter ses capacités intellectuelles à tout prix.

Ingrédients : 2 écailles de fricortille, 7 brins d'herbe sotté, 1 déhacoudre d'huile de pierre, 1 mesure de jus de fraise

Manipulation : Faire une décoction d'herbe sotté. Ajouter alors les champignons broyés, et mélanger jusqu'à consistance renard-renard-lapin-mouton (-3). Laisser reposer 12 heures puis chauffer jusqu'à couleur bleu-vert-sangue-brun (-4). Ajouter l'huile de pierre (Attention, si la température n'est pas la bonne, il y a un risque d'explosion!) et remuer énergiquement durant 10 minutes (FORCE à -4), jusqu'à consistance serpent-cheval-cheval (-2). Mélanger finalement avec le jus de fraise des bois. Réussite : On obtient un liquide violet sirupeux, dont se dégage une légère brume verte. Échec : Seule la brume change légèrement de couleur (VUE à -4). Lors de l'absorption, seuls les effets secondaires apparaissent pour 6 heures de temps.

Utilisation : L'absorption d'eau Piôme réduit les caractéristiques physiques (-1) et augmente les caractéristiques mentales et oniriques (+1) pour une durée de 1/2heure. Ses effets s'accompagnent de couleurs chatoyantes et d'hallucinations (VOLONTÉ à -3, pour ne pas rester l'air hagard durant 1 heure). De plus, la fin des effets est suivie d'un coup de barre (10 points de fatigue). L'eau Piôme se conserve à peine une semaine.

Note : Afin d'en améliorer le goût, il est possible d'y ajouter 1 déhacoudre d'esprit blanc (Force -4).

RÉSINE DE CANE À BICE

But : Retarder les effets de la fatigue.

Ingrédients : 1 cane à bice, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 10 brins de chronophile, 1 écaille de résine de pin

Manipulation : Plumer la cane à bice. Réduire les plumes en poudre et chauffer avec l'eau alchimiquement simple jusqu'à la couleur glauque-gris-bleu-brun (-4). Ajouter alors la chronophile et la résine de pin. Malaxer jusqu'à la consistance hibou-cheval-renard-lapin-serpent (-5). Puis chauffer fortement jusqu'à la couleur vert-brun-bleu-brun (-3) et laisser reposer 12 heures. Réussite : On obtient une résine dure de couleur brune, qui s'effrite lorsqu'on la chauffe. Échec : La préparation reste liquide.

Utilisation : On effrite la résine, puis on la fume avec de l'herbe à pipe. Elle retarde la prise de fatigue de 3 heures. Au bout de ce temps, la fatigue vient d'un bloc, et un contrecoup se fait sentir (fatigue x 1,5).

GRÔCQUE

But : Se réchauffer lorsqu'il fait froid et éviter ainsi de contracter des maladies, ou le port d'encombrants vêtements.

Ingrédients : 1/2 pinte d'eau alchimiquement simple, 2 écailles de glaise barbique, 7 brins d'obyssum vert, 3 écailles d'ortironce, 2 gros oeufs de zyglute, 1 feuille de parchemin (d'ours)

Manipulation : Faire chauffer l'eau alchimiquement simple jusqu'à la couleur bleu-vert-brun-gris (-4). Ajouter la glaise barbique, l'obyssum vert et l'ortironce. Laisser chauffer jusqu'à couleur bleu-vert-vert (-2). Oter alors du feu et laisser gélifier jusqu'à consistance hibou-cheval-lapin-lapin (-3). Ajouter les coquilles d'oeufs réduites en poudre et mélanger, chauffer à nouveau jusqu'à couleur glauque-brun-brun (-2). Filtrer à travers le parchemin de peau d'ours pour clore la manipulation. Réussite : La potion tient chaud durant 6 heures et protège des froids les plus intenses, évitant ainsi coups de froid ou gêne due aux vêtements. Échec : Le buveur est pris d'une fièvre brûlante qui lui reste durant 12 heures, le laissant dans l'incapacité de faire quoi que se soit (-6 sur toute action physique, mentale ou onirique).

Utilisation : La potion se boit glacée. On peut l'accommoder avec quelques mignottes et du lait de vache pour obtenir une glace raffinée.

