



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Le Temple d'Hermès >
L'Alchimie Sèche

L'Alchimie Sèche

mercredi 6 septembre 2000, par [JyP](#)

Il est communément admis que l'alchimie et l'astrologie sont des pratiques notablement plus avancées en Orient qu'en Europe Mythique, les Arabes ayant accès aux connaissances de l'Antiquité, qui sont justes redécouvertes en Occident. Je propose ici une extension à l'Alchimie, comme une pratique permettant de rivaliser avec la magie hermétique.

L'Alchimie est communément découpée en trois Voies, à savoir la Voie Brève, la Voie Sèche et la Voie Humide. La première englobe les poudres, la seconde les ambres et métaux, la troisième les liqueurs et vapeurs.

En Orient, de par la présence du désert et de par un climat plus rigoureux, la Voie Brève est bien plus développée. L'accès à différents types de poudres naturelles est ici facilité, de même que la concoction des épices. L'Alchimie présentée ici, qui est celle pratiquée par Marzud, est avant tout une alchimie de la Voie Brève. Elle se découpe en trois types de concoctions, à savoir les poudres, les sables et les épices.

En termes de jeu, on utilise une compétence mystique, Alchimie Sèche. Chaque niveau de cette compétence permet approximativement de générer une magnitude d'effet.

Ainsi, Marzud, qui à 8 dans cette compétence, peut générer des effets magiques de huitième magnitude (soit niveau 40 !).

Les Poudres

Les poudres sont des mélanges simples ou des poudres rares, ayant une densité comparable au sable fin. En mélangeant plusieurs poudres, on obtient un effet instantanément. Marzud transporte sur lui une multitudes de sachets, chacun contenant une poudre spécifique. Il peut ainsi à tout instant les mélanger pour obtenir un effet.

Les poudres sont un procédé équivalent à la magie improvisée. L'effet ne nécessite que de mélanger rapidement les poudres, ce qui prend [magnitude] minutes. On peut générer des effets magiques d'une magnitude égale à la moitié du niveau de la compétence, mais chaque effet consume de la poudre qu'il faut [magnitude] jours à repréparer ensuite...

Marzud, qui peut donc créer des effets de quatrième magnitude (Alchimie Sèche : 8, divisé par deux), veut soulever un rocher et le déplacer. C'est un effet Rego Terram de troisième magnitude. Il lui faudra donc 3 minutes pour mélanger les poudres avant de les



appliquer au rocher pour qu'il se soulève, et 3 jours par la suite pour remplacer les poudres qu'il a utilisées...

Comment déterminer si l'alchimiste dispose ou non de toutes les poudres nécessaires pour un effet ? De manière simple, mettez une poudre par Art Magique. Il faut à chaque fois un jour pour créer une dose de poudre, et utiliser une dose minimum de Technique et de Forme à chaque effet produit.

Les Sables

Ce sont des poudres déjà mélangées soigneusement, qui déclenchent un effet lorsqu'ils sont jetés sur une cible.

Les Sables demandent bien plus de préparation que les poudres, mais sont également plus puissants. Ils demandent à être transportés dans des conteneurs spéciaux, de crainte que l'effet se déclenche n'importe quand.

On peut ici créer des effets ayant en magnitude jusqu'au niveau de la compétence. Mélanger les poudres et créer un conteneur demande [magnitude] semaines de préparation, et sans doutes des poudres plus rares et spécifiques.

Ainsi, pour se protéger contre d'autres mages, Marzud possède du Sable de Plomb. Il s'agit d'un effet qui bloque les pouvoirs magiques de la cible, qui ne peut plus lancer des sorts que de portée Soi-même, et ce pendant quelques temps... Cet effet est Rego Virtum 40, a demandé 8 semaines de préparation par dose, et de trouver de la poudre de plomb

à l'état naturel, ainsi que du fil de cuivre très fin pour faire les sachets contenant la poudre.

Limitations des Poudres et Sables

Portée : les Poudres et Sables n'agissent que contre une cible à laquelle elles sont appliquées.

Durée : une journée maximum, et Concentration n'est pas possible.

Cible : toujours une cible Individuelle

Les Epices

Les épices constituent le summum de l'alchimie sèche. Ces mélanges doivent être déposés sur la langue pour faire effet. Simplement acquérir tous les ingrédients nécessaires pour générer un effet par les épices constitue une aventure en soi... car les effets des épices sont Permanents. Leur portée est cependant toujours Soi-même. Par exemple, les épices du Roc permettent d'augmenter l'Energie de la cible de manière permanente, les épices de l'Efrit permettent de cracher le feu, les épices du Chameau de ne plus craindre la soif...

Pour déterminer si un alchimiste possédant les ingrédients est capable de générer l'épice, il faut déterminer la puissance de l'effet. Soit l'effet correspond à une vertu, et dans ce cas il faut que le niveau en Alchimie soit supérieur ou égal au bonus de la vertu, soit on fait correspondre



*l'effet à un enchantement,
auquel cas le niveau en Alchimie doit être supérieur
ou égal
à la magnitude de l'effet après modifications pour la
durée.
Si l'alchimiste est suffisamment compétent, il lui
faudra [magnitude]
mois pour préparer l'épice.*

La compétence Alchimie Sèche peut sinon être
considérée
comme la compétence Alchimie. Marzud étant un
pratiquant de
la magie naturelle, il peut donc faire tout ce que
peuvent faire ces mages
parallèles (voir *Hedge Magic*) : potions,
transformations de
matériaux, médecine, potions de longévité et
enchantelements.

Autres usages