

ALMANACH

ILOSEEN

Première édition

une œuvre collaborative de

Gaspard Demarque

Quario dei Férité

Remena Kojavich Kragava

Karl von Krautenpflücker

Megana da Lupa

Baratna Ourès

Cet œuvre est dédié à notre sœur en tout sauf le sang, Megana da Lupa, qui est partie bien trop tôt, ainsi qu'à sa fille orpheline Elka. Que la parution de cet ouvrage et le partage de sa connaissance puisse la rendre joyeuse là où elle est.

Cet almanach est destiné à tous, du plus grand artisan au plus jeune débutant, et cherche à faciliter les recherches aux plus récents habitants de cette île que certains appellent « Iloséa », et que nous appelons « chez nous ».

Il est divisé en parties selon l'expert du champ de compétences. Vous trouverez ici des informations sur un certain nombre des plantes et minéraux qu'on trouve ici, ainsi que comment s'en servir, que ce soit dans des usages pratiques et tangibles, dans des usages ésotériques, ou tout bonnement en cuisine.

Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture.

~ Quario dei Férité

LA BOTANIQUE

Karl von Krautenpflücker

Sur Iloséa vous trouverez bon nombre de plantes qui vous seront potentiellement inconnues si vous venez de Domus ou de Nadhezda. Ne vous inquiétez pas, c'est tout à fait normal. Ce qui est déroutant de prime abord, ne le sera plus au bout de quelques jours en cette île.

Une des plus notables reste l'**Albus**. Semblable aux tulipes de Domus, elle arbore une fleur blanche aux pétales larges et longs, qui s'élançe vers une pointe plus ou moins ouverte selon la saison. Ses feuilles, lorsqu'elle en a, sont longues et élancées de la même façon. Ses pétales sont prisés par les alchimistes, et ses racines sont la base de l'alimentation.

Parmi les plus emblématiques on trouve le **Miella Iloséa**. Nommée par un chercheur de Nadhezda, elle rappelle la fameuse girasole des

contrées Génoviennes. Ses fleurs sont larges et fortes en couleur orange dorée, évoquant la puissance lumineuse du soleil. Fermentées, ses graines permettent de fabriquer un alcool fort qui ressemble fortement à l'hydromel. La recette exacte est un secret gardé précieusement par la propriétaire de la taverne *Le Botaniste Fringuant*.

Les diverses **unifoliae** sont très belles sous toutes leurs formes et couleurs. Pour les Iloséens natifs c'est la fleur de l'amour, tant pour l'amour qui rapproche les gens (les pétales) que pour l'amour qui les sépare (les épines). Il doit y avoir une dizaine de variantes aux propriétés semblables, mais deux sont notables : l'**unifolia Sanguis**, dont les pétales sont blanches aux taches rouges rappelant des gouttes de sang ; et l'**unifolia Galubus**, sur la tige de laquelle pousse une seconde plante jusqu'à présent sans nom, et dont on ne comprend toujours pas l'existence. Est-elle un vulgaire parasite ? Ou entretiennent-elles une relation symbiotique ? Personne ne

semble savoir, sauf que toute *unifolia Galubus* porte à sa tige cette seconde plante. Quant aux utilités des *unifoliae*, elles sont nombreuses en alchimie, mais nous autres botanistes avons découvert que les pétales fermentés produisent un alcool délicieusement fruité, et que les épines ont des réactions très étranges au contact de nos bottes.

Une fleur qui sera potentiellement reconnue par les Nadhez dans est la **Pilutéea**. Fortement ressemblante à la *Morkovia* de leurs terres d'origine, sa fleur prend la forme d'une grande boule orangeâtre. Son pollen tient des propriétés chauffantes, et il est donc idéal pour les soupes.

Sur les côtes Iloséennes on trouve d'autres plantes, notamment maritimes. C'est le cas de la **Dulamán**, une sorte d'algue rougeâtre et molle. Ses utilités sont en cours de recherche, et feront sûrement l'objet d'une deuxième édition de cet almanach.

L'**Autatus** est une fleur blanche au pollen jaunâtre, aux nombreuses pousses, que l'on trouve véritablement partout sur Iloséa depuis la fameuse ouverture du cœur de l'île. Les fleurs s'utilisent en tant que laxatif curateur, que ce soit en élixir, en infusion ou mâchées.

