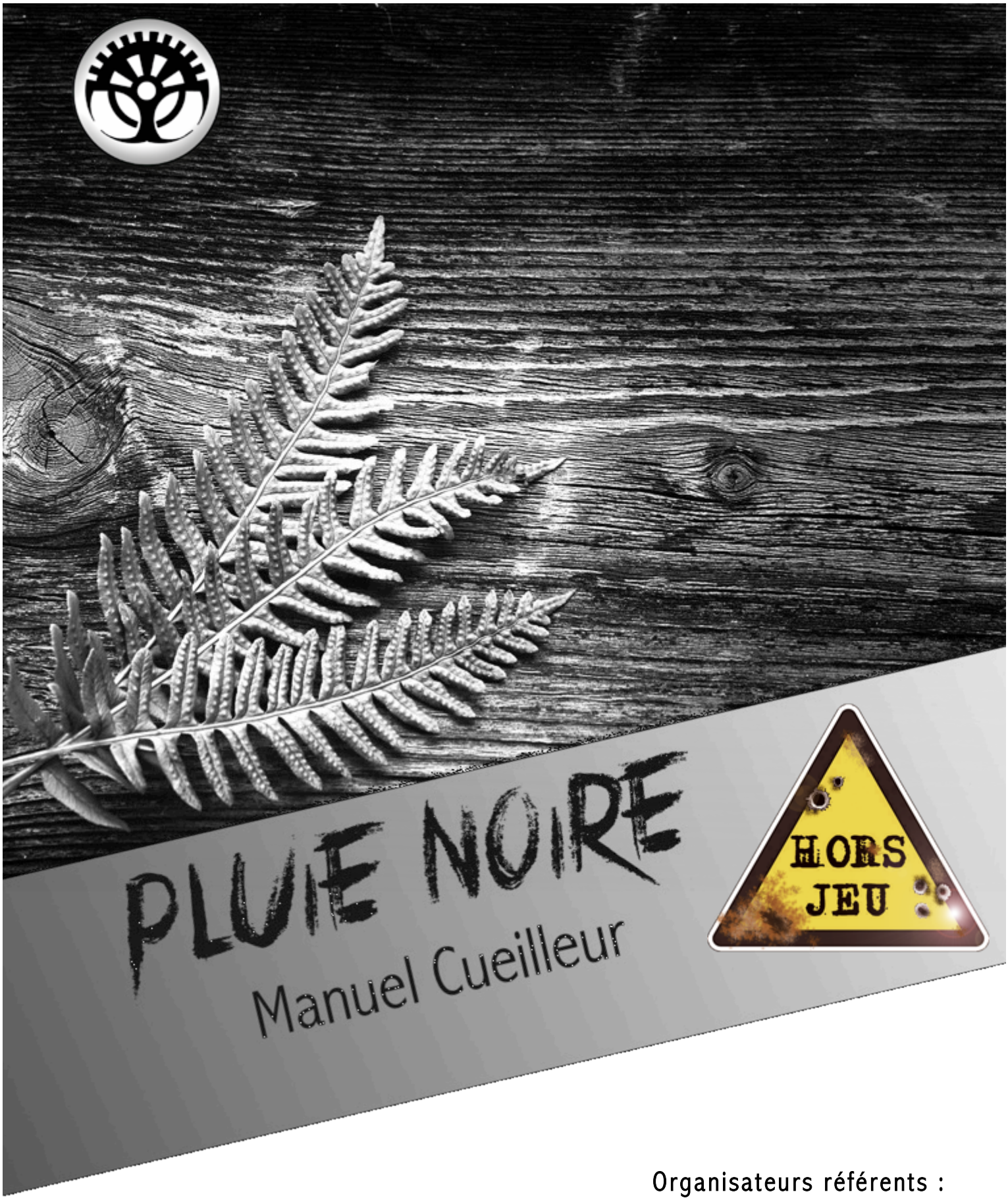

Organisateurs référents :
Olivier Ryf
Simon Gogniat
Jérémy Berret

Table des matières

1. Introduction 3
2. Composants de base 3
3. Récolte des plantes 4
4. Techniques de préparation 5
5. Conditionnement.....7
6. Effets.....7
7. Matériel nécessaire 8
8. Liste des préparations.....8

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.

