

Guide et Recettes Alchimiques



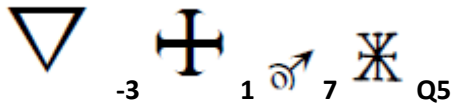


Guerison / Protection

Et

Poisons

La Protection de Gurtenn



Mesures conventionnelles

Catégorie(s) : Protection contre le Froid

Le liquide obtenu, une fois ingéré, protège contre le froid abaissant le niveau de Froid d'un cran pour 1d20 minutes.

Note(s) :

- A des effets autant chez les humanoïdes et les animaux
- Ne protège pas des engelures mais enlève les effets néfastes du Froid d'un cran.

Liste des Ingrédients

Ingrédients Alchimiques :

- 1/3 de quantité de vinaigre 
- 1 quantité d'Oxyde de Fer 
- 7 quantités d'Ammoniac 

Ingrédients Non-Alchimiques :

- 4 quantités d'eau
- 10 petits fruits sauvages quelconques (comestibles)
- 6 feuilles d'érable jaune
- 1 quantité de miel

Liste du Matériel

- 2 ballons de 10 quantités pouvant être chauffé
- 1 bouchon et 1 tuyau de récupération de vapeurs
- 1 chaudron
- 1 tamis ou un tissu filtrant
- 1 ballon de 10 quantités
- 5 petites fioles d'une quantité chacune

Recette

- 1- Dans un ballon de 10 quantités, mettre l'**Ammoniac**, le **vinaigre**, l'**Oxyde de Fer** ainsi que 2 quantités d'**eau**.
- 2- Boucher le ballon à l'aide d'un bouchon muni d'un tuyau afin de recueillir les vapeurs.
- 3- Connecter le second ballon de 10 quantités sur le tuyau afin de recueillir le liquide issu de l'ébullition.

**** JET CRAFT ALCHEMIE DD8 pour vérifier le montage ****

Si échec, vérifier le montage avant de réessayer le Jet et continuer.

- 4- Chauffer le ballon afin de faire bouillir le mélange pendant 30 minutes.
- 5- Au bout de 30 minutes d'ébullition, retirer le ballon du feu, défaire le montage et laissez reposer le ballon qui a recueilli le liquide d'évaporation.
- 6- Dans le chaudron, verser les 2 quantités d'**eau** restantes ainsi que les **feuilles d'érables** et les **petits fruits**.
- 7- Faire bouillir 5 minutes avant d'ajouter le miel et brasser vigoureusement afin d'obtenir un liquide visqueux ressemblant à de la confiture.

**** JET CRAFT ALCHEMIE DD8 pour vérifier ces étapes ****

En cas d'échec, une erreur s'est glissée dans les manipulations et il faudra recommencer la « confiture» avant de réessayer le Jet et continuer.

- 8- Retirer du feu la confiture. Dans une pièce bien aérée, verser le liquide obtenu au numéro 3 dans le chaudron contenant la « confiture».

Attention : Les vapeurs sont toxiques.

- 9- Laisser reposer 2 heures.
- 10- Passer au tamis le résultat.

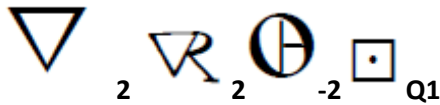
**** JET CRAFT ALCHEMIE DD10 pour vérifier le résultat ****

En cas d'échec, une erreur s'est glissée dans les manipulations et il faudra recommencer. La recette est RATTÉE.

Résultats

Cela vous donnera l'équivalent de 5 fioles d'un liquide au goût sucré.

Potion de Myrandell



Mesures conventionnelles

Catégorie(s) : Soins

La Potion de Myrandell est une potion de soin simple qui s'adresse aux débutants en alchimie. Elle octroie 1d6+3 PV une fois terminée et est très rapide à confectionner.

Note(s) :

- La recette peut être multiple (pas besoin de s'en remettre à 1 quantité par concoction)
- Une recette parfaite donne au résultat le plein dé de Vie (9 PV par quantité)

Liste des Ingrédients

Ingrédients Alchimiques :

- 2 quantités d'Eau des Rois 
- 2 quantités de Vitriole Blanc 
- ½ quantité d'Urine (cheval ou autre équidé) 

Ingrédients Non-Alchimiques :

- 6 quantités d'eau
- 3 Champignons de Palerme (commun)
- 1 Chou en morceaux
- 1 corps gras

Liste du Matériel

- 1 chaudron
- 1 poêle
- 1 tamis ou un textile capable de tamiser un liquide
- Assez de fioles pour contenir les résultats

Recette

- 11- Dans la poêle, faire cuire les Champignons de Palerme dans le corps gras pendant 5 minutes.
- 12- Au même moment, dans le chaudron, faire bouillir le Chou en morceau dans les 6 quantités d'eau.
- 13- Ajouter les Champignons de Palerme et couvrir pour faire mijoter 30 minutes.