Enfin, la **Taraxacus** est une fleur bleue aux feuilles fourchues, très prisée pour les qualités euphorisantes de ses fleurs mais aussi pour ses feuilles qu'on a trouvé nutritives en salade ou en soupe.

Voici l'étendue de mes connaissances à l'heure actuelle. Si vous avez des corrections ou de nouvelles informations à me faire part, n'hésitez pas. L'Almanach serait agrandi et amélioré de votre soutien. Vous pouvez m'envoyer une missive, je suis généralement à mon atelier dans le quartier Bihu de Falaise - même si parfois il m'arrive de voyager à la recherche de nouvelles découvertes, je repasse souvent par l'atelier.

GÉOLOGIE D'UNE ÎLE

Baratna Ourès

La géologie Iloséenne n'est guère différente de la géologie du reste du monde. Les spécificités sont ce qui change par rapport au reste.

Sachez que cette section de l'almanach n'aurait pu être écrite qu'avec l'aide de Wu-Tang, qui m'a permis de partir en expédition dans une grotte qui aurait été inexplorable sans son soutien. Je dédie donc cette section à mon ami, Ascète de la Lumière, qui m'a littéralement apporté la lumière sur mes recherches.

Le métal le plus commun d'Iloséa s'appelle **Fer**. Il est identique à son camarade éponyme de Domus, et détient des propriétés quasi-identiques à son équivalent Nadhezdan, le Jélézium. Il sert pour la fabrication de toute forme d'objet : bijoux, armements, outillages, décorations, matériaux de construction... On le trouve généralement en petits gisements à l'intérieur de

galets, qui ont un teint argenté pour refléter leur contenu ferrique. Avant de s'en servir, un forgeron aura tendance à le faire fondre et en chasser les impuretés. Le métal plus pur et plus facile d'utilisation qui en résulte se nomme Acier, et se stocke sous forme de lingots.

Un autre métal que l'on trouve sur Iloséa s'appelle **Electrum**. On le trouve « pur », en gravillons, d'une couleur grisâtre étincelant. Mes recherches et collaborations avec Megana m'ont amené à apprendre qu'il s'agit d'un alliage naturel de deux métaux précieux qui existent à Domus : l'or et l'argent. Certains morceaux contiennent plus de l'un que de l'autre, d'où le fait que la couleur puisse varier entre deux fragments. L'Electrum ne semble avoir d'utilité pratique à ce qu'on a pu découvrir, mais les recherches ne font que débiter.

L'**Alium** se trouve sous forme de gravier aussi, plus rougeâtre. Il se réduit facilement en poudre, et réagit violemment lorsqu'il est chauffé

trop longtemps. J'ai entendu des rumeurs comme quoi le combiner avec de l'Electrum aurait des conséquences intéressantes ; à creuser.

Une des plus curieuses découvertes est le **Silium**. On la trouve naturellement sous la forme d'un joyau, bleu et translucide. Elle a la merveilleuse propriété d'être, à priori, indestructible. Tous nos essais ont mené à des outils cassés. Notre expérience la plus concluante a eu lieu lorsqu'on a accroché un joyau de Silium à la tête d'un marteau solide, et qu'on a frappé de la pointe du joyau un autre joyau de Silium. Résultat : les joyaux n'arboraient aucun changement ni dégât, mais le marteau lui-même s'est brisé à l'impact. J'en conclus que cette pierre n'a aucune utilité pratique dans les sciences de forge et de minéralogie. Des rumeurs me sont parvenues aux oreilles comme quoi un rite d'un ancien peuple impliquerait de remplacer le cœur par un joyau de Silium, ce qui se ferait sûrement après un décès comme rite funéraire.

Autre curiosité, le **Joltium**. Il porte le même aspect que le Silium, mais d'un jaune fier et puissant. Sa particularité est qu'elle est et n'est pas. D'un instant à un autre, il peut être possible ou impossible de saisir cette pierre. En somme, il arrive qu'on la prenne en main, qu'on la tienne fortement, et qu'elle arrive à en tomber en passant à travers la main du porteur. En essayant de la réduire en poudre avec pilon et mortier j'ai réussi à simplement gratter le fond du mortier. L'utilité de cette particularité reste à découvrir.

