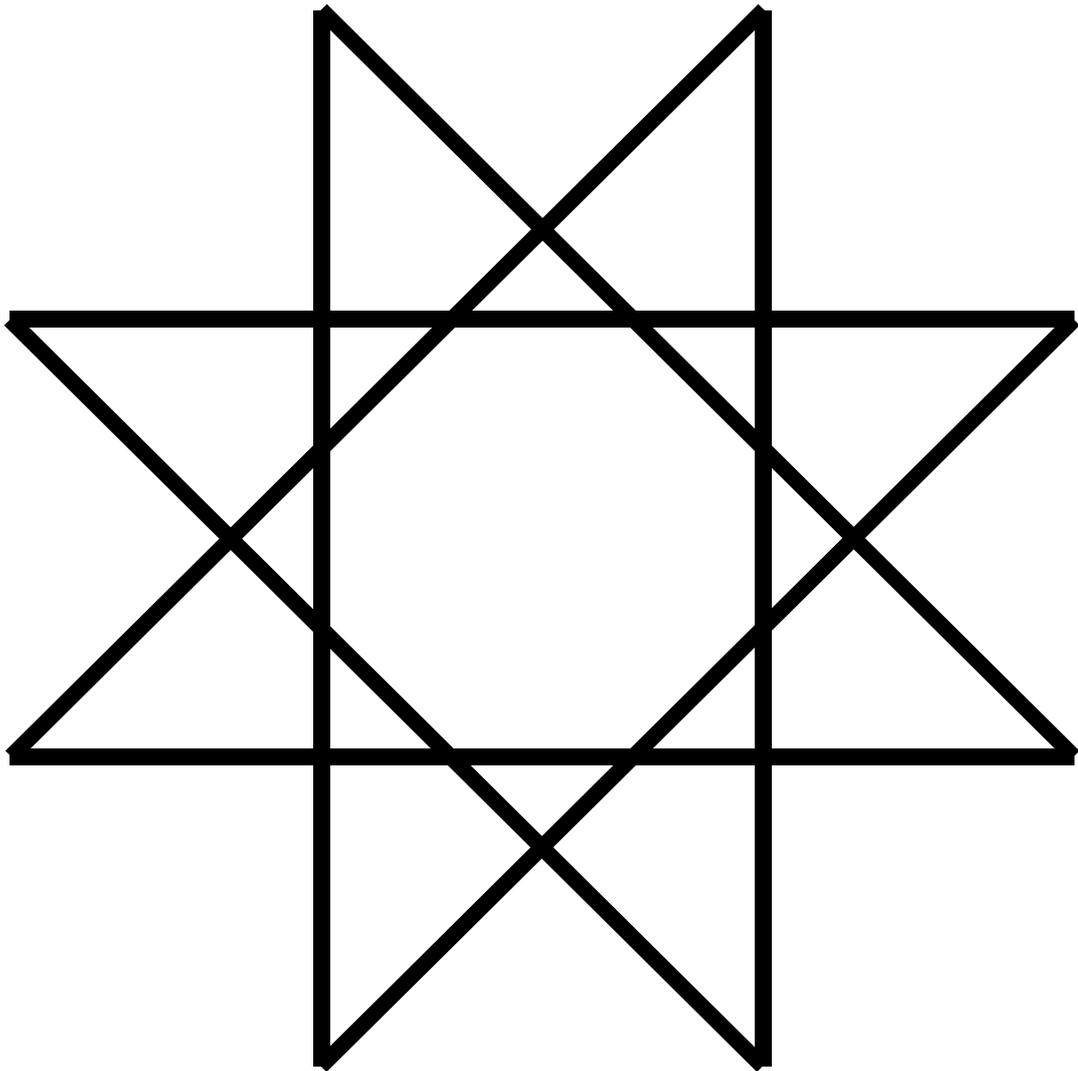


# Livret d'Alchimie

*Les Dons du Chaos IV*



## Introduction

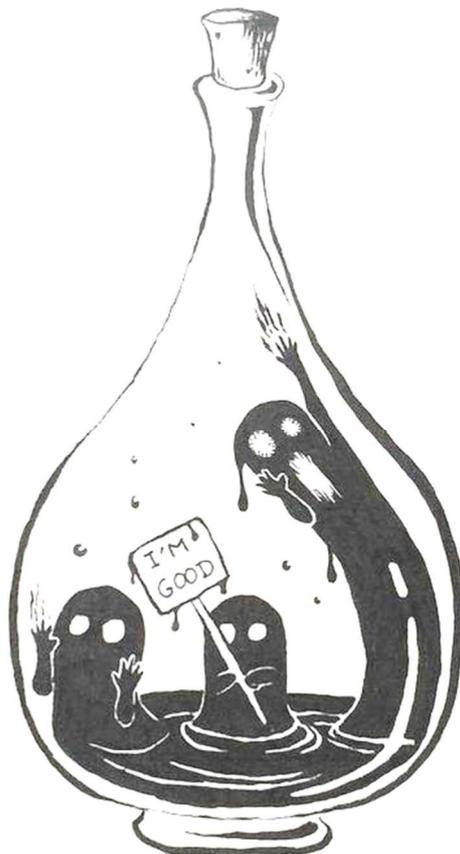
Ce livret n'est pas réservé aux alchimistes, il est recommandé à tous les joueurs de le lire au moins une fois. Ainsi, vous connaîtrez les usages de cet art et saurez comment réagir en cas d'ingestion d'une potion. Car rappelons-le : TOUS les joueurs peuvent ingurgiter une préparation alchimique, de manière volontaire ou involontaire. Pour une meilleure immersion, les fioles seront toujours accompagnées d'une petite étiquette qui vous indiquera quel effet cette potion a sur vous. En cas de doute, vous pouvez toujours demander des précisions à celui qui vous a fourni la potion, à un Orga, ou au Maître alchimiste.

Notez que toutes les potions seront faites à base d'eau et de sirop, en fonction des composants utilisés par l'alchimiste pour créer son élixir. L'idée est qu'elles soient inoffensives. Il est donc interdit de les "améliorer" avec un de vos breuvages maison. Ce n'est pas le goût de la potion qui importe, mais ce qui est écrit sur l'étiquette qui accompagne la fiole.

Une grande partie du système d'alchimie repose sur l'honnêteté des joueurs, le respect de ces règles, ainsi que sur le fair-play. Je vous demande donc pour le plaisir de toutes et tous de jouer le jeu.

Merci d'avance,

Isabelle Bertolini et Cédric Boucard



## **Préparer une potion**

Place aux subtilités de l'alchimie. De la simple fiole de soin à "L'Elixir du Néant" en passant par le filtre d'amour ou le poison, vous allez maintenant savoir préparer vos potions dans les règles de l'art. Vous pourrez aussi découvrir, à la fin du manuel, une liste non-exhaustive de potions, assorties de leurs plaisants pouvoirs et de leurs effets secondaires.