**** JET CRAFT ALCHIMIE DD8 pour vérifier la recette ****

Si échec, la recette a raté, il faudra recommencer. Les ingrédients utilisés ne sont plus bons.

- 14- Retirer du Feu et ajouter l'Eau des Rois
- 15- Laisser reposer 5 minutes avant de remettre au feu et brasser en ajoutant le Vitriole Blanc et l'Urine.
- 16- Refaire bouillir 20 minutes

**** JET CRAFT ALCHIMIE DD8 pour vérifier la recette ****

Si échec, la recette a raté, il faudra recommencer. Les ingrédients utilisés ne sont plus bons.

- 17- Retirer du Feu et bien tamiser le liquide résultant afin de retirer les éléments solides. Il y aura une grande quantité de liquide qu'il faudra refaire bouillir pour obtenir 1 quantité (1 fiole) seulement (pour la recette simple).

**** JET CRAFT ALCHIMIE DD10 pour vérifier le résultat ****

En cas d'échec, une erreur s'est glissée dans les manipulations et il faudra recommencer. – LA RECETTE EST RATTÉE

Résultats

Le résultat est une fiole de 1d6+3 PV. Si vous avez obtenu 20 sur le dé au dernier test de **CRAFT ALCHIMIE**, la recette est parfaite et la ou les fioles obtenues vont octroyer automatiquement 9 PV.

Baume guérisseur

(Alchimie Avancée)

Référence : Guide Alchimique page 3



Catégorie : Alchimie Avancée / Soins

Le baume obtenu à la texture grasse et dégage un léger parfum rappelant de lilas. Une (1) recette permet d'enduire une personne (humanoïde) de taille moyenne (M); doubler la dose nécessaire pour chaque taille supplémentaire et diviser en deux pour les tailles inférieures.

Une fois le baume sur le corps de la personne, tous les jets de soins (soins réguliers et/ou alchimiques) seront alors bonifiés de +1 pendant une (1) minute. Ce bonus est aussi bon contre les empoisonnements et les maladies autres que les blessures apparentes. Cependant, l'effet n'est pas actif avec les soins magiques.

Conditions de réussite des soins en combat :

- 1- Enduire une personne prend 1 round de base (personne de taille moyenne (m) et moins) et augmente d'un round à chaque taille supplémentaire.
- 2- L'effet dure une minute (10 rounds).
- 3- La personne enduite ne peut plus tenir d'arme à la main car elles sont devenues trop glissantes.
- 4- Il est possible de se nettoyer avec de l'eau ou attendre la fin de l'effet. À ce moment, le baume se solidifie et la personne peut agir normalement.

Ingrédients et notes :

Prix approximatif recensé chez les alchimistes : 10 Go

Prix approximatif de fabrication : environ 4 Go

Matériel :

Types	Ingrédients	Quantités	Prix approximatif
Non-alchimique	Poix	1	1 Po (1 Po l'unité)
	Miel	1	Environ 3 Cu
	Alcool des Bois pure	5	5 SP (1 SP l'unité)
	Eau	3	-
Alchimiques	Oxyde de fer 	8	16 Cu (2 Cu l'unité)
	Calcaire 	1/3	2 Cu (2 Cu l'unité)
	Vitriol Blanc 	6	6 SP (1 SP l'unité)
Matériel	Grand flacon pour baume ou de grès	1	Verre : 2 Po Grès : 4 SP
	Bouteille de grande capacité pouvant se refermer	1	Standard : 5 Cu
	Bol (standard pour faire un pain par exemple)	1	-
	Chope	1	-

Recette

- 1- Dans la bouteille de grande capacité, verser tous les ingrédients non-alchimiques (sauf l'**Eau**); c'est-à-dire la **Poix**, le **Miel** et l'**Alcool des Bois**.

Fermer la bouteille et bien mélanger.

