

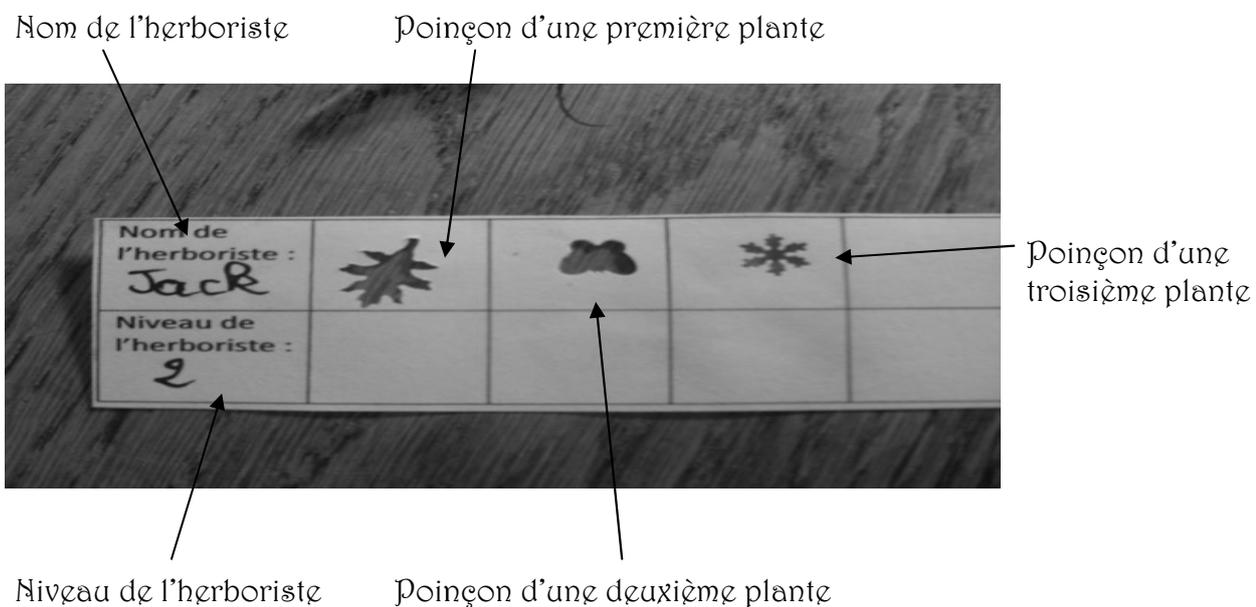
Herboristerie et Botanique

Vous trouverez ici une explication des mécanismes de l'herboristerie, la récolte des plantes, et de la botanique, la culture des dites plantes.

L'herboristerie :

Dans l'aire de jeu sont disposées des plantes sous forme de poinçons avec une feuille plastifiée de la plante en question, avec son nom et son niveau. Il vous sera donné en début de GN une ou plusieurs « fiche de récolte », le but est de poinçonner cette fiche avec les poinçons des plantes que vous trouverez (en laissant les plantes là où elles sont), **mais attention**, vous ne pouvez pas avoir deux plantes (poinçons) identiques sur une même fiche.

Exemple de « fiche de récolte d'herboristerie »



Les plantes sont réparties en trois niveaux d'herboristerie, si votre niveau en herboristerie est inférieur à celui de la plante, cela veut dire que vous ne pouvez pas la cueillir. Pour plus de role-play et de fair-play, il est préférable que vous n'indiquiez pas l'emplacement des plantes que vous ne pouvez **pas** ramasser à d'autres joueurs.

Une fois votre « fiche de récolte » poinçonnée avec un ou plusieurs symboles, tous différents, vous pouvez aller voir le PNJ alchimiste pour qu'il vous donne les cartes correspondantes aux plantes que vous avez ramassées. Il découpera les symboles des plantes récoltées, et vous serez libre de récolter à nouveau ces mêmes plantes. Si votre « fiche de récolte » est entièrement poinçonnée, ou si vous le lui demandez, l'alchimiste vous échangera également votre « fiche de récolte » contre une nouvelle, vide, prête à être poinçonnée.

L'alchimiste vend également des plantes et d'autres ingrédients, mais à un prix très élevé et il rachète vos plantes dont vous n'auriez pas usage, mais contre une somme modique.

Pour plus d'informations référez-vous aux livres des règles

La botanique :

Si vous avez le talent « botanique », vous pouvez placer des cartes de plantes dans un pot pour les faire pousser. Le pot doit être absolument placé dans le coffre de groupe, qui symbolise les possessions du groupe de jeu dans son campement. Les plantes peuvent donc être volées en cas de pillage du camp (crochetage de la serrure du coffre de groupe), mais pas les pots de plantation.

Il n'est possible de faire pousser que 5 plantes en même temps.

Le cycle de croissance des plantes est régulier : un premier cycle entre minuit et midi et un second entre midi et minuit. La plantation vous permet d'obtenir un double de la carte plantée et cela n'est possible qu'une seule fois par cycle de 12h. Ainsi, dans ces créneaux, un orga viendra procéder à l'ajout en double d'un exemplaire de chaque plante qui a été plantée dans un pot. Il est possible de changer les plantes en culture dans les pots, en changeant simplement de carte.