Commençons par les bases. Tout alchimiste se doit de posséder un minimum d'équipement:

- des fioles de plusieurs tailles qui se ferment hermétiquement
- des petites boîtes pour stocker les ingrédients récoltés
- un ou plusieurs sabliers

S'il ne veut pas jouer des coudes chez le Maître alchimiste pour réaliser ses potions il peut aussi avoir son propre laboratoire en apportant :

- Un pilon et un mortier
- Une source de chaleur, une casserole et une passoire (réelle ou factice)
- Un alambic (réel ou factice)

Le Maître alchimiste se fera toutefois un plaisir d'accueillir ceux qui désirent utiliser son échoppe de Dalkiorsh pour réaliser des potions. Un alambic, un pilon et un mortier seront à disposition. Il pourra également vous céder des éléments de base, des composants, des potions ou des fioles vides, pour autant que vous déliez les cordons de votre bourse. On n'a rien sans rien.

Rappelez-vous que les éléments de base, les composants et les potions sont indivisibles. S'ils ne sont utilisés ou bus que partiellement, ils ne serviront à rien et n'auront aucun effet. De plus ils sont considérés comme des objets de jeu qui peuvent passer de main en main.

## **Récolter, transformer, mélanger**

La création d'une potion nécessite trois étapes fondamentales:

- la récolte
- la transformation
- le mélange

Sans ces trois étapes, pas de potion. Chacune d'elle ne peut être effectuée que par un alchimiste. Et un alchimiste ne peut en effectuer qu'une à la fois, qu'il ait des assistants ou non. Notez que les composants de base, les composants et les potions sont indivisibles. Utilisez ou buvez tout, ou vous aurez travaillé pour rien.