- 2- Mettre de côté la bouteille et laisser décanter quelques minutes pendant que vous continuez la recette

- 3- Dans le bol, verser l'**Oxyde de Fer**  et le **Calcaire**  .
Bien mélanger ces ingrédients secs.

- 4- Dans une chope, mélanger l'**Eau** et e **Vitriol Blanc** 

- 5- Verser, à petites doses, le mélange obtenu en 4 dans le mélange sec obtenu en 3.
Il faut bien mélanger à mesure - faire comme si faisiez un pain.
Vous obtiendrais une pâte mouillée et homogène.

- 6- Laisser reposer la pâte obtenue pendant au moins 1 heure.
- 7- Verser la pâte dans la bouteille contenant les ingrédients non-alchimiques et fermer aussitôt afin de contenir la réaction chimique dans le contenant (la pâte cherchera à gonfler et sortir du flacon).
- 8- Bien agiter la bouteille afin de mélanger.
- 9- Laisser reposer au moins 1 heure avant d'ouvrir et mettre la pâte obtenue (baume) dans un flacon conçu à cet effet.

DD Alchimie à réussir pour assurer un bon résultat:

_____ 20

BONUS : À l'obtention d'un 20 sur le dé 20, la recette est dite « parfaite » et octroiera +2 aux jets de soins à la place de +1.

Baume guérisseur

(Alchimie Avancée)

Référence : Guide Alchimique page 3



Catégorie : Alchimie Avancée / Soins

Le baume obtenu à la texture grasse et dégage un léger parfum rappelant de lilas. Une (1) recette permet d'enduire une personne (humanoïde) de taille moyenne (M); doubler la dose nécessaire pour chaque taille supplémentaire et diviser en deux pour les tailles inférieures.

Une fois le baume sur le corps de la personne, tous les jets de soins (soins réguliers et/ou alchimiques) seront alors bonifiés de +1 pendant une (1) minute. Ce bonus est aussi bon contre les empoisonnements et les maladies autres que les blessures apparentes. Cependant, l'effet n'est pas actif avec les soins magiques.

Conditions de réussite des soins en combat :

- 5- Enduire une personne prend 1 round de base (personne de taille moyenne (m) et moins) et augmente d'un round à chaque taille supplémentaire.
- 6- L'effet dure une minute (10 rounds).
- 7- La personne enduite ne peut plus tenir d'arme à la main car elles sont devenues trop glissantes.
- 8- Il est possible de se nettoyer avec de l'eau ou attendre la fin de l'effet. À ce moment, le baume se solidifie et la personne peut agir normalement.

Ingrédients et notes :

Prix approximatif recensé chez les alchimistes : 10 Go

Prix approximatif de fabrication : environ 4 Go

Matériel :

Types	Ingrédients	Quantités	Prix approximatif
Non-alchimique	Poix	1	1 Po (1 Po l'unité)
	Miel	1	Environ 3 Cu
	Alcool des Bois pure	5	5 SP (1 SP l'unité)
	Eau	3	-
Alchimiques	Oxyde de fer 	8	16 Cu (2 Cu l'unité)
	Calcaire 	1/3	2 Cu (2 Cu l'unité)
	Vitriol Blanc 	6	6 SP (1 SP l'unité)
Matériel	Grand flacon pour baume ou de grès	1	Verre : 2 Po Grès : 4 SP
	Bouteille de grande capacité pouvant se refermer	1	Standard : 5 Cu
	Bol (standard pour faire un pain par exemple)	1	-
	Chope	1	-

Recette

10- Dans la bouteille de grande capacité, verser tous les ingrédients non-alchimiques (sauf l'**Eau**); c'est-à-dire la **Poix**, le **Miel** et l'**Alcool des Bois**.

Fermer la bouteille et bien mélanger.

11- Mettre de côté la bouteille et laisser décanter quelques minutes pendant que vous continuez la recette

12- Dans le bol, verser l'**Oxyde de Fer**  et le **Calcaire**  .
Bien mélanger ces ingrédients secs.



13- Dans une chope, mélanger l'**Eau** et e **Vitriol Blanc**

14- Verser, à petites doses, le mélange obtenu en 4 dans le mélange sec obtenu en 3.

Il faut bien mélanger à mesure - faire comme si faisiez un pain.

