

Livret herboristerie et alchimie

Introduction

Ci-dessous, vous trouverez les informations quant au fonctionnement de l'alchimie pour le GN *Les Cendres du Harad*. L'alchimie vous permet de créer des potions en transformant et mélangeant des ingrédients récoltés dans la forêt ou échangés avec d'autres alchimistes, herboristes ou commerçants. Il existe plusieurs manières de créer une potion, elle peut être réalisée en suivant une recette connue, ou elle peut être créée de manière plus ou moins voire totalement expérimentale, aux risques et périls des cobayes.

Le système prévu se veut très ouvert et essentiellement role-play. Il vous sera demandé, une fois les plantes récoltées, de jouer la création de vos potions avec votre matériel propre ou celui mis à disposition par le Troll du Caveau. La création de potion se fait sous la supervision d'un PNJ qui valide ou non la création, selon la qualité de votre application, et les ingrédients utilisés. Une potion bâclée peut donc avoir des effets indésirables alors qu'une potion réalisée avec patience, minutie et beaucoup de role-play pourra avoir des effets surpassant les attentes.

Pour des questions d'hygiène et de risque d'allergie, il n'est pas obligatoire de boire ou faire boire les potions, vider le contenu de la fiole au sol en jouant sa consommation suffit.

Les plantes

Il existe 6 différentes plantes qui peuvent être utilisées en alchimie. Ces plantes ont chacune leurs effets propres, et lorsqu'elles sont préparées et combinées, le cumul des effets donne des résultats bien spécifiques. Ces plantes sont dispersées dans la zone de jeu et sont représentées par des fagots de pailles de couleur. Une fois les plantes récoltées, il est nécessaire de les échanger chez la PNJ Alchimiste contre des ingrédients consommables (cannelle, sucre candi, clou de girofle etc...). Ce sont avec ces ingrédients que l'alchimiste pourra créer ses potions. Il existe six différentes plantes listées ci-dessous.

La racine de Mallas

C'est une racine sombre au goût très fort. Les anciens le font bouillir et consomment la mixture pour aider contre la gueule de bois.

Les graines d'Elanor

Ce sont de petites graines noires issues du fruit d'Elanor. On en fait souvent des infusions contre les migraines.

L'Athelas

Feuille verte également connue des jardiniers sous le nom de feuille des rois. Cette plante connue de tous a des vertus curatives.

L'écorce de Lebethon

Cette écorce est très souvent utilisée en cuisine, mais ses propriétés alchimiques sont peu connues des profanes. Il paraît que le thé de cette écorce perturbe la mémoire.

Le cristale de Seregon

Le fruit du Seregon, en pourrissant, suinte une résine qui se solidifie et donne de petits cristaux aux propriétés intéressantes. On en prend pour réveiller les jeunes, ramollis par l'adolescence.

Le Blanc de Niphredil

Produit à partir des graines du Niphredil, le blanc est la graine réduite en poudre. Ça n'a pas vraiment bon goût et ses propriétés alchimiques sont peu connues.

Préparation

Chaque plante peut être préparée de trois manières différentes, et chaque plante préparée à un effet positif et un effet négatif, ce qui donne trois paires d'effets différents pour une seule plante. Les préparations peuvent quant à elles être distillées.

Mouillée

Ici il suffit simplement de mettre la plante broyée dans de l'eau jusqu'à ce qu'elle soit totalement immergée. Il faut laisser le mélange reposer sans le chauffer et l'utiliser tel quel.

Infusée

Pour infuser une plante il faut simplement la mettre dans une grande quantité d'eau que l'on fait chauffer quelques minutes, on ne récupère au final que l'infusion et le reste de la plante est jeté.

Bouillie

Il faut disposer la plante broyée dans un peu d'eau et faire chauffer quelques minutes. Seule la plante est utilisée.

