



S.T.I.M.



Au Seuil de la Catastrophe

Livret d'Alchimie

Organisateur Référent
Olivier Ryf



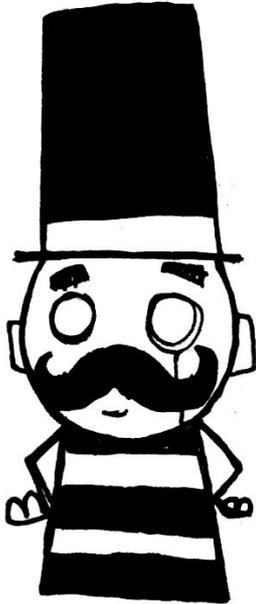


Table des matières

1.Introduction	3
2.Composants de base	3
Composants solides	3
Composants liquides	4
Plantes et champignons.....	4
Note sur le Thaumate de Natrium.....	4
Le Thaumate de Natrium - Rouge	4
Le Thaumate dépolarisé – Vert.....	4
Le Thaumate Noir.....	5
Le Neutraliseur de Thaumate	5
3.Techniques de fabrication	5
Broyage au mortier	5
Mélange des éléments liquides	5
Chauffe	5
Récolte des plantes et poudre végétale.....	6
Macéra	6
Infusion	6
Inhalations.....	7
Récolte de champignons et spores.....	7
Recherche empirique	7
4.Conditionnement.....	8
5.Effets secondaires.....	8
6.Appareils du laboratoire	9
Liste des appareils.....	9
7.Matériel nécessaire	9



1.Introduction



Depuis toujours, les hommes ont cherché à comprendre les mystères cachés dans la matière. Ils ont sans relâche touillé, mélangé, brûlé, disséqué, brouillé et ingéré tout ce qui pouvait leur passer sous le nez. Cette méthode empirique donnait parfois des résultats aussi surprenants qu'indésirables.

Au fil des siècles, les techniques se sont améliorées, les recherches ont été cataloguées et les laboratoires ont été sécurisés. Il arrive encore souvent qu'un chercheur un peu maladroit voit sa chevelure partir en feu grégeois ou que des couleurs fantasmagoriques apparaissent sur la peau de ses cobayes, mais dans l'ensemble, les résultats obtenus ont permis à la profession de jouir enfin d'une reconnaissance scientifique.

Aujourd'hui on doit aux alchimistes la découverte de la poudre, de l'électricité et de nombreux catalyseurs psychoactifs (non, ce ne sont pas des drogues voyons) qui font le plaisir des nantis.

En pratique, les alchimistes sont capables de créer des potions à partir de composants bruts. Ces potions peuvent être absorbées directement par n'importe qui, ou être administrées par piqûre par un médecin ou un infirmier.

Les recettes connues des joueurs leurs seront fournies lors de l'atelier préparatif du vendredi soir.

Les alchimistes du Centre Médico-Scientifique (CMS) de Milania ont leur propre laboratoire.

2.Composants de base

La pratique de l'Alchimie s'est vue grandement développer au fil des années. Les alchimistes du CMS, travaillant principalement pour venir en aide aux médecins et aux psychiatres, utilisent plusieurs types de composants.

Composants solides

- Thaumate de natrium : un composé cristallin qui existe en plusieurs couleurs (voir section sur le Thaumate)
- Coagulant : une poudre fine et blanchâtre.
- Fulminate raffiné ou brute : une poudre noire à l'odeur piquante.
- Cyanure : un précipité blanc.

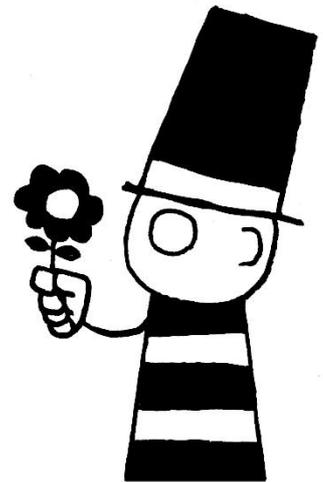


Composants liquides

- Eau : un adjuvant neutre, incolore, inodore et insipide.
- Ethérol saturé : un composé clair à l'odeur acide.
- Huile : une solution poisseuse et verdâtre.
- Hormone animale (Red Bat notamment) : un produit brun contenant de nombreuses substances actives
- Damacynol : un solvant alcoolique à l'odeur fruité.
- Différentes molécules alchimiques sous forme liquide :
 - Puffo : couleur bleu
 - Sulfine : couleur jaune
 - Betanil : couleur rouge

