

Livre de recette d'apprentissage

Notes griffonnées :

Règle d'or de l'alchimie : toujours doubler les ingrédients. Les échecs de préparation sont trop fréquents pour être ignorés, mieux vaut prévoir plus d'ingrédients que de risquer de se retrouver bloquer suite à un échec de préparation.

Préparation d'une recette :

- S'assurer d'avoir tous les ingrédients en quantité suffisante, voire même le double
- Choisir la qualité de la recette à faire en tenant compte des exigences et de ses propres compétences
- Définir le nombre d'unités à réaliser en même temps (max cinq)

Il est possible de créer plusieurs unités d'une même recette en une fois, du moment que l'on possède le nombre d'ingrédient nécessaire.

Avantage : gain de temps et d'énergie

Inconvénient : en cas d'échec, tous les ingrédients sont consommés

Rétablissement

La potion de rétablissement est l'une des recettes les plus connues et plébiscitées en Inarlyth, sa préparation remonte aux âges sombres et, comme depuis cette époque, elle sert à soigner les corps. Au cours des âges, les maîtres de potions en sont venus à améliorer sa recette pour la rendre aussi efficace qu'on la connaît, tirant le meilleur des baies de Dalla.

Malgré ses vertus thérapeutiques et son coût modique, la potion de rétablissement n'est pas la meilleure source de soin, notamment parce qu'elle peut être facilement pervertie par le Fradealyss.

Recette connue

Nécessite : 1 grappe de **Baies de Dalla** et 1h de recherche en forêt ou 10 Cu

Préparation : 1h, 2 NRJ, 2 pts TCS

Il suffit de boire le contenu de la fiole pour regagner des points de vie (PV).

- Piètre qualité (+10) : rend 1 PV
 - Standard (0) : rend 2 PV
 - Précise (-10) : rend 3 PV
 - Concentrée (-25) : rend 4 PV
-

Énergie (Regain d'NRJ)

À l'instar de la potion de rétablissement, cette préparation remonte aux âges sombres. Naguère rudimentaire en n'utilisant que de l'écorce de Fellaec infusée, cette recette a gagné en efficacité chez les artisans de potions. Très facile à réaliser, elle est monnaie courante et son utilisation est fréquente que ce soit pour des tournois, des travaux physiques intenses ou bien, même des guerres. Il est connu qu'il ne faut cependant pas en abuser car cette mixture dérègle les intestins.

Recette connue

Nécessite : 1 dose d'**écorce de Fellaec** et 1h de recherche en forêt ou 10 Cu

Préparation : 1h, 2 NRJ, 2 pts TCS

Il suffit de boire le contenu pour regagner des points d'énergie (NRJ).

- Piètre (+10) : rend 3 NRJ
 - Standard (0) : rend 4 NRJ
 - Précise(-10) : rend 5 NRJ
 - Concentrée (-25) : rend 6 NRJ
-

Pupilles de chat

Le nom de cette potion singulière vient de sa créatrice, l'alchimiste Elhenna Ghy'el, qui avait la singularité d'avoir des yeux similaires à ceux des chats. Il n'a cependant jamais été constaté que son ingestion fréquente modifiait les iris contrairement à son effet déshydratant désagréable. Il est conseillé de boire avant et après.

Recette connue

Nécessite : quelques **dents/griffes d'animal nyctalope** (chavageon/loup) et 1h de recherche en plaine ou 5 Cu

Préparation : 1h, 2 NRJ, 2 pts TCS

Avaler une ration de Pupilles de chat permet de voir dans la nuit pendant une heure, cela annule ou réduit la plupart des malus liés à l'obscurité, du moment qu'il y a une source de lumière minimale.

- Piètre (0) : 3 rations
 - Standard (-10) : 4 rations
 - Précise (-20) : 5 rations
 - Concentrée (-35) : 6 rations
-

Potion pyrophobe

Cette mixture est l'une des plus communes qui extrait l'essence des brins de Lazar pour leur propriété particulière qui est de résister au feu. Son origine se perd mais cependant les années n'ont guère atténué son utilisation. Certains jongleurs de feu en utilisent pour s'entraîner (aucun ne dira en boire avant un spectacle bien que ce soit fortement suspecté par moment).

Recette connue

Nécessite : deux bouquets de **brins de Lazar**

Préparation : 2h, 2 NRJ, 2 pts TCS

Boire cette potion permet de prévenir pendant quelques heures les dégâts liés au feu et ceux du domaine du feu

- Piètre (0) : Prévient jusqu'à 1 dégât dû aux flammes
 - Standard (-5) : Prévient jusqu'à 2 dégâts dus aux flammes
 - Précise (-15) : Prévient jusqu'à 3 dégâts dus aux flammes
 - Concentrée (-25) : Prévient jusqu'à 4 dégâts dus aux flammes
-

Parfum d'Illyr

L'essence d'Yeldehryss est très recherché pour faire divers parfums, son odeur qui change en fonction des personnes est très utile pour séduire autrui. Le parfum d'Illyr se différencie des autres parfums en utilisant les caractéristiques magiques de cette plante en réaction avec d'autres composants dans des conditions bien particulières. L'abus de ce parfum a un effet complètement opposé : sa simple odeur peut rendre malade son porteur.

Recette méconnue

Nécessite : un bouquet d'**Yeldehryss** et 1h de recherche en plaine ou 3 Br

Préparation : 3h, 6 NRJ, 4 pts TCS

S'asperger d'une dose de ce parfum alchimique augmente sensiblement votre influence sociale.

- Piètre (+5) : Augmente de 5 la **CV** pendant 1 heure lors d'usage d'éloquence
- Standard (0) : Augmente de 5 la **CV** pendant 3 heure lors d'usage d'éloquence
- Piètre (-5) : Augmente de 10 la **CV** pendant 3 heure lors d'usage d'éloquence
- Piètre (-15) : Augmente de 10 la **CV** pendant 5 heure lors d'usage d'éloquence