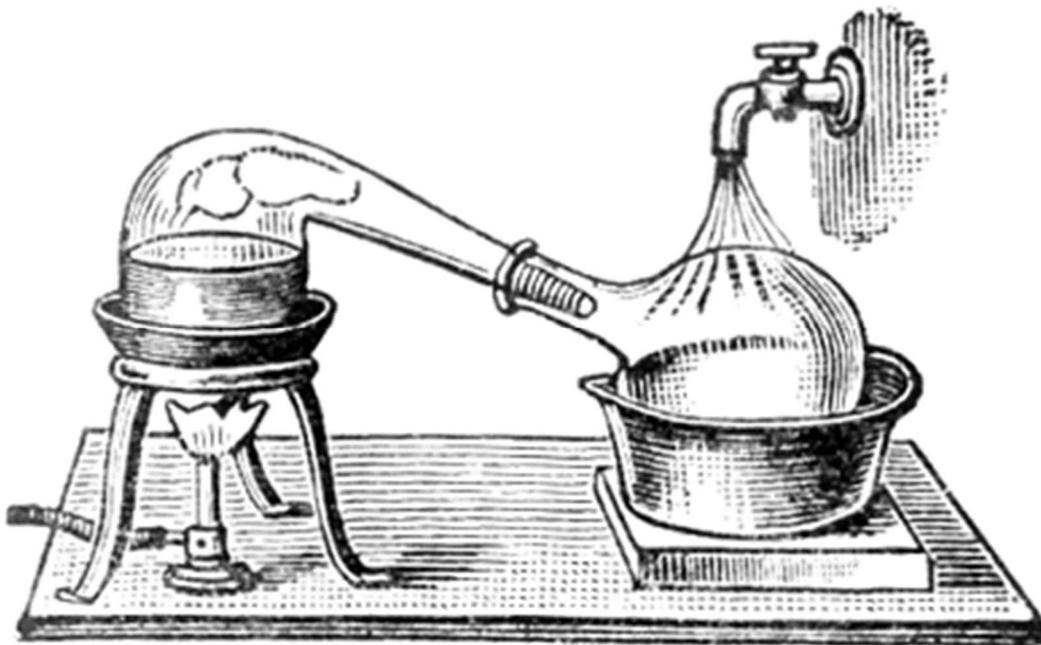
Distillation

La distillation permet de renforcer soit l'effet positif soit négatif d'une préparation. Pour ce faire il faut disposer d'un alambic (le PNJ alchimiste dispose de cet outil). Il faut alors y mettre une plante préparée (uniquement la partie liquide). Au terme de 10 minutes de distillation, il est possible d'inclure le distillat dans votre potion. Attention il n'est pas possible de distiller une potion, seules les plantes préparées séparément peuvent être distillées. On ne peut pas utiliser plusieurs produits distillés dans une potion.

Création

Pour créer une potion, il faut mélanger les ingrédients, préparés de certaine façon afin de combiner les effets désirés, et éviter les effets secondaires. Mais plutôt qu'une longue explication indigeste, un tableau exemple expliquerait ceci beaucoup mieux. Le tableau exemple ci-dessous décrit les différentes propriétés, positives et négatives, qu'ont chaque plantes une foi préparée. Il ne s'agit pas du véritable tableau qui sera valable en jeu.

	Mouillé	Infusé	Bouilli	Distil
Feuille bleue	+Calme la douleur -Fluidifie le sang	+Calme la douleur -Fluidifie le sang	+Purifie le sang des infections -Sommeil	+
Feuille blanche	+Purifie le sang des toxines -Vomitif	+Excitant -Perturbateur mémoire	+Excitant -Paralysie musculaire	-
Feuille rouge	+Stoppe hémorragie -Crampe musculaires	+Calme la douleur -Contraction voie respiratoire	+Excitant -Paralysie musculaire	+
Feuille jaune	+Baisse les barrières psy -Crampe musculaires	+Purifie le sang des toxines -Crampe musculaires	+Accélère cicatrisation -Perturbateur mémoire	-



Exemples

Une bonne potion de soin :

Selon le tableau ci-dessus, en mélangeant de la feuille bleue bouilli, de la feuille rouge mouillée et de la feuille jaune bouilli on obtient ces résultats :

- | | |
|----------------------------------|------------------------|
| + Purifie le sang des infections | - Sommeil |
| + Stoppe hémorragie | - Crampe musculaires |
| + Accélère cicatrisation | - Perturbateur mémoire |

Ce qui a pour effet de créer une potion de soin efficace car les effets positifs sont convenablement combinés, alors que la somme des effets négatifs eux ne donnent rien de concret. Ce mélange donne donc une potion de soin qui rend 1 PV sans effets secondaires.

Si le bouilli de feuille bleue est distillé avant d'être incorporé à la potion, l'effet de purification du sang est amplifié. La potion de soin rendra donc 2 PV.

Une mauvaise potion de soin :

Si l'on mélange de la feuille rouge mouillée, avec de la feuille rouge infusée et de la feuille jaune infusée on obtient ces résultats :

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| + Stoppe hémorragie | - Crampe musculaires |
| + Calme la douleur | - Contraction voie respiratoire |
| + Purifie le sang des toxines | - Crampe musculaires |

Ce qui a pour effet de créer une potion de soin car les effets positifs sont convenablement combinés, avec des effets secondaires douloureux (crampe musculaires apparaît deux fois). Ce mélange donnera donc une potion de soin qui rend 1 PV avec des douleurs ressentie durant 30 minutes.

Administration

Lorsqu'une potion est créée, le PNJ alchimiste la valide et attache une note avec la description des effets. La note est ensuite fermée et scellée à la potion cachant donc les effets. Lorsqu'un joueur consomme une potion, il doit ouvrir la note et prendre connaissance des effets, et adapter son jeu en fonction.

Liste de recettes

Un certain nombre de recettes seront transmises aux alchimistes directement dans leur matériel de jeu.