Plantes et champignons

- Plantes : diverses plantes peuvent être utilisées pour leurs propriétés alchimiques sous différente forme :
 - Poudres végétales : feuilles de plantes raffinées en poudre
 - Macéras de plantes : une fiole de liquide visqueux qui sent bon les plantes
- Champignons : divers champignons sont connus pour les propriétés de leurs spores qui peuvent parfois être utilisés en alchimie.
 - Spores de champignons : particules colorées ou poudres, issues de plusieurs variétés de champignons.



Note sur le Thaumate de Natrium

A ce jour, trois sortes de Thaumate ont été recensés dans le Nebelwelt :

Le Thaumate de Natrium - Rouge

Le Thaumate rouge se trouve aux abords des Grands Lacs Salés du Nord en Reinheim.

Il est chargé par les émotions des moines et revêt des propriétés puissantes selon son utilisation. Il est également utilisé comme source d'énergie et élément alchimique pour différentes applications. Son commerce est important.

Le Thaumate dépolarisé – Vert

Le Thaumate Vert est du Thaumate rouge dépolarisé. Il s'obtient grâce à un procédé alchimique, développé en Aadleron, ce qui lui confère des propriétés anti-thaumiques. Il est également couramment utilisé en alchimie. Les alchimistes du CMS ont acquis une licence du brevet de l'électrolyse-filtrative et ont donc la capacité technique de transformer du Thaumate rouge en Thaumate vert.



Le Thaumate Noir

Il s'agit d'une rumeur, peu de personnes détiennent des informations au sujet du Thaumate noir. L'on ne sait pas d'où il vient, comment il est généré et quelles sont ses propriétés exactes.

Le Neutraliseur de Thaumate

Les alchimistes et ingénieurs du CMS ont développé une technique innovante utilisant du Thaumate rouge, du Thaumate vert et du courant électrique afin des créer du *Thaumate neutralisé*. Le CMS utilise principalement le Thaumate neutralisé pour les médicaments psychoactifs. Cette technique n'a pas encore été brevetée.

3. Techniques de fabrication

Note sur les techniques de fabrication : il est possible que certaines techniques ne soient pas utilisées de base dans des recettes, elles sont cependant mentionnées ici car elles pourront être utiles durant le jeu.

Note sur les temps : il est possible que les temps mentionnés ci-après varient d'une recette à l'autre. Les temps donnés ici servent principalement d'exemple pour les différentes techniques.

Broyage au mortier

Les éléments solides devront régulièrement être broyés (contenu complet d'un sachet) un minimum de 2 minutes pour que les substances soient alchimiquement actives. Le broyage s'effectue au moyen d'un *mortier et d'un pilon*.



Mélange des éléments liquides

Avant d'incorporer à toute préparation des composants solides, il faudra mélanger durant 30 secondes au minimum les composants liquides ou le contenu complet des fioles. Puis il faudra encore secouer l'ensemble pendant 30 secondes après avoir ajouté les composés solides selon la recette. Afin de mélanger les éléments liquides, les alchimistes peuvent utiliser un *vortex*.

Chauffe

Certains composants ou mélanges nécessitent une montée en température. Une *unité de chauffe* sera disponible au laboratoire. Cette manipulation s'effectue obligatoirement sous la surveillance du Superviseur du Labo (Organisateur PNJ).