LIQUIFICATION DES ALIMENTS

But : Conserver les aliments et réduire leur encombrement.

Ingrédients : 1 livre d'aliment, 1 doigt de venin de vipère jaune, 2 écailles de chromaelium, 10 écailles de sel

Manipulation : Chauffer 1 livre (3 sust) de l'aliment jusqu'à couleur pourpre-brun-bleu (-3). Ajouter alors le venin de vipère jaune, puis malaxer énergiquement. Mélanger le chromaelium avec le sel. Verser le mélange sur l'aliment et laisser refroidir. Lorsque le tout a une consistance serpent-chèvre-mouton-renard (-4), gratter vivement la croûte de l'aliment. Le produit obtenu est sec et compact. Son encombrement est le quart de celui de l'aliment. Réussite : L'aliment se conserve effectivement deux mois dans un endroit sec, son goût n'est pas affecté. Échec : L'aliment moisit au bout de 2-3 jours.

Utilisation : Ajouter au produit 1 mesure de Liqueur de Bagdol ou de Topazoïne et 7 mesures d'eau simple bouillante. Mélanger et c'est prêt.

SOURIRE DES DRAGONS

But : Rendre les dents plus blanches, renforcer l'émail et les gencives, donner une haleine fraîche.

Ingrédients : 7 brins de menthiol, 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 4 brins de nartha, 2 brins de mercurion, 5 brins de chromaelium

Manipulation : Faire bouillir l'eau et ajouter le nartha et le mercurion. Laisser refroidir jusqu'à consistance hibou-renard-cheval-lapin-chèvre (-5). Ajouter le chromaelium et mélanger jusqu'à consistance hibou-renard-cheval-lapin (-4). Puis chauffer pour atteindre la couleur bleu-vert-gris (-3). À ce moment, ajouter le menthiol, qui doit dégager une odeur forte et agréable de menthe. Laisser reposer 7 heures avant de chauffer jusqu'à mouton-cheval (-2). Puis tirer hors du feu. Réussite : On obtient une pâte rouge à l'odeur de menthe et à l'aspect luisant. Échec : La pâte est rouge mat et l'odeur est moins forte (VUE à -3 ou ODORAT-GOÛT à -4). Son utilisation fait pousser les canines et saigner les gencives, mais procure quand même une haleine agréable.

Utilisation : L'application bihebdomadaire de cette pâte suffit à assurer les séducteurs d'une dentition saine et attirante par son éclat inégalable, garantissant de plus une haleine irréprochable. Le sourire des dragons se conserve plusieurs mois à l'abri de l'humidité.

❖ SANG DES DRAGONS

But : Potion de soins presque enchantée.

Ingrédients : 7 brins de Tanemiel Doré, ½ pinte d'eau alchimiquement simple et 7 brins d'Herbe de Lune.

Manipulation : Faire bouillir ¼ de pinte d'eau alchimiquement simple. Dans un mortier, malaxer (5') les brins de Tanemiel et d'herbe de lune jusqu'à obtenir une pâte de consistance cheval-serpent-serpent-hibou-renard-mouton-chèvre-lapin-cheval (-9). Verser le mélange dans l'eau et laisser frémir (0') jusqu'à couleur vert-glauque-vert-pourpre-sangue-brun-gris-brun-bleu (-9). Ajouter le ¼ d'eau alchimiquement simple restant et attendre (1'). La potion de super soins est prête. Un échec total lors d'une des deux manipulations transforme le breuvage en poison causant IPV de dommage par point de force de l'herbe de lune. On peut contrôler sa réussite en vérifiant que la potion est de couleur vert-bleu-gris (-3).

Valeur de soins = *bonus du Tanemiel (10) x Force de l'herbe de lune.*

Utilisation : Même utilisation qu'une décoction normale. Le blessé s'endort pour Force de l'herbe heures.

Enchantement : A vot' bon cœur m'sieurs dames ... Mauve ou Jaune ?

❖ BRASIER DES DRAGONS

But : Fabriquer une pâte qui se consume en générant une flamme à haute température (très apprécié des verriers et forgerons).

