# Fondements de l'alchimie

# Fondements d'Alchimie

par Alyandon Mathierry

Souvent d laiss e par les apprentis mages, l'alchimie est une discipline consacr e par l'usage. Gratifiante, elle peut changer la destin e de quiconque la ma trise. S'il est difficile, voire dangereux, d'approfondir sa connaissance des nombreux ingr dients, une application studieuse et un travail acharn  sauront r compenser l'alchimiste.

Avant de se pencher sur cette science et de r ver  sa ma trise, l'alchimiste d butant doit en comprendre les principes fondamentaux. De nombreuses mati res de notre monde, de nature organique pour la plupart, peuvent  tre r duites  des essences fondamentales aux propri t s magiques. Plus l'alchimiste est comp tent, plus il extrait de propri t s d'une m me mati re. En combinant les essences d'au moins deux mati res, on obtient une potion que tout un chacun peut consommer. Une l gende raconte qu'un v ritable alchimiste peut  laborer des potions avec un seul et unique ingr dient, un exploit d passant de loin les comp tences de la plupart des alchimistes.

En fonction des ingr dients utilis s, les potions ont diff rents effets, pas toujours positifs. D'ailleurs, une m me potion peut pr senter des effets positifs et des effets n gatifs. L'exp rience aidant, l'alchimiste trouvera la recette donnant les meilleurs r sultats pour un effet recherch . Il est d conseill  d' laborer des potions aux seuls effets n gatifs, pour en faire un poison par exemple. Cette pratique  tant condamn e par l'auteur, le pr sent texte n'abordera pas cette sorte de potions.

## La phytophagie

La phytophagie est une alchimie d'amateur. Consommer un ingr dient exige de le concasser avec ses dents, ce qui lib re son essence la plus simple et provoque un effet fugace sur le consommateur. La phytophagie n'a jamais un effet aussi fort qu'une potion labor e avec les ustensiles ad quats.

---

## Les ustensiles de l'alchimiste

Le mortier et le pilon sont les deux ustensiles essentiels tout alchimiste. Sans eux, les ingr dients ne sauraient tre correctement pr par s en vue de l' laboration d'une potion. Il est recommand l'alchimiste d butant d'avoir toujours sa disposition un mortier et un pilon et d'apprendre en ma triser l'utilisation. Broyer un ingr dient est une tape fondamentale. Correctement pil s, les p tales de la rose rouge forment une poudre qui, m lang e un autre ingr dient comme le ginseng, constitue une potion capable de soigner les empoisonnements. Les alchimistes apprennent rapidement cette formule : les nombreuses erreurs de recettes n cessitent en effet un bon contrepoison !

L'alchimiste avanc dispose d'autres ustensiles destin s am liorer ses potions. Il emploie une cornue pour purifier le m lange et renforcer les effets positifs de la potion. Distiller le m lange dans un alambic r duit les effets n gatifs. L'incin rateur permet de br ler les impuret s, augmentant ainsi les effets de la potion. Si ces ustensiles ne sont pas indispensables, ils sont fort utiles et tr s recommand s.

## La combinaison d'ingr dients

Une potion n'est que la somme de ses ingr dients. Seuls les ingr dients aux effets identiques peuvent tre m lang s pour cr er une potion. Le nombre d'ingr dients ne peut d passer quatre.

En tudiant les divers ingr dients, l'alchimiste d couvre parfois de nouvelles propri t s qu'il peut ensuite mettre en oeuvre dans ses potions. Ce domaine passionnant ajoutant des pages pr cieuses au livre de recettes de l'alchimiste doit toutefois tre abord avec mesure. L'alchimiste doit en effet tudier m ticuleusement les effets de ses potions. Par ailleurs, de

nombreuses recettes connues peuvent pr senter des r sultats nouveaux, parfois n gatifs.

# Fondements de l'alchimie

| | |
|---|---|
| **FormId** | book covers skyrim - lost library.esp:00E615 |
| **Owning plugin** | book covers skyrim - lost library.esp |
| **Local FormId** | 00E615 |
| **Editor ID** | BCSLL_OB_Rare_FundamentsAlchemy |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | BCSLL_Book_FundamentsAlchemy |
| **Value (gold)** | 22 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | (none) |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook |
| **Locations** | 147 |
| **Leveled lists** | 8 |
| **Scripts** | 0 |

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.