Récolte des plantes et poudre végétale

Les plantes en jeu sont soit dans un pot, soit sous forme de feuilles fraîches ! Les alchimistes possèdent un herbier représentant leurs connaissances. Les feuilles sont cueillies avec des ciseaux. Les feuilles peuvent ensuite être utilisées fraîches dans un macérat ou en poudre dans diverses recettes. Afin de transformer en poudre les feuilles, il faut utiliser généralement le processus suivant :

- Sécher les feuilles d'une même plante à la fois durant 30 minutes dans le séchoir
- Broyer les feuilles durant 3 minutes
- Transvaser dans un sachet ou un tube

Macéra

L'élaboration d'un macéra est une opération consistant à faire passer les ingrédients actifs liposolubles d'un extrait végétal sur un support huileux. Il constitue une des matières premières pour les alchimistes spécialisés dans les soins. La procédure classique est la suivante :

- Remplir un contenant en verre avec le nombre de feuilles décrit dans la recette.
- Ajouter le nombre de doses d'Huile indiquées dans la recette.
- Chauffer durant 2 minutes dans l'*unité de chauffe* du laboratoire.
- Laisser reposer pendant 3 minutes.
- Filtrer ensuite le macérat (un Filtre Alchimique, est un objet de jeu, les ingénieurs peuvent en fabriquer, le laboratoire du CMS en possédera certainement un petit stock).
- Transvaser le macéra dans 1 fiole. Il est important de bien presser les plantes pour en extraire toute l'huile. 1 fiole = 1 dose de produit fini.

Infusion

Une infusion est une méthode d'extraction des principes actifs d'une préparation végétale (poudre) par dissolution dans l'eau. Elle constitue une boisson aux propriétés faiblement curatives ou festive, qui n'est pas toujours du meilleur goût. La procédure classique est la suivante :

- Verser le nombre de doses de poudre végétale dans un récipient, comme indiqué dans la recette.
- Chauffer les doses d'eau pure durant 2 minutes, selon le nombre de doses demandé dans la recette. L'eau de cette recette doit être chauffée, mais moins fortement que pour un macéras.
- Mélanger précautionneusement à la main durant 3 minutes.
- Répartir équitablement l'ensemble du mélange dans le nombre de fioles indiqué par la recette.



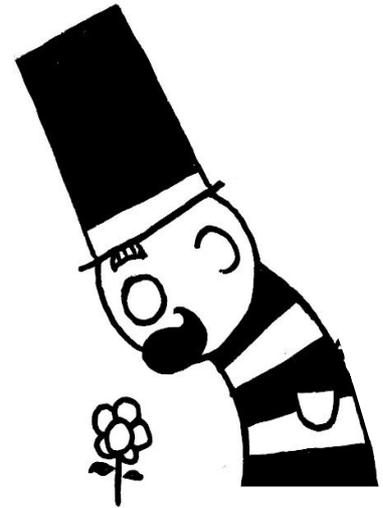
Inhalations

Cette technique est administrée par un Médecin ou un Infirmier. Une inhalation est une méthode d'absorption des principes actifs de la poudre végétale par les voies respiratoires. Elle peut constituer un bon remède pour tout ce qui touche aux poumons, gorge et cordes vocales. Les alchimistes préparent la poudre et les médecins appliquent l'inhalation.

Récolte de champignons et spores

A chaque poussée, un alchimiste peut cueillir 3 champignons. Les champis doivent être transportés délicatement. Les champignons peuvent être consommés crus ou raffinés pour être utilisés comme composants alchimiques. Pour d'évidentes questions de fraîcheur, les champignons crus doivent être consommés ou raffinés dans l'heure. Pour les manger crus, le joueur enlève le chapeau du champignon et en avale le contenu. Une fois le contenu ingurgité, le joueur lit le petit papier effet qui accompagne le champi. Les alchimistes connaissent la majorité des effets possibles des différentes sortes de champignons.

Pour raffiner les champignons, il faut se rendre au laboratoire et procéder selon le tableau de raffinage. Une fois raffinées, les spores ne peuvent plus être consommées telles quelles. Elles peuvent être utilisées comme composants dans diverses recettes par les alchimistes.



Recherche empirique

Le système d'alchimie développé par la STIM se veut relativement ouvert. Grâce aux nombreuses possibilités offertes par le nombre de techniques et de matériaux, les joueurs sont à même de créer leurs propres recettes, du moment que le rôle play et les efforts de recherche soient fournis. Le but n'est pas forcément de faire n'importe quoi, mais si les idées des joueurs ont un intérêt scénaristique et qu'ils y mettent du leur, tout peut être possible.



4. Conditionnement

Voici listé ci-dessous les différents types de conditionnement possible pour les potions et composants.