Je termine ma partie en mentionnant d'autres pierres, que je n'ai pas encore pu étudier. L'**Almazium**, énorme joyau transparent ; **Zerkalium**, petites billes ayant un aspect similaire au verre ; **Krasium**, joyau difforme rouge ; **Rubium**, très petits joyaux rouges, faciles à confondre avec le **Krasnium** ; et le **Ratusznium**, dont je ne détiens aucune information pour le moment.

MANGER

Gaspard Demarque

Je vous fais part de quelques unes de mes recettes vedettes. J'espère que vous saurez en faire délicieuse usage, mes amis.

Viande Séchée à la Méadoïse

Découper la viande en tranches fines et mélanger avec les épices de votre choix (j'opte pour du pollen de Pílutéa). Arrangez sur une plaque de bois ou de métal et laissez au soleil fort, en veillant à la protéger des insectes et animaux passants. Sèche, votre viande gardera sa saveur et pourra se garder pendant des mois durant. Un morceau suffira pour nourrir une personne.

Potage d'Albus

Découper en dés autant de racines d'Albus que de personnes qui mangeront. Porter à ébullition une pinte d'eau par personne, en y

ajoutant les épices de votre choix. Ajouter les dés de racine d'Albus et faire cuire pendant une dizaine de minutes. Votre soupe sera prête lorsque les racines seront croquantes mais sans vous briser les dents.

Ragoût du Cœur

Découper en dés une racine d'Albus, et porter à ébullition une pinte d'eau. Ajouter les épices voulues. Découper un morceau de viande (séchée ou fraîche). Faire revenir la viande avec du saindoux ou du gras jusqu'à ce qu'elle soit dorée. Lorsque la soupe sera prête (racines croquantes mais non solides), y ajouter la viande et enlever du feu. Cette recette servira trois personnes.

Distillation

Je vous épargne les détails, tout peuple a sa méthodologie de distillation. Je suggère d'utiliser des graines de Miella Iloséa, des pétales d'unifoliae, ou des fleurs de Carnatus.

L'ART DU METAL

Megana da Lupa in memoriam

Depuis mon arrivée à Falaise, j'ai eu occasion de faire énormément de travaux pratiques en matière de métaux. J'ai eu donc assez peu de temps à consacrer à mes recherches personnelles, mais j'ai pu prendre ce temps pour découvrir les informations suivantes. J'ai aussi pris la liberté de vous offrir mes conseils de forgeronne, notamment pour conserver au maximum les matières premières.

D'abord par rapport à l'Acier : en utilisant le strict nécessaire, il est possible d'en épargner une quantité hallucinante. Par exemple, pour réparer les armures d'une troupe d'une vingtaine d'hommes, j'ai réussi à n'utiliser que **deux lingots d'acier**. On peut y arriver facilement : lorsqu'on répare une cotte de mailles, il faut faire fondre les maillons cassés et mélanger avec le nouvel acier ; pour les plaques, il suffit de

chauffer les rebords du morceau de métal à réparer pour que l'acier apporté puisse mieux y adhérer, réduisant ainsi le gaspillage, car un forgeron qui n'y aurait pas pensé aurait simplement ajouté une plaque supplémentaire, éventuellement en rivetant.

Je pourrais parler pendant des heures de mes méthodologies de fabrication de clous, mais je ne pense pas que cela intéresse mes lecteurs. Je vais donc passer, et vous parler de mes maigres découvertes.

J'ai découvert que certaines pierres peuvent s'incorporer dans du métal. La technique est simple : avec de très légers coups de marteau à la surface de la pierre, en contact avec le métal chauffé au préalable, la pierre peut se diluer dans le métal. Cela ne fonctionne pas pour tous les minerais illoséens (je pense notamment au Silium, pour des raisons évidentes), et certaines pierres ont du mal à s'incorporer dans des métaux trop épais ou trop fins.

CUIRS ET PEAUX

Remena Kojavich Kragava

Je suis arrivé à Falaise parmi les premiers réfugiés des difficultés à Nadhezda. J'ai pu voir cette ville s'agrandir et se développer peu à peu, et j'ai contribué à ce fait, devenant la source principale de peaux et de cuirs d'ameublement et d'habillement, mais aussi de cuirs pour cordages. Je vous partage mes connaissances dans cet almanach en espérant que celui puisse vous aider et, à votre tour, que vous puissiez aider autrui.

