



Modus Operandi

vendredi 26 mai 2006, par [Igor Polouchine](#)

Manuel du petit alchimiste

Là-dessus, tous les alchimistes ne sont pas du même avis. Cela constitue d'ailleurs l'un de leurs sujets de discussion préféré. Voici l'explication la plus communément admise : En philosophant sur des thèmes précis, l'alchimiste dégage une énergie spirituelle qui, associée à certains courants d'énergie trihniques, procure une supra énergie apte à modifier le réel. Les ingrédients et les manipulations de la recette agissent comme des focus élémentaires. Ils canalisent cette supra énergie pour obtenir un résultat déterminé. C'est ce que l'on nomme l'effet de la recette. Alors que certains voient dans l'alchimie une manifestation divine, d'autres y trouvent des propriétés naturelles inhérentes aux éléments d'Héos.

La recette "andante"

C'est ce que tout Alchimiste recherche. Chaque

recette possède un effet déterminé à l'avance, une somme d'ingrédients à se procurer et une procédure de manipulations ardues. L'alchimiste se met dans une sorte de transe et procède à la manipulation indiquée par la recette. La concentration doit être totale. Si tout se passe bien, la solution est conforme à la recette. Dans le cas contraire, les ingrédients sont inutilisables et l'alchimiste perd marge échec points de Corps. Les doses indiquées pour chaque recette ne peuvent être modifiées. Si une seule variable manque, la recette est inopérante.

Des Ingrédients-symboles

Regroupés par catégories selon le cercle des réalités, ils sont innombrables :

Feu :	braises, lave, étincelles, flamme...
Eau :	eau de source, eau de mer, pluie, mercure, alcool...
Terre :	cristal, glaise, souffre, métal...
Air :	vapeur de mercure, de souffre, d'eau
Objet :	bijou, arme, vêtement...
Moi :	ongle, mèche de cheveux, cil, larmes, bout de peau, sang, excréments...
Lui :	idem
Animal :	poils, griffe, oeil, organes internes, bave, sang...
Végétal :	sève, pétale, écorce, feuille, fleur, pollen...
Limbes :	ongles de Nécrosien, dent, sang, limbes pures...



Les ingrédients d'une recette sont parfois ambigus. Les alchimistes ont alors recours à des livres sacrés où sont répertoriés tous les ingrédients possibles et imaginables, leur localisation et la façon de se les procurer. De tels livres sont bien évidemment rarissimes, gardés jalousement par leurs propriétaires et sont l'objet de quêtes pleine d'aventures et de rebondissements. Les meneurs de jeu ont bien entendu une totale liberté pour déterminer ce que le joueur devra accomplir pour réunir les ingrédients de sa recette.

La manie des manipulations

Les manipulations qui suivent ne sont données qu'à titre indicatif. Elles ne servent qu'à préciser les processus que les personnages vont expérimenter et à imaginer les recettes. Elles n'interviennent en rien dans les règles. Chaque manipulation peut être effectuée de façon plus ou moins prononcée. On parlera ainsi de légère, petite, moyenne, grande et forte manipulation. Chaque manipulation est associée à un élément et s'avère très complexe à mettre en oeuvre.

- Chauffer (le feu) : à l'aide d'un réchaud, cette opération est fondamentale. La "chauffe" peut aller de 10° à 1000°, selon l'ingrédient à traiter. La durée varie de quelques secondes à plusieurs mois. Une forte chauffe équivaut à une calcination de l'ingrédient.
- Moudre (la Terre) : écraser en petits grains, transformer en poudre.
- Fondre (l'eau) : rendre plus ou moins liquide. Une petite fonte donne une consistance semblable à du beurre.
- Détruire des différences (l'autre) : ne garder que l'essence commune de plusieurs ingrédients. Cette manipulation complexe nécessite de nombreuses chauffes, distillations et autres unions.
- Exciter des désirs (l'Animal) : exalte tout composant majeur d'un ingrédient.
- Solidifier (l'Objet) : transforme en un corps dur. Une solidification faible donne une matière friable.
- Putréfier (les Limbes) : faire vieillir prématurément un ingrédient jusqu'à décomposition totale si nécessaire. Putréfier très légèrement équivaut à sécher.

- Distiller (le Végétal) : recueillir une essence concentrée d'ingrédient.
- Unir (le Moi) : fusionner plusieurs ingrédients en un seul.
- Éthérer (l'Air) : transformer un ingrédient en gaz.