- **Sachet plastique** : les sachets contiennent les composants de base solides ou les « potions solides» (= 1 dose). Peut être utilisé par n'importe qui.
- **Fiole** : les fioles contiennent les composants de base liquides (fiole remplie à son quart, 1 fiole = 1 dose) Elles sont remplies avec un mélange d'ingrédients concrets, il s'agit de potions et celles-ci doivent être bues en entier pour faire effet (une fiole = une dose). Si le joueur ne souhaite pas boire le contenu, il peut le verser dans un lavabo. Peut être utilisée par n'importe qui. Une fois utilisées, les fioles doivent être ramenées au labo pour être nettoyées. Les champignons sont représentés par des fioles customisées.
- **Seringue** : Une seringue remplie contiendra une potion à injecter directement. Peut être utilisée uniquement par les Médecins et les Infirmiers.
- **Pilule** : Certaines potions solides seront contenues dans des gélules (naturel). Les pilules contiendront uniquement des choses comestibles et sans danger pour les joueurs. Elles seront toujours préparées sous la surveillance du Superviseur du Labo (Organisateur PNJ).

Remarque générale : le matériel de conditionnement ainsi que les composants de base sont fournis par la STIM. Rien ne doit être jeté par terre et les contenants usagés doivent être ramenés au labo au fur et à mesure. Merci !

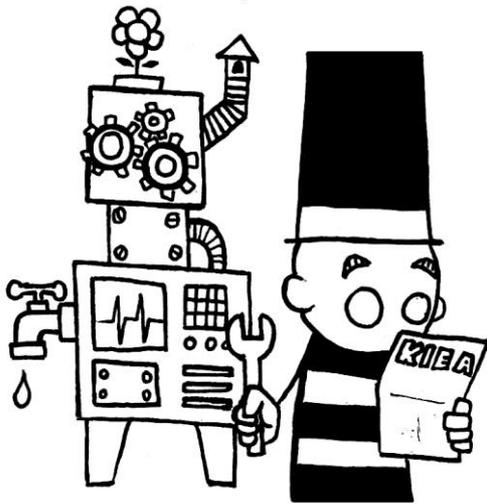
Aucun composant de base (sachet plastique ou fiole) sans papier effet ne doit être consommé !

5. Effets secondaires

Les fioles, seringues ou sachets (produits finis) seront toujours accompagnés d'un petit papier correspondant à sa recette sur lesquels sont expliqués les effets de la potion. Celui-ci est à lire une fois la préparation ingérée ou injectée. Les effets secondaires, s'il y a lieu, devront alors être appliqués par le joueur après ceux de la potion en question.



6.Appareils du laboratoire



Il existe au sein du CMS différents appareils pouvant être utilisé par les alchimistes afin de préparer leurs potions. Ces appareil, développés par les ingénieurs, ne sont pas infailibles et peuvent nécessiter des réparations de temps à autres.

Après chaque utilisation, l'alchimiste devra gratter une case de la « carte d'infrastructure » de l'appareil utilisé. Si rien ne se trouve en dessous, aucun problème. Si l'alchimiste découvre un QR code, il devra faire venir un ingénieur afin de réparer l'appareil en question. Tant qu'un QR code est visible sur la fiche technique, l'appareil est inutilisable. Seuls les ingénieurs sont aptes à réparer les appareils du CMS.

Liste des appareils

- Séchoir, permettant de faire sécher des composant solides
- Unité de chauffe, permettant de chauffer des composant liquides
- Vortex, permettant d'agiter des composant liquides des tubes à essais
- Neutraliseur de thaumate, permettant de transformer le thaumate rouge et vert en thaumate blanc.
- Hotte aspirante, permettant de manipuler des produits dangereux sans risque
- Incubateur, permettant d'incuber une préparation à une température spécifique
- Microscope, permettant d'analyser une expérimentation

7.Matériel nécessaire

La STIM fournira tout le matériel nécessaire au travail des alchimistes. Cependant, vous êtes libres d'emmener tout autre accessoire pouvant améliorer le rôle play (si vous désirez emmener des équipements spécifiques, merci de nous prévenir en amont, nous sommes ouverts aux suggestions)

Remarque générale : l'équipe de la S.T.I.M. se réserve le droit de toute modification sur le présent livret et les éléments supplémentaires. Les éventuels changements seront indiqués par oral.