Avant de lire le présent livret, veillez à lire le livret de Chimie, qui est couplé à celui-ci. Si vous avez le métier de Cueilleur, vous êtes également Chimiste.

1. Introduction

Très tôt, les premiers Hommes ont su déceler l'utilité des plantes. Les connaissances empiriques du pouvoir des végétaux se sont progressivement développées sut l'ensemble des continents.

La diversité des végétaux présents sur la Terre et la complexité du savoir accumulé avant la Grande Catastrophe est aujourd'hui impensable.

Le chaos qui a suivi la Grande Catastrophe a eu des conséquences dramatiques pour l'ensemble du monde vivant. Les espèces végétales qui ont disparu sont innombrables et le peu de connaissances qui subsiste est aujourd'hui jalousement gardé par ceux qui en possèdent quelques fragments.

Ces personnes que l'on nomme *Cueilleurs* préservent une partie de ce savoir. Les *Cueilleurs* sont des PJ possédant la compétence *Chimiste* et étant spécialisés dans les plantes. Ils connaissent principalement 4 plantes à partir desquelles ils élaborent des poudres, macéras et infusions permettant notamment la création de remèdes, drogues et poisons.

En pratique, les *Cueilleurs* sont capables de reconnaître et de déterminer les vertus des plantes ; ils sont les seuls habilités à la cueillette de celles-ci et connaissent les opérations nécessaires à leur transformation.

2. Composants de base

Les *Cueilleurs* concoctent leurs poudres végétales, macéras et infusions, principalement à l'aide de 4 composants végétaux de base auxquels s'ajoutent l'eau pure et l'huile (composants utilisés en Chimie classique, contenus dans des fioles).

Liste des Plantes Communes :
- *Basilic*
- *Sauge*
- *Mélisse*
- *Menthe*

3. Récolte des plantes

Au moins 4 variétés de plantes aux vertus reconnues sont répandues aux abords du village. **Les plantes en jeu sont toujours dans un pot !**
Chaque *Cueilleur* possède un herbier. Celui-ci représente les plantes qu'il connaît.
Les feuilles sont cueillies avec des ciseaux et ne peuvent être transportées et conservées que dans la musette prévue à cet effet.
Les *Cueilleurs* ont le droit de cueillir uniquement les plantes qu'ils peuvent identifier avec certitude grâce à leur herbier.
Une longue tradition de respect ainsi qu'une sage conscience des lois de la nature limite la cueillette à maximum 2 feuilles à la fois sur un même plant.
De plus, la musette prévue au transport des feuilles ne peut contenir que 4 feuilles au maximum. Les feuilles d'espèces différentes peuvent être transportée simultanément sans altérer les propriétés de chacune.

Découverte de nouvelles espèces :

Les *Cueilleurs* doivent avoir un carnet avec eux pour dessiner les nouvelles espèces.
Par exemple : après avoir accompagné un *Explorateur* et observé une nouvelle espèce, les *Cueilleurs* devront :

- Dessiner la plante
- Prendre leurs précautions avant de cueillir des feuilles (ne pas mélanger avec d'autres feuilles)
- Faire des tests de mixtures au Laboratoire
- Tester sur des cobayes (voir recherche empirique)
- Une fois certaines propriétés découvertes, une nouvelle page d'herbier sera débloquée.

4. Techniques de préparation

Poudre végétale : Le séchage s'effectue au laboratoire ou dans tout endroit permettant un séchage rapide et uniforme. Le broyage s'effectue où bon vous semble.

Une poudre végétale résulte du broyage au pilon de feuilles préalablement séchées. Elle constitue la matière première nécessaire à la préparation de tisanes.

- Une fois récoltées, les feuilles doivent rester dans la musette jusqu'au moment du séchage.
- Le séchage dure 30 minutes minimum, ou le temps nécessaire à ce que la feuille soit suffisamment sèche pour être broyée.
- Chaque feuille sèche doit être broyée individuellement à l'aide du pilon durant 3 minutes.
- La poudre ainsi obtenue, grâce à **2 feuilles de la même espèce**, est transvasée dans un sachet plastique et représente 1 dose.

Macéra : Les macéras sont élaborés au laboratoire.

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 chimistes ou peut être appliqué sur des partie localisé par les soigneurs.