Dans la vie de tous les jours, on abîme facilement ses habits et ses protections en cuir. Refaire à zéro et jeter les objets endommagés est facile, mais ce n'est pas très productif. Du coup, il faut réparer ce qui est cassé – mais attention, car si on répare tout sans se soucier des détails, on finit par gaspiller des matières premières. Si j'arrive à n'utiliser que **deux peaux** par jour, ce n'est pas pour rien. L'astuce, c'est de calculer les

tailles, et se servir librement de la brosse acérée. D'abord, toute partie endommagée devra être enlevée. Si c'est légèrement abîmé ce n'est pas grave, mais on ne peut rattacher un bras coupé. Ensuite, il faut passer un coup de brosse autour de la partie qu'il fallait remplacer, pour enlever toute poussière qui peut vous gêner.

Ensuite, mesurez la taille de la pièce à remplacer, et découpez avec soin le morceau de cuir. Vous devrez vous servir de l'aiguille adéquate – par exemple, pour une peau de cerf d'habillement je privilégie l'aiguille de type Dranova. Prenez du fil et recousez le morceau à son emplacement, en veillant à vous servir de cire en cas de besoin. Vérifiez votre travail avant de terminer : de préférence, avec la collaboration du porteur pour que vous voyiez si ajustements il faut. J'ai aussi des pistes de réflexion sur des bains auxquelles faire passer du cuir avant de s'en servir, notamment avec des fleurs de Primula, mais ce sera pour une autre édition.

APPLICATIONS DE L'ALCHIMIE

Quaró dei Férité

Avant de commencer cette section, des remerciements sont nécessaires. D'abord, je souhaite indiquer que j'écris cette section pour un camarade qui souhaite rester dans l'ombre. Je ne suis pas moi-même alchimiste, étant à peine débutant, et les informations qui suivront viennent d'un expert du Service Hideyoshi de l'Hospitaal de Veikíndí. Pour sa part, l'alchimiste souhaiterait remercier Hideyoshi pour tout ce qu'il a apporté à la science de l'alchimie et à l'Hospitaal. Sur ce, je procède à la matière.

L'alchimie suit des règles élémentaires et simples, qui ont été découvertes à travers d'énormes expérimentations. D'abord, la *Règle des Types* : chaque ingrédient que vous ajoutez à une potion aura un effet spécifique, que l'on catégorise ainsi : Base, Activateur, Modulateur, Équilibreur et Excipient. Chacun de ces types

d'ingrédients n'est pas nécessaire, on en discutera ensuite.

La *Règle de l'Art* : il faut savoir qu'une potion nécessite une Base, de l'eau douce, et un élément magique, Activateur, sans lequel votre potion n'est autre qu'une soupe. A partir de ce moment on appellera la création une « potion primitive », potion sans effet. Cet Activateur permet aux autres ingrédients de se dissoudre dans la primitive et créer une potion. Le plus connu est la **Pétale d'Albus**, même si d'autres doivent surement exister. Ainsi, toute potion commence par de l'eau douce, à laquelle on ajoute un Activateur, qui se dissoudra dans la Base et fera apparaître des bulles à l'intérieur de votre potion désormais primitive.

Pour créer un effet, comme l'indique la *Règle de la Création*, il faut ajouter un Excipient. Celui-ci changera la couleur de la primitive en rouge, bleu ou jaune, selon une logique à présent inconnue. A partir de ce moment, la potion est

buvable et aura un effet. Parmi les Excipients on trouve la **Pétale d'unifolia**, qui donnera une potion capable de soigner des blessures minimes du buveur; la **Fleur de Primula**, qui rend le buveur plus calme; la **Fleur d'Autatus**, qui permet de défaire une potion buë plus tôt. La liste de potentiels excipients est énorme, et inclut plantes comme minerais. Il nous faudra plus de temps pour mener des expériences, et nos découvertes seront réservées à une seconde édition.

N'oublions pas la *Règle du Cumul*: des Excipients peuvent se cumuler! Une potion avec pétale d'unifolia (soins légers) et une fleur de Primula (calme) va soigner en calmant. Sachez par contre que plus on ajoute d'ingrédients à une potion, moins stable elle devient.