Ingrédients : 3 livres de charbon de bois, 2 brins de Nartha, 1 brins d'Obbadion, 1 pinte d'eau alchimiquement simple.

Manipulation : Procéder à la disruption alchimique du charbon de bois. Faire bouillir l'eau simple, jeter le Nartha et l'Obbadion dedans puis laisser chauffer (20') jusqu'à couleur sangue-gris-brun (-3). Enlever du feu, ajouter lentement (5') 2 pépins de sel de charbon en mélangeant jusqu'à consistance mouton-lapin-cheval (-3). Remettre sur le feu (10') jusqu'à couleur glauque-bleu-brun (-3). On obtient alors ½ livre d'une pâte noire à façonner en forme de brique qu'il faut laisser sécher 12 heures avant de pouvoir l'utiliser. La flamme générée est assez forte pour faire fondre du verre ou de l'acier. La chaleur dégagée est très difficile à supporter à moins d'1m.

Utilisation : Allumer la brique à partir d'une flamme quelconque celle-ci se met alors à brûler lentement pendant 3 heures draconiques.

Enchantement : La combustion se prolonge de 3 heures par point.

❖ LIQUEUR DU SCULPTEUR

But : Rendre toute roche (même la plus résistante) friable comme la craie

Ingrédients : 1 mesure d'eau alchimiquement simple, 1 livre de granit (ou toute roche aussi résistante), 1 écaille de craie, 1 déhacoudre de vinaigre de noisemure, 3 brins de Boralm, 1 pépin de venin de chrasme.

Manipulation : Procéder à la disruption alchimique du granit. Faire chauffer l'eau jusqu'à frémissement (10'), y verser le vinaigre et le Boralm. Chauffer (15') jusqu'à couleur glauque-gris-sangue-brun (-4). Ecraser la craie en poudre fine (2') jusqu'à consistance hibou-mouton (-2), et la jeter dans l'eau Attendre jusqu'à couleur gris-gris-brun (-3). Incorporer 3 pépins de sel de granit et le venin de chrasme mélanger, laisser refroidir (15'). On obtient 1 mesure de liqueur permettant de couvrir environ 1m² de surface. En cas d'échec total, l'effet est inversé.

Utilisation : Enduire la surface de la pierre avec un pinceau, attendre 15' que le liquide pénètre, la pierre devient aussi facile à tailler que de la craie Le produit agit sur 10cm de profondeur pendant 1 heure draconique.

Enchantement : La profondeur d'action augmente de 10cm par point.

❖ PRÉPARATION DE KATT HEDRALL

But : Faire du verre aussi résistant que de l'acier.

Ingrédients : 1 pinte d'eau alchimiquement simple, 1 livre de sable, 1 écaille de ferrite, 1 parchemin de sanglier, 1 brin de chramadium, 1 brin de nartha, 1 écaille de peau de Glou.

Manipulation : Procéder à la disruption alchimique du sable. Faire fondre la ferrite dans un creuset (15'). Faire tiédir la pinte d'eau simple, ajouter le chramadium, laisser (5') sur le feu jusqu'à couleur bleu-vert (-2). Ajouter 5 pépins de sel de sable puis la peau de glou. Mélanger (10') jusqu'à consistance hibou-renard-mouton-chèvre-lapin-cheval (-6). Ajouter le nartha dans la ferrite en fusion et mélanger (15') jusqu'à consistance serpent-serpent-renard-cheval (-4). Verser le mélange en fusion dans l'eau tiède, un précipité se forme de l'amalgame des composants. Laisser refroidir 1 heure puis filtrer avec le parchemin. On récolte ainsi 1d6 écailles d'une poudre argentée. Si on trouve des billes de fer à la place, oups, on a raté une manip.

Utilisation : Saupoudrer sur le verre en fusion avant modelage. 1 écaille permet de traiter 1 pinte de verre en fusion.

❖ ELIXIR DU GRAND RÊVE

But : Récupérer des points de rêve comme avec une pipe d'herbe de lune.

Ingrédients : 1 mesure d'eau simple, 1 dose d'Herbe de lune, 1 brins de Candique, 1 brins de Boralm, 1 brins d'Obyssum vert, 1 brins d'Obyssum gris, 1 brins d'Obbadion, 1 brins de Nartha, 1 brins de Chramadium.