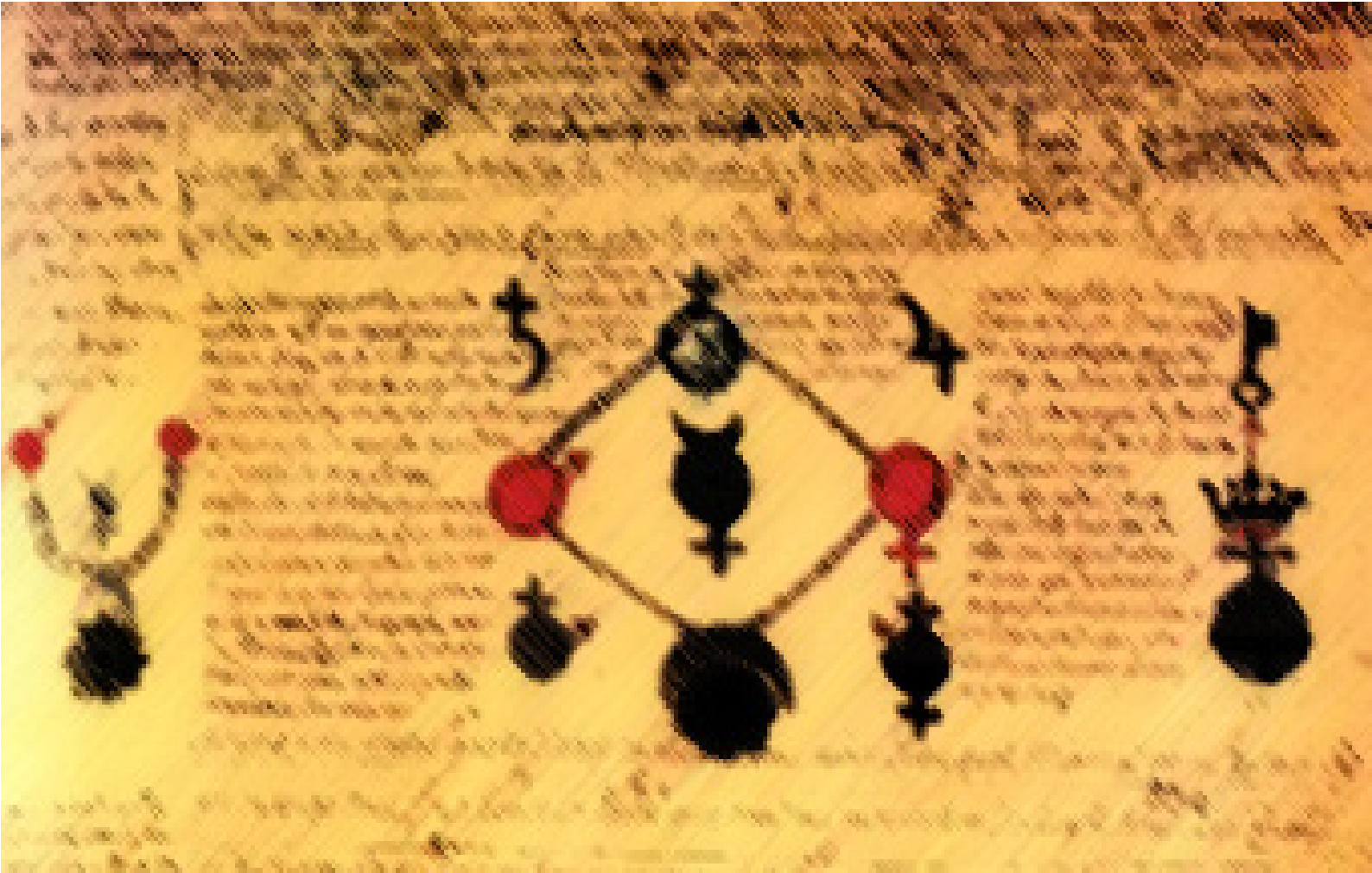
Vous obtiendrais une pâte mouillée et homogène.

- 15- Laisser reposer la pâte obtenue pendant au moins 1 heure.
- 16- Verser la pâte dans la bouteille contenant les ingrédients non-alchimiques et fermer aussitôt afin de contenir la réaction chimique dans le contenant (la pâte cherchera à gonfler et sortir du flacon).
- 17- Bien agiter la bouteille afin de mélanger.
- 18- Laisser reposer au moins 1 heure avant d'ouvrir et mettre la pâte obtenue (baume) dans un flacon conçu à cet effet.