La solution miracle

C'est la finalité de la manipulation. La solution ainsi obtenue doit être par la suite ingérée, inhalée ou étalée sur tout le corps selon la recette. Les solutions peuvent se classer en trois grandes catégories :

- Les korpaleres : sels, beurres, poudres, farines...
- Les aminées : jus, eau, sirop, liqueur, alcool...
- Les espidiques : gaz, vapeurs, essences volatiles...

Chaque solution doit être absorbée en une fois et par la même personne pour que l'effet fonctionne.

Jet sous : Corps + sens + Alchimie difficile.

Si un alchimiste consomme une de ses propres solutions, le jet n'est que laborieux.

Seuls les alchimistes peuvent bénéficier des effets d'une recette, car même dans sa consommation, une solution requiert une grande force mentale pour fonctionner.

Oui mais en termes de jeu ?

Tout d'abord, un alchimiste désireux de procéder à des interprétations et à des manipulations doit avoir un score minimum de 15 en lettres (philosophe, savoir ordonner ses pensées) et de 15 en alchimie. Chaque recette alchimique possède une difficulté d'interprétation (compréhension des ingrédients, des manipulations et de la solution), ainsi qu'une difficulté d'application (la mise en pratique de la recette).

- Interprétation : Esprit + sens + Alchimie - diff recette.

Le temps passé pour l'interprétation = 100 jours / marge de réussite.

- Application : Corps + sens + Alchimie - diff recette. Idem pour la durée

- Consommation : Corps + sens + Alchimie difficile ou laborieux. Consommer une solution prend 1



round. Chaque consommation coûte 2 points de Corps.

On considère qu'un alchimiste travaille 12 heures par jour.

Pour retranscrire une recette, prendre la difficulté et le temps de l'interprétation.

Un alchimiste peut très bien se procurer une grande quantité d'ingrédients de base pour obtenir plusieurs solutions d'une même recette Dans ce cas, on n'effectue qu'un seul jet d'interprétation, puis autant de jets d'application que de solutions désirées. Mais il faudra prendre en compte l'encombrement de ces ingrédients, de plus un tel trésor risque d'attirer la convoitise..

Une solution absorbée alors que la durée d'une autre agit encore, annule les effets des deux solutions. On ne peut consommer qu'Esprit solution par jour. Au-delà, on perd un point d'Esprit par consommation en plus.

Le kit de l'Alchimiste

Une bonne pratique de l'Alchimie nécessite un équipement considérable et donc souvent, un atelier. Toutefois les recettes peuvent être élaborées avec un matériel de voyage, malgré tout très encombrant. Ces dernières devront être faites sous une tente ou dans une grotte, en tout cas à l'abri des intempéries et des éléments extérieurs, avec un malus de 5.



- Matériel de voyage :

enc : 20 -prix : 40 esprides

1 marmite, 2 alambics, 1 athanor, 5 tubes de verre,

2 petits flacons, 2 pierres à feu, un petit concasseur, 5 spatules de tailles différentes, 3 lames, de la ficelle, divers acides, sels et essences végétales alchimiques, un racleur, des petits sacs à ingrédients et surtout des livres...

- L'atelier : env 20 m²

Prix : 15 000 esprides tout équipé

L'atelier doit être en lieu isolé (foret, désert, bateau), car les fumées et odeurs des expériences auront tôt fait de démasquer l'alchimiste. De plus, il doit être clos, car aucun élément extérieur ne doit venir perturber une expérience...

3 marmites, 5 alambics, 3 athanor, 25 tubes de verre. 30 petits flacons, 1 four, un grand concasseur, 20 spatules de tailles différentes, 10 lames, de la ficelle en différentes épaisseurs, tous les acides existants, tous les sels et essences végétales alchimiques disponibles, un racleur et une ou plusieurs grandes armoires de rangement à cases individuelles et hermétiques. Souvent, les alchimistes possèdent de petits jardins où il font pousser des plantes rares.

L'Alchimie "on-line "

Certains alchimistes héossiens ont parfaitement su utiliser les avantages de la technologie humaine. Ainsi, il existe une chaîne Alchimique sur Arpège où sont recensées les recettes de base. Mais l'église du Poisson veille, et de fréquentes attaques numériques sont perpétrées sur la chaîne qui doit constamment changer d'adresse. Il est donc assez difficile à un novice de se constituer un petit recueil de recettes via Arpège s'il ne possède aucune relation. En revanche, il peut stocker ses recettes sur un petit ordinateur portable, bien moins encombrant que des livres.