Manipulation : Faire chauffer l'eau (5') avec le brin de Candique jusqu'à couleur Vert (0), ajouter le Boralm et attendre (10') couleur vert-vert (-1) ajouter l'Obyssum vert et attendre (15') couleur vert-bleu (-2), ajouter l'Obyssum gris et attendre (20') couleur vert-bleu-gris (-3), ajouter l'Obbadion et attendre (25') couleur vert-bleu-gris-sangue (-4), ajouter la Nartha et attendre (30') couleur vert-bleu-gris-sangue-brun (-5), ajouter le Chramadium et attendre (35') couleur vert-bleu-gris-sangue-brun-pourpre (-6), faire bouillir (15'), ajouter l'Herbe de lune, laisser la potion s'épaissir (5') jusqu'à consistance lapin -mouton-chèvre-chèvre-serpent-hibou-renard (-6). Enlever du feu et laisser refroidir. On obtient 2 doigts de potion argentée. Si on trouve un liquide laiteux à la place, c'est que le rêve est devenu cauchemar. La potion peut se conserver plusieurs années dans un récipient étanche.

Utilisation : Boire la potion d'un trait. Le buveur fait un jet de Rêve Actuel, si le jet est raté, alors le buveur se retrouve immédiatement à 2x sa caractéristique Rêve. Sinon tant pis encore une de gâchée.

Enchantement : Trop de rêve tue le rêve ... Mauve ou Jaune ?

❖ LOTION D'EDDY SOUDHRA

But : Dissoudre n'importe quelle matière collante ou peinture (y compris couic-pasette ou teinture de Sabeuf)

Ingrédients : 1 chopine d'eau alchimiquement simple, 1 mesure de liqueur d'Hal Kohol, 1 pépin de venin de scorpion, 3 brins de Satum.

Manipulation : Chauffer la liqueur d'Hal Kohol (10') jusqu'à température bleu-pourpre (-2), ajouter le venin de scorpion, laisser épaissir (5') jusqu'à consistance mouton-cheval (-2). Faire chauffer l'eau simple (2') jusqu'à couleur bleu (0), y ajouter la préparation précédente et le Satum puis mélanger (10') jusqu'à consistance chèvre-hibou (-2). On obtient 1 mesure de liquide huileux translucide. Si la lotion est trouble c'est qu'on a collé quelque part.

Utilisation : Badigeonner la lotion sur le produit à dissoudre. Celui-ci commence à cloquer au bout de 1' et se dissout en moins de 5'. Il faut 1 déhacoudre de lotion par doigt ou écaille de colle ou peinture à dissoudre.

❖ VERNIS DE LARMA THEUR

But : Rendre du bois totalement étanche et imputrescible.

Ingrédients : 1 tonnelet d'eau alchimiquement simple, 1 pain d'écailles de troute, 1 sac d'algues vertes, 6 brins d'Obbadion.

Manipulation : Procéder à la disruption alchimique des écailles de troute et des algues. Faire chauffer (15') 1 pinte d'eau simple et d'Obbadion à couleur gris-brun (-2). Ajouter le sel de troute et mélanger (5') jusqu'à chèvre-hibou (-2). Ensuite ajouter le sel d'algues et mélanger (20') jusqu'à consistance mouton-renard-cheval (-3). Verser la mixture ainsi que les 11 pintes restantes d'eau simple dans une marmite en cuivre et laisser reposer 1 heure. On obtient 12 pintes d'un vernis verdâtre (couleur vraie). Avec 1 pinte de vernis on peut traiter 10m² de bois.

Utilisation : Badigeonner la surface à traiter à l'aide d'un pinceau. Le vernis pénètre le bois en 12 heures et le rend étanche et imputrescible.

Enchantement : Augmente la surface traitable de 10m² par point.

❖ ELIXIR DE HAUT-RÊVE

But : Pour accéder aux Terres Médiannes quand on n'a pas le don des Hauts-Rêvants ; pour rajeunir le demi-rêve ; pour laver les Terres Médiannes de leurs souillures, en fait, pour répartir bon pied, bon rêve.