DD Alchimie à réussir pour assurer un bon résultat:

_____ 20

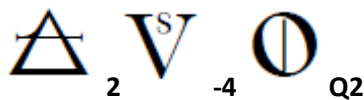
BONUS : À l'obtention d'un 20 sur le dé 20, la recette est dite « parfaite » et octroiera +2 aux jets de soins à la place de +1.



L'Alchimie au Combat



Les Vapes du Serpent à Barres



Mesures conventionnelles

Catégorie(s) : Aide à la concentration, Sédatif léger

Le gaz obtenu, une fois inhalé, calme la personne (+3 à la **Concentration** pour se calmer et garder un certain focus) et peut, sur un Jet de Fortitude* raté, endormir la personne pour une période de 1d4 minutes. Cette dernière ne doit pas être dérangée car le sommeil induit est tout de même léger (Fortitude DD5 pour rester endormi).

* DD10 (+2 pour les humanoïdes de petites tailles, +1 pour les humanoïdes de moyennes tailles)

Note(s) :

- N'a pas d'effet sur autres qu'humanoïdes

Liste des Ingrédients

Ingrédients Alchimiques :

- 2 quantités d'Eau de Vie V
- $\frac{1}{4}$ de quantité de Nitrite $\textcircled{1}$

Ingrédients Non-Alchimiques :

- 10 quantités d'eau
- 1/10 de quantité de venin de Serpent à Barres (Donné, habituellement, par 1 Serpent à Barres capturé)
- 1 Branche d'Aulne commun sans les feuilles

Liste du Matériel

- 1 ballon de 20 quantités pouvant être chauffé
- 1 ballon de 10 quantités
- 2 petites fioles d'une quantité chacune
- 1 bouchon et 1 tuyau de récupération de vapeurs
- Un bassin de glace

Recette

- 18- Dans le ballon de 20 quantités, mettre le **venin de Serpent à Barres**, l'eau et la **branche d'Aulne**.
- 19- Boucher le ballon à l'aide d'un bouchon muni d'un tuyau afin de recueillir les vapeurs.
- 20- Connecter le ballon de 10 quantités sur le tuyau.
- 21- Placer le ballon de recueillement des vapeurs (celui installé en 3) dans le bassin de glace.

**** JET CRAFT ALCHEMIE DD8 pour vérifier le montage ****

Si échec, vérifier le montage avant de réessayer le Jet et continuer.

- 22- Chauffer le gros ballon afin de faire bouillir le mélange pendant 30 minutes.
- 23- Au bout de 30 minutes d'ébullition, retirer le gros ballon du feu et défaire le montage en gardant le ballon de 10 quantités dans la glace.
- 24- Ajouter l'Eau de Vie dans le ballon de 10 quantités, brasser légèrement et laisser reposer 30 minutes.
- 25- Ajouter le Nitrite.
Cet ajout activera une évaporation d'une grande quantité du liquide. Après 5 minutes, seules 2 quantités stables devraient être restantes dans le ballon.

**** JET CRAFT ALCHEMIE DD10 pour vérifier le résultat ****

En cas d'échec, une erreur s'est glissée dans les manipulations et il faudra recommencer. – LA RECETTE EST RATTÉE

Résultats

Vous pouvez conserver les deux quantités de liquide à une température plus basse que 20 degrés. Si la température est plus haute, le liquide s'évapore pour devenir les « **Vapes du Serpent à Barres** ».

Vous avez le choix de garder dans 2 fioles le liquide à une température ne dépassant pas 20 degrés. Le liquide n'a pas d'effet, il faudra le chauffer.

***** Attention *****

Le liquide chauffé à plus de 20 degrés dans un contenant fermé le fera exploser!

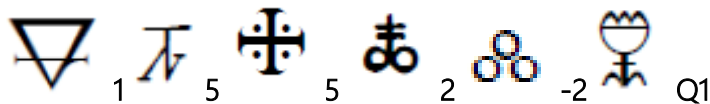
Ou

Faire un montage permettant de chauffer le liquide et recueillir les vapeurs dans deux petites fioles (utilisable en inhalant le contenu) – **JET DE CRAFT ALCHEMIE DD8** nécessaire dans ce cas.

Boule flash

(Alchimie Avancée)

Référence : Guide Alchimique page 3



Catégorie : Alchimie Avancée / Aide

Le petit objet obtenu peut être modelé pour passer inaperçu. Ce dernier, s'il se fracasse contre une surface dure, produira une boule de lumière aveuglante.