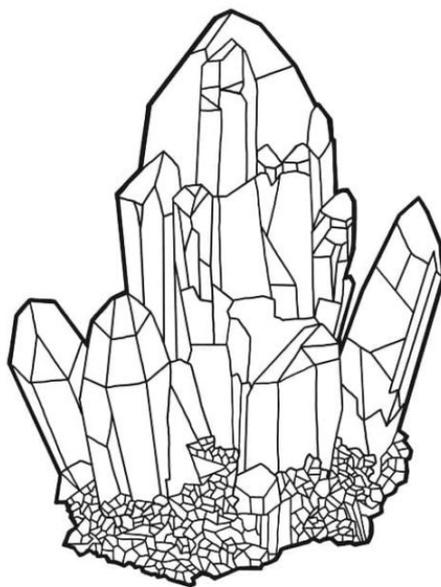
## La Récolte

La récolte permet de récupérer les éléments de base (rondelle de craie) qui seront travaillés pour devenir les composants d'une potion. Ces éléments se trouveront dans l'aire de jeu, à l'intérieur de plusieurs coffres blancs numérotés. Ces coffres, bien que visibles pour tous les joueurs, ne peuvent être ouverts que par ceux qui possèdent la compétence Alchimie. Il est, en outre, strictement interdit de déplacer ou cacher les coffres. S'ils sont visibles, ce n'est pas pour rien!

D'évidence, le contenu du coffre ne peut être récolté que par un alchimiste, qui devra ensuite attendre une heure révolue pour l'ouvrir à nouveau. Une fois le coffre ouvert l'alchimiste doit lancer un dé aux faces colorées. Il peut le jeter à trois reprises.

- Rouge : gagne un élément de base rouge
- Bleu : gagne un élément de base bleu
- Vert : gagne un élément de base vert
- Mauve : gagne un élément de base mauve
- Blanc : gagne un élément de base de son choix
- Noir : ne gagne aucun élément

Une fois le ou les éléments de base récoltés, il est à considérer comme n'importe quel élément de jeu. Il peut être volé, échangé et transporté par n'importe qui.



# La Transformation

La transformation, se fait en laboratoire (que ce soit le vôtre ou celui du Maître alchimiste). C'est cette étape qui transformera votre élément de base en véritable composant. Il existe trois méthodes, pour trois résultats différents. Chacune demandera plus ou moins de patience. N'oubliez donc pas de vous munir de sabliers.

## **Le Broyage**

Le broyage est la première méthode de transformation physique, L'élément de base doit être travaillé avec un mortier et un pilon (un vrai, si possible) pour le transformer en poudre. Ce composant sera alors considéré comme une essence solide. Il sera appelé "Solide de X", X étant la couleur de l'élément de base transformé. Veillez à conserver cette essence dans une fiole.

**Durée: 1 minute / élément de base**

## **L'Infusion**

La deuxième transformation n'est autre que l'essence liquide. Pour l'obtenir, il ne faudra pas utiliser l'élément de base mais de l'essence solide. Votre "Solide de X" doit être plongé dans de l'eau bouillante et être infusé durant deux minutes. Une fois le tout refroidi, votre « Liquide de X » peut être versé dans une fiole.

Si cette méthode (en terme de jeu) ne nécessite pas de cuire de l'eau pour réellement faire une infusion, le temps doit impérativement être respecté. L'alchimiste doit aussi utiliser des accessoires, afin de laisser voir au monde qu'il réalise une infusion.

**Durée: 2 minutes / "Solide de x"**

## **La Distillation**

La distillation est la dernière méthode de transformation. Il permet d'obtenir l'"Ether de X", X étant toujours la couleur de l'élément de base. L'alchimiste devra utiliser un alambic (ou une copie factice) pour distiller le "Liquide de X". L'Ether de X pourra ensuite être stocké dans une fiole.

Si cette méthode (en terme de jeu) ne nécessite pas de réellement distiller de l'eau pour réaliser une transformation physique, le temps de préparation doit impérativement être respecté. L'alchimiste doit aussi utiliser des accessoires afin de laisser voir au monde qu'il réalise une distillation.

**Durée: 5 minutes / "Liquide de x"**

## Le Mélange

Il ne reste qu'à mélanger pour obtenir une potion véritable. Le mélange ne peut être réalisé qu'en présence du Maître Alchimiste ou de son apprenti, au sein de l'échoppe de Dalkiorsh. Ce sont eux qui valideront la potion, et y ajouteront d'éventuels effets secondaires.

Pour créer une potion l'alchimiste DOIT mélanger les différents composants, sur la base d'une recette qu'il connaît, et donc qu'il a déjà fabriqué au moins une fois. Les seules exceptions sont les potions de ce présent livret.