Ingrédients : 2 pintes d'eau simple, 1 écaille de cendre de bouleau, 22 pépins de miel de sureau, 7 brins d'herbe de lune cueillie en lune pleine ou montante, 5 ptits de précipité de Tétragone.

Manipulation : Préparer une pinte d'eau alchimiquement pure, se purifier les mains en les frottant avec la cendre de bouleau (5'). Se rincer les mains dans l'eau (5') puis en préparer une seconde pinte en évitant de se salir (D-2). Y ajouter les 22 pépins de miel préalablement caramélisés selon le procédé de Balzoukar l'ancien. Porter à température (10') Vert-Vert-Bleu (-3). Laisser refroidir (20') jusqu'à température Bleu-Bleu-Vert (-3). Pendant ce temps, hacher l'herbe de lune finement jusqu'à consistance Serpent-Mouton-Cheval (-3) avec une lame de cuivre. Ajouter l'herbe ainsi hachée à la décoction refroidie. Faire de nouveau chauffer (1h) à température Bleu-Blanc (-2) puis ajouter immédiatement le précipité de Tétragone. Laisser refroidir 12 heures, on obtient alors 4 doses d'elixir.

Utilisation : Pour répartir bon pied, bon rêve. Boire une dose d'elixir. Le demi-rêve du buveur est immédiatement débarrassé de tout sort en réserve et/ou créature en embuscade sur l'intégralité des Terres Médiannes.

Enchantement : Non Enchantable.

❖ RÊVE MANQUÉ D'ALCYDE

But : Puissant acide qui détruit la matière inerte un peu comme le ferait le sortilège d'annulation.

Ingrédients : 1 pinte d'eau simple, 1 déhacoudre de venin de scoligriffe, 3 écailles de salpêtre, 3 brins de Nartha,

Manipulation : Faire chauffer (15') l'eau simple jusqu'à couleur Glauque-Pourpre-Pourpre -Brun (-4), y ajouter les 3 écailles de salpêtre et le Nartha, mélanger (10') jusqu'à consistance Serpent-Serpent-Chèvre-Renard (-4). Laisser reposer une nuit. Remettre en chauffe (10') jusqu'à couleur Bleu-Gris-Sangue (-3), verser vivement le venin de scoligriffe et laisser réduire (30') jusqu'à consistance Lapin-Mouton-Chèvre (-3). On obtient alors 1 chopine d'un liquide transparent comme l'eau claire. Si vous aussi avez manqué ce rêve, le liquide est effectivement de l'eau.

Utilisation : Verser 1 mesure de liquide sur la matière à faire disparaître. Agit en 1 minute sur un bloc homogène de matière de 1m³ maximum.

Enchantement : Augmente le volume de 1m³ par point de rêve.

Sur-effet : Si vous trouvez quelqu'un d'assez fou pour boire ça....

❖ LIQUEUR D'AIDE SOURSSS

But : Rendre tous les liquides consommables

Ingrédients : 1 mesure d'eau simple, 1 doigt de lait de bique Harbonnatt, ½ livre de veloute bien mûre, 1 écaille de mentharde, 2 brins de mercurion

Manipulation : Faire cuire (10') la veloute jusqu'à consistance lapin-chèvre (-2) diluer en ajoutant l'eau simple et le mercurion, mélanger (5') jusqu'à consistance mouton (0). Incorporer le lait de bique et la mentharde écrasée. Réduire à feu doux (30') jusqu'à consistance chèvre-chèvre (-1), on obtient alors 1 chopine (soit 50 doses) d'une liqueur verte fortement mentholée qui se conserve plusieurs mois dans un flacon fermé.

Attention : La liqueur débarrasse le liquide de tous les poisons et toxines d'origine NATURELLE exclusivement.

Utilisation : Verser 1 déhacoudre de liqueur par litre de liquide à traiter. Agit instantanément.

Enchantement : Augmente la quantité traitable d'1 litre par point de rêve.

Sur-effet : Il y a 3% de chance par point de rêve que le buveur soit pris d'une soif inextinguible et doive boire au minimum 2 litres par heure durant les douze prochaines heures. S'il n'a pas son content d'eau il aura un malus de -1 à toutes ses actions par litre manquant.