À noter que cette lumière n'est pas comparable à celle du soleil et n'inflige pas de dommages de l'Élément de Lumière.

Conditions de réussite en combat :

- 9- L'objet peut être lancé en combat en réussissant un **jet de Force** de difficulté logique afin de le fracasser sur une surface dure et à portée (15 pieds et moins du lanceur).
L'action demande un round (6 secondes).
Lancer l'objet sur une victime demande une réussite d'attaque à distance (**DEX**). Il faut que la personne soit habillée d'un vêtement rigide afin que l'objet s'y fracasse (métal dur).
- 10- Toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 10 pieds autour de l'objet qui se fracasse doivent réussir un **jet de Vigueur DD15** afin d'éviter d'être aveuglée pendant un round (6 secondes).
Les personnes avisées et ayant les yeux fermés lors de l'impact de l'objet n'auront pas ce test à effectuer. Dans ce cas, malheureusement, une attaque d'opportunité peut être tentée contre eux.

Ingrédients et notes :

Prix approximatif recensé chez les alchimistes : 50 Go

Prix approximatif de fabrication : environ 27 Go

Matériel :

Types	Ingrédients	Quantités	Prix approximatif
Non-alchimique	Argile	1	1 Sp (1 Sp l'unité)
	Eau	10	-
Alchimiques	Borax 	1	1 Go (1 Go l'unité)
	Vinaigre distillé 	5	5 Go (1 Go l'unité)
	Soufre Noir 	5	10 Go (2 Go l'unité)
	Huile de pétales de mûriers sauvages 	2	10 Go (10 Go l'unité)
	Poudre de Fer Alchimique 	1/2	1 Go (1 Go l'unité)
Matériel	Feu bien alimenté et beaucoup de tisons	1	-
	Système de filtration chauffant d'alchimiste	1	Matériel d'alchimie
	Chaudron résistant au feu	1	-
	Bol (standard)	1	-
	Chope	1	-

Recette

- 19- Dans une chope, mélanger l'**Huile de pétales de mûriers sauvages**  avec l'Eau. Laisser de côté.
- 20- S'assure que le feu est bien alimenté en tisons et y plonger directement le chaudron. Laisser réchauffer le chaudron pendant 5 minutes.

21- Dans le bol, verser le **Borax**  et le **Vinaigre distillé**  .
Bien mélanger et attention aux vapeurs!

22- Verser le **Soufre Noir**  dans le chaudron brûlant.
La réaction produira du feu; attendre que le produit soit complètement brûlé avant d'y verser le mélange produit au numéro 1 (qui est dans la chope).
Bien mélanger.

23- Lorsque le mélange est en ébullition, y verser le contenu du bol produit au numéro 3.
Laisser bouillir au moins 1 heure afin d'évaporer le plus gros du liquide.

Important : S'assurer de bien alimenter le feu, la très haute température est nécessaire.

24- Retirer le chaudron du feu et verser le contenu, liquide et dépôt solide, dans le système de filtration chauffant d'alchimie.

25- Faire chauffer afin de distiller le liquide et filtrer le dépôt.

DD Alchimie à réussir pour assurer un bon résultat:

25

Si le jet d'Alchimie est raté, ne pas continuer; la recette est ratée.

26- Manipuler l'**Argile** et y mélanger la **Poudre de Fer Alchimique**  .
Façonner en forme d'objet courant en prenant soin d'y faire une cavité.
27- Insérer la poudre, encore chaude, filtrée au numéro 7.
28- Utiliser le reste de l'argile afin de refermer l'objet et emprisonner la poudre.
29- Faire chauffer l'objet environ 1 heure sur une grille au-dessus du feu afin de solidifier l'argile.
30- Peindre au besoin afin de camoufler l'objet.



Avertissements et autres notes

La poudre sera activée lorsque l'objet sera refroidi au complet. Au contact de l'air, la poudre emprisonnée à l'intérieur de l'argile produit une vive réaction chimique produisant la lueur intense recherchée.

Le résidu de poudre étant petit, il faut façonner un objet relativement petit : bouton ou autre accessoire décoratif.



