



Trollball Kla'Henera :

L'Alchimie

1. Généralité :

Les équipes peuvent désormais posséder un alchimiste. Ce dernier peut créer des potions pour doper des joueurs.

Afin de réaliser ses potions, l'alchimiste doit trouver ou acheter les ingrédients et prendre le temps de faire ses recettes dans un lieu approprié comme le laboratoire de la Fita. Chaque potion devra être validée par l'alchimiste officiel de la fédération avant d'être utilisée.

Il est vivement conseillé à chaque alchimiste de se procurer un sablier de 3 minutes, temps de préparation des potions.

Toutes les potions, comme les dopages, ont deux effets : un bonus et un malus.

Même si les alchimistes ont leur équipe attitrée, la Fita n'a posé aucune règle quant à la revente ou à l'échange des potions ou ingrédients.

2. Les ingrédients :

Les alchimistes peuvent se procurer des ingrédients de différentes façons : soit en les achetant avec leur argent d'équipe, soit en les trouvant auprès de PNJ, soit en les gagnant grâce à leurs sponsors ou encore en effectuant des échanges avec d'autres équipes.

Il existe trois sortes de famille d'ingrédient : ceux de provenance animale, ceux de provenance végétale et ceux provenant du stade. Chaque ingrédient a sa propre valeur qui définit sa puissance ou sa rareté. Tous les ingrédients sont raffinés pendant de long mois avant d'être utilisable, il est donc impossible à un joueur de fournir un ingrédient non officiel (exemple : un nain ne pourra pas couper un poil de barbe).

Liste des ingrédients et leur prix en pièce de cuivre :

- Sueur de champion = 50 PC
- Poil de barbe de nain = 30 PC
- Cire d'oreille elfe = 20 PC
- Ongle de Hooligan = 15 PC
- Cendre de juge = 45 PC
- Cheveux de supporter ivre = 25 PC

- Bave de Varan de Blythea = 30 PC
- Venin de scorpion des steppes d'Anaïa = 45 PC
- Yeux d'araignées de la forêt de Grün = 50 PC
- Dents d'ours du Pic d'Istos = 20 PC
- Ecaille de thon de Haute-marée = 20 PC
- Plume de chouette du bois propice = 45 PC

- Feuille de saule pleureur = 10 PC
- Ecorce de bouleau = 45 PC
- Sève de pin = 30 PC
- Pétale de millepertuis = 15 PC
- Racine d'Achillée = 15 PC
- Graine de fenugrec = 10 PC

3. Les potions :

Voici la liste des potions, leurs effets et les recettes permettant de les réaliser :

Potion de vigueur :

La personne qui boit gagne un niveau de la compétence "Endurcis" pour une mi-temps, mais se déplace au ralenti.

Recette :

- 1 Poil de barbe de nain
- 1 Dents d'ours
- 1 Ecorce de bouleau

Potion de densité :

La personne qui boit gagne la compétence "Stabilité" pour une mi-temps, mais glissera à chaque coup d'envoi.

Recette :

- 1 Cire d'oreille d'Elfe
- 1 Racine d'Achillée
- 1 Plume de chouette du bois propice

Potion de Frappe lourde :

La personne qui boit peut frapper à "2" deux fois dans une mi-temps, mais ne participe pas au premier coup d'envoi.

Recette :

- 1 Cendre de juge
- 1 Bave de Varan de Blythea
- 1 Graine de Fenugrec

Potion de soin :

La personne qui boit gagne la compétence "Soin 1" pendant une mi-temps, mais les trois prochains coups qu'il donnera après le soin seront à "0".

Recette :

- 1 Sève de Pin
- 1 Ecaille de thon
- 1 Cheveux de supporter ivre

Potion d'esquive :

La personne qui boit gagne la compétence "Esquive" pendant une mi-temps, mais au prix d'une autre compétence prise au hasard.

Recette :

- 1 Cire d'oreille d'elfe
- 1 Yeux d'araignée de la forêt de Grün
- 1 Feuille de saule pleureur

Potion perce-armure :

La personne qui boit gagne la compétence "Perce armure" pendant une mi-temps, mais doit se battre de sa main non-directrice.

Recette :

- 1 Ongle de hooligan
- 1 Venin de scorpion
- 1 Ecorce de bouleau

Potion de glisse :

La personne qui boit gagne la compétence "Glisse 1" pendant une mi-temps, mais glisse à chaque fois qu'il utilise la compétence.

Recette :

- 1 Sueur de champion
- 1 Venin de scorpion des steppes d'Anaïa
- 1 Pétale de millepertuis

Potion Kamikaze :

La personne qui boit gagne la compétence "impact" pendant une mi-temps, mais subit lui aussi son impact.

Recette :

- 1 Cheveux de supporter ivre
- 1 Venin de scorpion des steppes d'Anaïa
- 1 Graine de Fenugrec

Potion de gloire :

La personne qui boit gagne la compétence "Idole des foules" pendant une mi-temps, mais dégage tellement de charisme que le public entrera sur le terrain durant quelques secondes (donne un hooligan l'équipe adverse).

Recette :

- 1 Sueur de champion
- 1 Dents d'ours du Pic d'Istos
- 1 Feuille de saule Pleureur

Potion aléatoire :

Donne un effet de potion aléatoire choisi à l'aide d'un D10. Sur un 10, le joueur qui boit ne pourra pas jouer la mi-temps.

Recette :

Trois ingrédients différents. La recette ne doit pas déjà exister.