

## Point sur les ingrédients d'herboristerie et d'alchimie

Dans tous les cas, il est possible de se renseigner à un marchand afin d'acheter un ingrédient spécifique. Il se peut, ou non, qu'il l'ait en sa possession, ou il fera peut-être les démarches afin de satisfaire votre besoin.

Il vous revient de noter, préférentiellement dans un carnet, toutes les possessions qu'il vous reste à la fin d'un GN, ou une fois que le produit a été transformé (exemple poudre), et vous devez avoir une représentation physique de ce produit (fiolle remplie de poudre, de pâte ou de liquide selon la forme).

N.B. Tous les ingrédients non transformés se perdent à la fin de l'événement en cours. Tous les ingrédients transformés par l'herboristerie, à moins d'être en poudre, se perdent à la fin de l'événement en cours. Tous les produits transformés de l'alchimie sont non périssables.

Tous les ingrédients énumérés ci-dessous se retrouvent dans la forêt à un état physique identifiés par un auto-collant aux couleurs d'Orbis : L'Héritage.

- Abeille
- Araignée de toute sorte
- Champignon de toute couleur
- Exosquelette
- Feuille d'Ildranil
- Fleurs de toutes sortes
- Grenouille
- Œufs/larves d'insecte
- Papillon
- Plume de corbeau (feuille)
- Racine d'Arachnide
- Racine de chimère
- Serpent

Tous les ingrédients énumérés ci-dessous se retrouvent dans la forêt à un état physique naturel.

- Branche (au moins 30 cm)
- Cendre (peut être récupéré d'un feu éteint)
- Épines de sapin (une poignée)
- Noix
- Petit fruit bleu-noir autre (une poignée)
- Petit fruit rouge autre (une poignée)
- Sève (une petite fiolle) sur les troncs d'arbre, ne pas entailler un arbre
- Toile d'araignée

Vous DEVEZ passer par un marchand pour les éléments suivants

- Sel

Tous les ingrédients énumérés ci-dessous doivent être récoltés en jeu grâce à une compétence appropriée.

- Argent (via minage)
- Bec d'oiseau (via survivaliste)
- Bleuet (via un jardin ou survivaliste)
- Bois de cervidé (via survivaliste)
- Cerveau d'animaux (via survivaliste)
- Chair animale (via survivaliste)
- Charbon (via minage)
- Cœur (via survivaliste)
- Corne animale (via survivaliste)
- Croc animal (via survivaliste)
- Estomac (via survivaliste)
- Fer (via minage)
- Foie animal (via survivaliste)
- Fraise (via un jardin ou survivaliste)
- Framboise (via un jardin ou survivaliste)
- Griffes de loup (via survivaliste)
- Mûre (via un jardin ou survivaliste)
- Or (via minage)
- Os (via survivaliste)
- Pierre précieuse (toutes) (via minage)
- Plume d'oiseau (via survivaliste)
- Sabot (via survivaliste)
- Sang animal (via survivaliste)
- Serre d'oiseau (via survivaliste)
- Yeux de félin (via survivaliste)
- Verre (via artisanat)

Vous devez être imaginatifs pour les éléments suivants

- Rouille

## Tout autre élément utilisé en alchimie

Tous les ingrédients énumérés ci-dessous peuvent être récoltés sur un individu mort, qu'il soit joueur ou animateur. Vous devez avertir la victime de ce que vous récoltez, car cela peut avoir des conséquences sur celle-ci. Exemple : récolter un œil rendra la victime borgne si elle est guérie par la suite, à moins que l'œil ne soit récupéré.

- Bec d'oiseau
- Bois de cervidé
- Cerveau d'humanoïde
- Chair humanoïde
- Cœur
- Corne animale
- Croc animal
- Estomac
- Griffe de loup
- Moelle osseuse
- Os
- Plume d'oiseau
- Sabot
- Sang d'humanoïde
- Serre d'oiseau
- Yeux de félin

Tous les ingrédients énumérés ci-dessous peuvent être récoltés sur une créature morte jouée par un animateur uniquement. Vous devez avertir l'animateur de ce que vous récoltez, car cela peut avoir des conséquences sur celle-ci. Exemple : récolter la chair d'un rat malade pourrait vous rendre malade à votre tour.

- Cerveau d'animaux
- Cerveau de monstre
- Chair animale
- Chair de Boiseur/sylvien
- Corne de cyclope
- Croc de monstre
- Estomac de ghoul
- Foie animal
- Œil de cyclope
- Plume de cocatrice
- Plume de créature hybride ailée
- Plume de phoenix
- Sang animal
- Sang de créature
- Tissus nécrosés
- Venin d'araignée