- 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'agitateur à particule du laboratoire.
- Laisser reposer pendant 3 minutes.
- Filtrer ensuite le macérat (un *Filtre A*, est un objet de jeu, certains *Bricoleurs* peuvent en fabriquer, le laboratoire du village 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 : Cette technique s'effectue où bon vous semble.

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.

- 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. Chauffer cette eau ne doit donc pas obligatoirement être fait dans l'agitateur à particule du laboratoire, même si cela reste possible.
- Mélanger précautionneusement durant 3minutes.
- Répartir équitablement l'ensemble du mélange dans le nombre de fioles indiqué par la recette.

Inhalations : Cette technique s'effectue à la Clinique du Village uniquement et est administrée par un Médecin ou un Apprenti-Médecin.

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 cuilleurs préparent la pourdre et les médecins appliquent l'inhalation, mais ce, uniquement à la Clinique du Village.

Recherche empirique :

Une technique permet de créer de nouvelles potions aux effets aléatoires ou alors d'apprendre une recette déjà existante. Cette méthode est faisable uniquement à l'atelier, sous contrôle du responsable des lieux. Si la tentative donne une recette existante, le joueur recevra alors la fiche correspondante. La technique consiste à mélanger au hasard et à goûter le résultat !

5. Conditionnement

- Les musettes sont des sacs spéciaux pour la cueillette. Ils peuvent contenir jusqu'à 4 feuilles.
- Les sachets plastiques contiennent 1 dose de poudre.
- Les fioles contiennent les composants de base liquides (fiole remplie).
- Les fioles remplies avec un mélange d'ingrédients et **accompagnées d'un papier effet** peuvent être utilisées par n'importe qui.
- Les seringues remplies avec un mélange d'ingrédients et **accompagnée d'un papier effet** peuvent être utilisées par les chimistes et les soigneurs uniquement.

Remarque générale : le matériel de conditionnement ainsi que les composants de base sont fournis par la STIM (sauf les musettes)

Tout sachet plastique ou fiole ne contenant pas de papier effet ne doit jamais être consommé et est considéré comme un composant de base !

6. Effets

Les chimistes recevront une enveloppe contenant les papiers effet correspondant aux recettes qu'ils connaissent ainsi que des élastiques.
Les chimistes veilleront à fixer (à l'aide d'un élastique) un papier effet correspondant à sa recette sur chaque fiole, seringue ou sachet (produits finis). Le petit papier explique les effets de la potion. Il est à lire une fois la préparation ingérée ou injectée.

Les effets secondaires, s'il y a lieu, devront alors être joués par le joueur après ceux de la potion en question.

7. Matériel nécessaire

Chaque *Cueilleur* doit apporter son propre matériel selon la liste suivante :

- Un petit sac pour la cueillette (Musette)
- Un mortier et un pilon
- Deux récipients ou bols pour faire les mélanges (dont un pouvant être mis au micro-onde)
- Un petit entonnoir (diamètre du tube pas plus grand que 10mm).
- Une cuillère
- Une paire de ciseaux

8. Liste des préparations

La liste des préparations ci-dessous est connue de tous les *Cueilleurs* (ils ne connaissent pas forcément la recette, seuls les effets sont connus !) :

- Poudre de Piperita : Fait éternuer quelqu'un durant 15 secondes.
- Infusion d'Egarement Stellaire : Infusion d'office pour le Culte du Village. Permet d'entrer dans un état de transe. Donne 1 PV supplémentaire durant 5 minutes.
- Macéra Purifiant : Prolonge le comas de 10 minutes en plus.
- Infusion tord boyaux : soigne une contamination à l'eau. En pratique, si elle est consommée maximum 1 minute après le tirage d'une pierre rouge, la personne ne subit pas un cran de contamination.
- Macéra Tête Brûlée (Drogue) : Le joueur ignore les effets d'annonce «Assomme», «Désarme» et «Recule» pendant 10 minutes. Fort risque de dépendance.
- Infusion Babylone (Drogue festive) : effets marrants, hallucinations, actions stupides, … durant 5 minutes. Risque de dépendant moyen.
- Infusion bonne maman (Poison léger) : au bout de cinq minutes, la victime s'endort durant 15 minutes.