❖ POUDRE DE LEX TINKTOR

But : Eteindre un feu

Ingrédients : 1 pinte d'eau simple, 1 livre de Karbynde (charbon de bois), 1 pain de sable, 5 brins de Chramadium, 1 parchemin de veau.

Manipulation : Procéder à la disruption du Karbynde, mélanger (2') le sel obtenu avec le Chramadium jusqu'à consistance serpent-renard-serpent (-4). Jeter le mélange dans la pinte d'eau simple et attendre (5') que le mélange vire à couleur sangue-sangue-sangue-brun (-4). Filtrer avec le parchemin de veau, laisser sécher la poudre obtenue 2 heures et la mélanger au sable. On obtient 7 écailles de poudre rouge vif. 1 écaille permet d'éteindre 10m² de flammes.

Utilisation : Jeter une écaille de poudre sur le feu. En quelques secondes celui-ci s'éteint, étouffé par le manque d'air.

Enchantement : Augmente la surface d'extinction de 10m² par point.

❖ CIRAGE DE KHAIRE THANNÉE

But : Durcir le cuir (Protection +1).

Ingrédients : 1 chopine d'eau simple, 6 brins d'obyssum gris, 6 brins de mercurion, 1 pain de peau d'alligate, 1 écaille de cuir d'andurak

Manipulation : Préparer une décoction avec l'eau simple et le mercurion (1'), faire chauffer (15') à température Bleu-Bleu-Gris (-3). Ajouter l'obyssum gris et chauffer (30') à Bleu-Gris-Sangue (-3). Ajouter la peau d'alligate et la laisser ramollir (1h) jusqu'à texture Serpent-Mouton (-2). Enlever l'alligate et jeter le cuir d'andurak à la place. Le laisser à son tour ramollir (15') jusqu'à Serpent-Mouton (-2). Enlever à son tour l'andurak et laisser réduire le jus restant jusqu'à consistance Lapin-Mouton-Cheval (-3). On doit obtenir 10 écailles d'un cirage noir de geai qui n'influe pas sur la couleur du cuir traité. Chaque écaille permet de traiter une armure de cuir et se conserve pendant des mois.

Utilisation : Cirer l'armure de cuir correctement (Dex 0) lui confère un bonus défensif (Dg -1) pour une semaine.

Enchantement : Augmente la durée d'une semaine par point de rêve.

❖ ONGUENT DE L'ÂME DU BARBIER

But : Durcir le fil de la lame (Bonus non magique Dg +1).

Ingrédients : 1 mesure d'eau simple, 1 dose d'onguent de trempage, 1 écaille de nartha, 1 écaille de rouille

Manipulation : Chauffer l'onguent de trempage (30') jusqu'à température Vert-Pourpre-Brun-Gris (-4) ; y ajouter doucement (5') l'eau simple en mélangeant pour obtenir une consistance Hibou-Renard-Hibou-Serpent (-4). Ajouter la rouille et mélanger (10') jusqu'à consistance Serpent-Renard-Hibou-Serpent (-4). Ajouter le nartha et laisser refroidir (60') à température Glauque-Pourpre (-2). On obtient assez d'onguent pour traiter une épée longue ou à deux mains, 2 épées courtes ou 6 dagues. L'onguent se conserve plusieurs années à l'abri de l'air.

Utilisation : Chauffer la lame, la badigeonner de l'onguent puis procéder à un trempage (Dext/Armurerie -2), l'effet dure 1 mois.

Note : L'effet peut être rendu permanent en procédant comme suit :

- Forger une lame parfaite (Part/Crit sur un jet Dext/Armurerie -7)
- Appliquer un premier onguent de trempage (Dext/Armurerie -2)
- Affûter la lame le plus parfaitement possible (Dext/Armurerie -4)
- Appliquer l'onguent de l'âme du barbier (Dext/Armurerie -2)
- Appliquer un second onguent de trempage (Dext/Armurerie -2)

Si une seule des phases est ratée, tout est à recommencer (à moins d'un échec total avec un des onguents la lame ne subit aucun dégât).