C'est à partir d'ici que la science devient plus complexe. On parle de la *Règle de Mode*: chaque Excipient a trois aspects, que l'on appelle modes « positive », « neutre » et « négative » de façon arbitraire. En ajoutant un Excipient à une

potion, il prend naturellement la mode Neutre. C'est l'ajout d'un ingrédient Modulateur qui va changer la mode vers la négative ou la positive. Les Modulateurs connus sont le **Pollen de Glaciatus**, qui module vers le négatif, et le **Pollen de Pilutéa**, qui module vers le positif. Visuellement, les bulles créées par l'Activateur vont monter ou descendre selon la mode. Les Modulateurs suivent la *Règle de Postériorité*, c'est-à-dire que leur ajout agira uniquement sur le dernier Excipient ajouté. Par exemple, la Pétale d'unifolia en mode neutre soigne des blessures – en mode positive elle durcit la peau, et en mode négative elle la rend plus molle. On peut évidemment combiner un effet « positif » et un effet « négatif », suivant les *Règles de Cumul, Mode et Postériorité*. Sachez aussi que les Excipients rocheux ont tendance à ne pas avoir de mode neutre, et sont naturellement de mode négative.

Nous arrivons enfin aux ingrédients **Equilibreurs**. Il existe plusieurs **Equilibreurs** qui ont chacun un effet, dont nous connaissons la **Feuille de Taraxacus**, qui stabilise la potion entière ; et la **Fleur de Carnatus**, qui augmente la puissance d'un **Excipient** selon la **Règle de Postériorité**, mais qui augmente la probabilité d'une déstabilisation. Sachez qu'il est impossible d'augmenter l'effet d'un excipient en le multipliant, car ce sera un gaspillage. Vous devrez passer par les **Equilibreurs** et la **Règle de Postériorité** afin d'augmenter la puissance de l'effet.

Ce qui nous mène à la **Règle de la Grande Pomme**. Visualisez votre potion comme une branche d'arbre. Une pomme peut y pousser (**Excipient**). On peut la moduler (**Modulateur**), et on peut l'augmenter (**Equilibreur**), mais là est la limite. Si la pomme est trop grande, la branche va casser, et c'est une déstabilisation. La limite exacte de la taille de la pomme métaphorique est

inconnue, mais il y a une limite à l'augmentation qu'on peut porter à un seul **Excipient** sans que la potion se déstabilise, limite qui est indépendante de la stabilité totale de la potion.

Je vous offre donc une recette relativement complexe afin d'illustrer les points précédents :

Faites chauffer de l'eau douce. Ajoutez-y une **Pétale d'Albus**, ce qui crée une primitive (R. Art). Ajoutez-y une **Pétale d'Unifolia**, et la potion deviendra rouge (R. Création). Elle soignera son buveur. Ajoutez-y du **Pollen de Pilutée**, et elle restera rouge mais les bulles monteront (R. Mode, Postériorité). Ajoutez enfin une **Fleur d'Autatus**, et la potion deviendra orange (R. Cumul). La potion renforcera son buveur tout en guérissant d'éventuels effets néfastes d'autres potions. Le créateur l'appelle **Potion de Réinvigoration**.

Donc, à titre de rappel, les Règles :

- × Types : il existe cinq types d'ingrédients, c'est-à-dire Base, Activateur, Modulateur, Equilibreur et Excipient.
- × Art : une Base aqueuse et un Activateur créent une potion dite « primitive ».
- × Création : un effet est créé en ajoutant un Excipient à une potion primitive.
- × Cumul : deux Excipients peuvent s'ajouter à la même primitive, leurs effets cumulent.
- × Mode : un Excipient a trois modes. Positive, neutre et négative. Elle est neutre à la base. Certains n'ont pas de neutre, et ont une prépondérance négative.
- × Postériorité : un Modulateur ou Equilibreur a forcément effet sur l'Excipient précédent.
- × Grande Pomme : un seul Excipient ne peut s'augmenter ou se moduler qu'à un certain point sans déstabilisation.

- × Dernière règle sans nom, trop d'Excipients et d'augmentations peuvent faire déstabiliser.