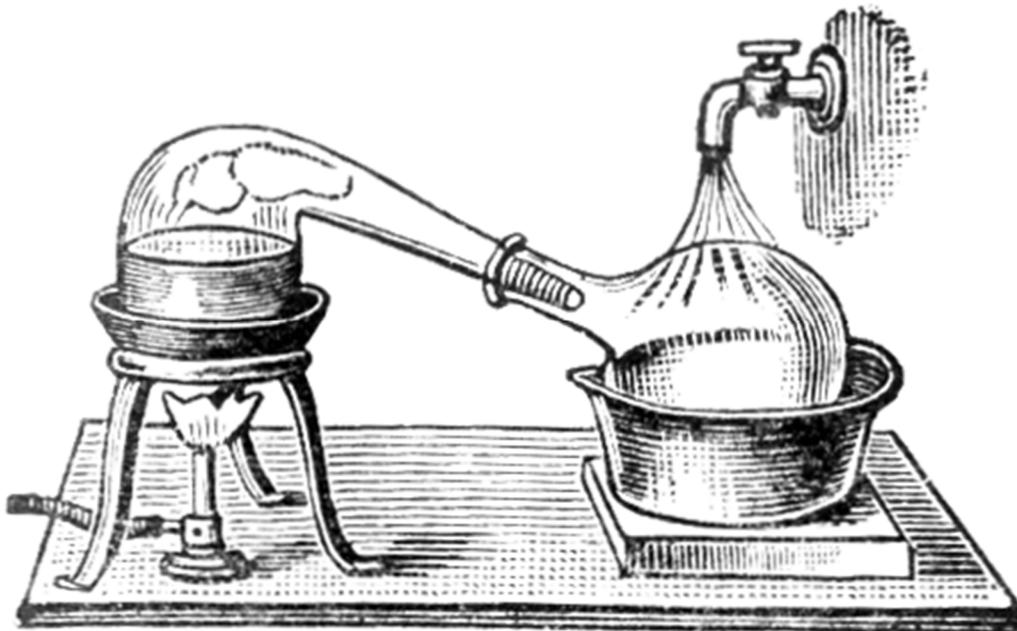
Il est possible de faire de l'expérimentation pour découvrir de nouvelles recettes, mais gare au "Mauvais Mélange" et au manque de volontaires pour tester la dite potion! Si votre potion expérimentale est validée, le Maître alchimiste masquera le nom de la potion ainsi que ses multiples effets. Ils ne seront lus qu'une fois la potion bue par un joueur.

Une fois les composants utilisés pour créer une potion, ils seront détruits et ne pourront plus être utilisés.

**Durée: 1 minute / composant**

### Potions malfaisantes

Si la plupart des potions sont à usage personnel, il se peut que vous vouliez faire boire une fiole de poison ou tout autre liquide pernicieux à un joueur. Il est recommandé à tous les empoisonneurs de venir prévenir un Orga avant d'agir. La malheureuse victime pourra ainsi être correctement informée des effets de ce qu'elle a ingéré pour une immersion totale. Et l'Orga, lui, pourra jubiler.



# Annexes

## Tableau des composants

	<i>Rouge</i>	<i>Bleu</i>	<i>Vert</i>	<i>Mauve</i>
<u>Broyage</u>	Solide de Rouge <b>SR</b>	Solide de Bleu <b>SB</b>	Solide de Vert <b>SV</b>	Solide de Mauve <b>SM</b>
<u>Infusion</u>	Liquide de Rouge <b>LR</b>	Liquide de Bleu <b>LB</b>	Liquide de Vert <b>LV</b>	Liquide de Mauve <b>LM</b>
<u>Distillation</u>	Ether de Rouge <b>ER</b>	Ether de Bleu <b>EB</b>	Ether de Vert <b>EV</b>	Ether de Mauve <b>EM</b>

## Recette basique

	<u>Effet primaire</u>	<u>Effet secondaire</u>	<u>Composant</u>
<b>Potion de Soin Simple</b>	<i>Récupère 1 PV</i>	<i>Aucun</i>	<b>SB, SV, LR</b>
<b>Potion de Mana Simple</b>	<i>Récupère 2 PM</i>	<i>Ne peut boire de potion de mana avant une heure</i>	<b>SR, SM, EB</b>
<b>Elixir de Vérité</b>	<i>Ne peut dire que la vérité, rien que la vérité, toute la vérité pendant 5 minutes</i>	<i>Se souvient de TOUT!</i>	<b>SR, SB, LV, EM</b>
<b>Poison Lent</b>	<i>Mort après 15 minutes si aucun contre-poison n'est ingéré</i>	<i>Maux de ventre, de plus en plus intenses jusqu'à la mort</i>	<b>SR, SV, LV, LM</b>
<b>Parfum Transplanair</b>	<i>Permet de se rendre dans "l'Autre Plan" pendant 15 minutes (bandeau blanc) puis reviens parmi les vivants dans son camp</i>	<i>Tout ce qu'il peut se passé dans l'Autre Plant</i>	<b>ER, EB, EV, EM</b>