En cas de réussite, la lame bénéficie en plus des bonus des onguents de trempage (Rés + 2d6)

Enchantement : Augmente le tranchant de la lame de +1 par 10 points de rêves. (toujours non magiques)

❖ SUCRE DE DRAGON JAUNE-BLEU -- DRAGON RADIEUX N°22 --

But : Ingrédient du bain de fraîcheur (Voir Scénar Manque de chance).

Ingrédients : 7 gouttes de sang, une bouchée de fruit sucré imbibé de salive (en bref, machée), un quart de litre d'eau simple de lavage de visage, 7 gouttes de sueur,

Manipulation : Dans un ustensile propre, effectuer le mélange des 7 gouttes de sang avec la bouchée de fruit. Chauffer jusqu'à obtention d'une température translucide-gris (-2) sans cesser de mélanger (15'). Ajouter à froid, sans laisser reposer, l'eau de lavage jusqu'à obtenir un mélange homogène (15'). Dès l'obtention du mélange, ajouter les 7 gouttes de sueur tout en chauffant doucement réduction. C'est-à-dire que le résultat de la chauffe commencer à se solidifier (20') Mettre sans

délai dans un four à cristallisation préalablement chauffé à température gris (-1). Augmenter la chauffe jusqu'à la température sanguine (-1). Le sucre prend alors une couleur dégradée allant du jaune au bleu (40'). Laisser refroidir à l'air libre durant 2 heures draconiques.

Les sucres de Dragon ne se périment pas, mais ils sont friables et craignent l'humidité. Pour réussir l'expérience, l'alchimiste effectuera pour chaque sucre un jet de Dextérité/ Alchimie à (-2). En cas d'échec, la cristallisation ne se produit pas, et tout est à recommencer.

Utilisation : Mettre à fondre dans le bain.

Note : Les ingrédients doivent être préparés juste avant la fabrication. Pour chaque sucre les éléments doivent provenir de la même personne.

❖ VERNIS D'ÉUSTRĀAD YVES HARIUS

But : Améliorer la qualité des instruments de musique en bois.

Ingrédients : 1 pinte d'eau simple, 1 pain de sciure de bois très fine, 1 langue de Coqmerle, 3 écailles de candique.

Manipulation : Mélanger (15') l'eau simple et la sciure pour en faire un sorte de colle homogène. On doit atteindre consistance Serpent-Hibou (-2). Faire chauffer (5') jusqu'à Bleu-Pourpre (-2), ajouter le Candique. Laisser mijoter 30' à température Bleu-Sanguine (-2) en touillant puis jeter la langue de coqmerle vivement dans le mélange. Celui-ci doit se liquéfier immédiatement. On obtient ainsi 1 chopine de vernis très fluide permettant de traiter l'équivalent d'un violon, d'un luth ou d'une demi-douzaine de flûtes par exemple. Si la mixture reste pâteuse ou collante, c'est que l'on a fait un couac.

Utilisation : Badigeonner le vernis sur les parties en bois l'instrument à améliorer, avant leur assemblage. Laisser sécher et pénétrer pendant 12 heures. Assembler les pièces de façon traditionnelle. Le son de l'instrument ainsi créé prend alors une tout autre ampleur et profondeur. Cela se traduit par un bonus de +2 pour tous les morceaux joués avec.

Enchantement : Le doux son de la respiration des dragons vient s'ajouter au bénéfice du vernis pour un bonus de +1 par 3 points de rêves.

Remarque : Le Coqmerle (à ne pas confondre avec de coquemaire) est une sorte de merle de toutes les couleurs arborant une magnifique crête pourpre et dont le chant est un ravissement pour les oreilles. Il est relativement courant (difficulté -2 pour en trouver) et vit dans tous les milieux tempérés à l'exception des marais. Il a la fâcheuse particularité de chanter à tue tête au lever du soleil, ce qui en fait un animal très apprécié en milieu rural pour son côté réveil matin. Il se domestique très bien et il n'est pas rare d'en voir à l'épaule de menestrels comme accompagnateur de chant, même si certaines maisons de voyageurs ne les acceptent pas (eh oui, faut quand même respecter la clientèle aimant les grasses matinées).