Recettes Diverses

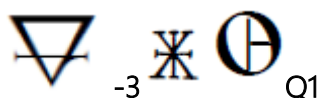
Et

Notes

Briseur d'odorat

(Alchimie Avancée)

Référence : Guide Alchimique page 3



Catégorie : Alchimie Avancée / Aide / Herboristerie

Le mélange d'herbes et d'un réactif alchimique est un mélange de connaissances alchimiques et d'herboristerie.

Être aidé par une personne possédant au moins 5 points de compétence en herboristerie donne +2 de synergie lors du test de Confection (Alchimie).

Le mélange permet de camoufler des pistes et, en attaque, peut briser l'odorat de la victime pendant 1 heure ou plus. Les jets de **Pistage** et d'**Odorat** sont affectés.

Conditions de réussite sur une piste :

- 11- Le contenu du sac peut couvrir une zone de 225 pieds carrés (15 pieds X 15 pieds ou son équivalent) et est efficace pour 1 heure.
À noter qu'il n'est pas possible de scinder le sac, une fois ouvert, il faut utiliser toute la dose.
- 12- Une bête ou une personne reniflant la zone devra passer un test de **Vigueur DD15** afin de ne pas être incommodé par le briseur d'odeur et perdre leur odorat pour 1 heure.
- 13- Aux heures suivantes, jusqu'à l'obtention d'une réussite, la victime devra passer un autre jet de **Vigueur DD15 – (1 par heure)** sans quoi elle verra son odorat perdue pour une autre heure supplémentaire.

Conditions de réussite en combat :

- 1- Le sac peut être jeté comme une arme à distance sur une victime.
Il faut réussir son attaque à distance (bonus de **DEX**).
À noter que la portée maximale est de 15 pieds sans quoi le contenu du sac se vide avant d'arriver à la victime et ne sera pas efficace. De plus, seule une victime (5 pieds carrés) sera affectée.
- 2- La victime touchée devra passer un jet de **Vigueur DD18** afin de ne pas voir son Odorat compétemment perdue pour 1 heure.
- 3- Aux heures suivantes, jusqu'à l'obtention d'une réussite, la victime devra passer un autre jet de **Vigueur DD18 – (1 par heure)** sans quoi elle verra son odorat perdue pour une autre heure supplémentaire.

Ingrédients et notes :

Prix approximatif recensé chez les alchimistes : 5 Go

Prix approximatif de fabrication : environ 2 Go

Matériel :

Types	Ingrédients	Quantités	Prix approximatif
Non-alchimique	Feuilles sèches d'Hara'dan (Forêts – Été, commun) Type : Répulsion	10	5 Sp (5 Cu l'unité)
	Feuille sèche de Xuvara (Plaines – Été, rare) Type : Répulsion	1	1 Go (1 Go l'unité)
	Boisson alcoolisée quelconque (exemples : hydromel, bière, vin...)	1	-
	Eau d'un marais	10	-
Alchimiques	Ammoniac 	1/3	1 Sp (1 Sp l'unité)
Matériel	Sachet d'herboriste de moindre qualité (À protéger de l'eau et humidité – Sinon, utiliser un sachet de meilleure qualité)	1	5 Sp (Qualité moindre) 2 Go (Meilleure qualité)
	1 pilon et 1 mortier	1	-
	Chaudron	1	-
	Chope	1	-

Recette

31- HERBORISTE, SI APPLICABLE

À l'aide du pilon et du mortier, écraser les **herbes** ensemble.

Attention aux odeurs nauséabondes.

Jet de Vigueur nécessaire **DD10** pour ne pas être incommodé. Si la personne est incommodée, son odorat sera perdu pour 1 heure. Un jet sera alors nécessaire à toutes les heures (**DD 10 – (1 par heure)**) afin de retrouver son odorat.

Si l'action est faite par un herboriste, le **jet de Vigueur** de ce dernier sera **DD5**.

32- Faire chauffer l'**eau du marais** dans le chaudron jusqu'à ébullition.

33- Verser le mélange d'herbes dans l'eau bouillante et laisser chauffer environ 15 minutes.

34- Dans une chope, mélanger l'alcool quelconque avec l'**Ammoniac**  et mélanger.

- 35- Mettre le liquide obtenu en 4 dans le chaudron et continuer de chauffer le mélange.
36- Laisser évaporer tout le liquide jusqu'à obtention d'un résidu.

37- HERBORISTE, SI APPLICABLE

Mettre le résidu obtenu dans le sachet d'herboristerie et vérifier le résultat.

Jet de Vigueur nécessaire **DD10** pour ne pas être incommodé. Si la personne est incommodée, son odorat sera perdu pour 1 heure. Un jet sera alors nécessaire à toutes les heures (**DD 10 – (1 par heure)**) afin de retrouver son odorat.

Si l'action est faite par un herboriste, le **jet de Vigueur** de ce dernier sera **DD5**.

DD Alchimie à réussir pour assurer un bon résultat:

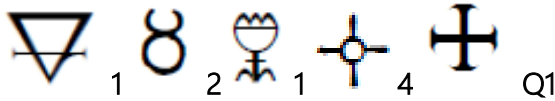
15*

***Si l'alchimiste est aidé d'une personne ayant au moins 5 points de compétence en herboristerie (Profession et/ou Connaissances), le DD à réussir est alors de 13.**

Poudre d'ouïe fine

(Alchimie Avancée)

Référence : Guide Alchimique page 4



Catégorie : Alchimie Avancée / Aide

La poudre blanchâtre produite peut être appliquée sur les oreilles afin d'aiguiser le sens de l'ouïe de la personne pendant un bref instant.

OPTION : La recette peut être faite sans matériel d'alchimie mais si vous utiliser une table d'alchimie, il sera possible de recueillir un **Conducteur de Mana** – voir dans la recette.

Conditions de réussite :

- 1- Appliquer la poudre sur les oreilles
Demande un rond (6 secondes) et provoque une attaque d'opportunité si vous êtes en combat.
- 2- Le temps d'effet de la poudre est de 1 minute
- 3- Pendant le temps alloué, la personne obtient un bonus de +1 à l'audition (*Listen*).

Ingrédients et notes :

Prix approximatif recensé chez les alchimistes : 20 Go

Prix approximatif de fabrication : environ 13 Go

Matériel :

Types	Ingrédients	Quantités	Prix approximatif
Non-alchimique	Cendre de bois refroidie	2	-
	Verre moulu très finement	3	Environ 1 Go
	Eau	20	-
Alchimiques	Roche de Sel 	1	10 Go (10 Go l'unité)
	Poudre de Fer Alchimique 	2	2 Go (1 Go l'unité)
	Cire d'oreille 	1	-
	Vinaigre 	4	4 SP (1 SP l'unité)
Matériel	Chaudron	1	-
	Bol (standard)	2	
	Système de distillerie alchimique (Optionnel)	1	Matériel de l'alchimiste

Recette

- 38- Afin d'activer la **Roche de Sel** , vous devez la mettre dans un bol avec la moitié de la quantité d'Eau et la **Cire d'oreille**  .
 Bien mélanger afin de bien diluer le tout et mettre de côté.
- 39- Dans le second bol, mélanger la **cendre de bois**, le **verre très finement moulu** et la **Poudre de Fer Alchimique**  .

40- Dans le chaudron, faire chauffer le reste de l'**Eau** jusqu'à ébullition avant d'y verser le mélange préparé au numéro 2.

Bien mélanger et laisser bouillir environ 5 minutes avant de retirer du feu.



41- Dans le mélange fait au numéro 1, verser le **Vinaigre** .

Attention! Une réaction chimique viendra activer le tout et produira des vapeurs qu'il ne faut pas inhaler.

Bien mélanger

42- Verser le contenu réactif dans le chaudron avec les autres ingrédients et bien mélanger.

43- Ici, vous avez deux choix :

- a. Faire bouillir normalement le chaudron sur le feu afin de ne garder que le résidu solide à la fin (**Poudre d'ouïe fine**)
- b. Utiliser un système alchimique de distillation afin de non seulement garder la **Poudre d'ouïe fine** mais aussi un liquide qui peut servir de **Conducteur de mana***

44- Recueillir et filtrer les résidus après l'évaporation de tout le mélange.

DD Alchimie à réussir pour assurer un bon résultat (Poudre): _____ 20

Optionnel* : DD Alchimie à réussir pour assurer un bon résultat (conducteur de mana)
_____ 10

* Si vous avez utilisé un système de filtration et distillation alchimique, vous aurez pu amasser l'équivalent d'une fiole standard de liquide bleuâtre.

Le liquide est un **Conducteur de Mana de bas niveau**, il peut être ingéré par un lanceur de sort quelconque et lui permettre, sur la réussite d'un **jet de Chance 25%**, de regagner un sort de son choix pour la journée.