

Annexe sur Herboristerie

L'herboristerie regroupe tout ce qui a trait aux préparations à base de plantes. Ici, rien de magique, les limites sont celles de la nature et des capacités humaines (bien que, poussées à l'extrême, ces dernières peuvent donner des miracles). L'herboristerie permet de préparer des potions diverses et variées, de synthétiser toutes sortes de fortifiants, calmants et autres drogues aux effets étranges.

Où trouver des composantes ?

L'herboriste doit aller trouver des plantes lui-même dans la nature sinon il lui faudra se les procurer auprès d'une autre personne (marchand, voleur, etc). La recherche des plantes se fait réellement mais ne demande aucune compétence en botanique de la part du joueur, hormis savoir différencier une feuille, une fleur, un champignon, une mousse, une racine et une noix.

Composantes et utilisation de la compétence Herboristerie

Les composantes sont donc des plantes. Toute potion de quelque type qu'elle soit est faite à partir de plusieurs plantes. Les plantes peuvent être achetées à des marchands ou recherchées dans la nature. Chaque plante entrant dans une recette doit être d'essence unique c'est à dire provenant de végétaux **différents** (on ne peut pas utiliser 3 feuilles de peuplier dans une même potion par exemple).

L'Herboriste a besoin de respecter 3 principes élémentaires pour exercer ses talents.

- Un temps minimum de 3h doit s'écouler entre 2 préparations
- Une potion perd toute son efficacité au réveil de l'herboriste au matin de chaque jour
- La préparation d'une fiole nécessite un peu de matériel (pots de verres, alambic, mortier et pilon, cuillère, etc) et surtout un foyer (reste de feu entouré de pierres, poêle à bois, etc). **En aucun cas il ne faut allumer un VRAI feu** (cf législation du parc) mais juste simuler l'acte de chauffer la fiole. Au mieux vous pouvez utiliser les poêles à bois et les feux qui sont sous contrôle des orgas.

Le reste n'est qu'une question de Décorum : grimoire de recettes, herbier, pilon, cornues, fioles, etc...

Les Plantes (composantes)

Feuille	Pousse sur les tiges/branches des plantes (arbres, fleurs, etc)	Ingrédient de base
Fleur	Pousse en extrémité des tiges/branches, possède des pétales	Ingrédient de base
Racine	Pousse en extrémité souterraine des plantes	Vaut 2 fleurs ; 1 maxi par potion
Mousse	Pousse sur les troncs d'arbre et sur les rochers	Vaut 2 feuilles ; 1 maxi par potion
Champignon	Pousse dans les endroits humides	Vaut 2 feuilles ou 2 fleurs ; 1 maxi
Noix/noisette	Pousse sur certains arbres, parfois se trouve par terre	Vaut 3 feuilles ou 3 fleurs ; 1 maxi
Eau des Elfes	Si l'eau est incorporée lors de la préparation, cela prolonge la durée de la fiole jusqu'à midi.	

*Nota : La durée de vie d'une composante est très courte. C'est pourquoi **on ne peut pas stocker** d'avance des ingrédients et que la recherche de composantes doit être immédiatement suivie de l'utilisation dans une préparation.*

Champ d'Application des Compétences

La compétence herboristerie ne permet de concocter et/ou d'identifier que les potions dont on connaît la recette, c'est à dire qui est contenue dans son herbier.

Recettes Connues à la Création du Personnage

Un Personnage commence en connaissant 3 recettes. Il inscrit ses formules dans un beau livre de recettes et éventuellement il se constitue un bel herbier pour le Décorum. Il peut aussi arriver sur le jeu avec 2 potions déjà prêtes (à partir de recettes de son herbier).

Apprentissage

Rencontrer un confrère permet de connaître de nouvelles recettes ou de se les faire expliquer et de les réaliser ensuite. Les recettes peuvent être apprises dans les herbiers (si l'on sait lire) de manière orale. En règle générale, le savoir est une chose rare et jalousement gardé. Pour pouvoir préparer un nouveau remède il faut auparavant recopier la recette dans son herbier. Une recette apprise en cours de jeu échouera **toujours** lors de sa première réalisation et provoque l'impossibilité de préparer un autre remède avant 3h de temps.

Merci aux Wargs, Songes de Lames et aux Deux Quiches pour toutes leurs bonnes idées ;) - règles herboristerie ARL GN Tolkien (Bernard 09/02)

Les Potions

Quelques potions et quelques effets. Chaque remède doit être contenu dans une fiole (sauf pour la pâte à cataplasme). Sur le bouchon, une rune spécifique devra être écrite afin de permettre l'identification du contenu (par le propriétaire ou une tierce personne connaissant l'art des potions). Pour la plupart des potions, il sera demandé à l'herboriste d'utiliser de l'eau additionnée de sucre (prévoyez vos petits sachets) et de colorants (fioles de colorants alimentaires au rayon pâtisserie de votre magasin). La lettre dans la colonne de droite est à reproduire sur une étiquette qui sera collée/adjointe à la fiole afin de permettre une identification par d'autres herboristes. Une fiole sans étiquette n'a **AUCUN EFFET**. La couleur correspond au colorant à ajouter à la préparation.

<p>Witan</p> <p>Composantes : 4 feuilles Prépa : 1 sablier Durée : jusqu'à extinction de la lumière</p>	<p>Permet de créer une fiole qui procure une source de lumière artificielle durable, même dans les ténèbres magiques.</p> <p>(prévoir un cyalume)</p> <p>la lettre sur le bouchon doit être un W vert quelque soit la couleur de la lumière</p>	<p>Création : secouer le cyalume, le craquer pour qu'il brille, couper un bout et le verser dans une fiole.</p> <p>Ne pas réutiliser la fiole pour un autre remède (le cyalume est non comestible)</p>	<p>W</p> <p>Vert</p>
<p>Suranie</p> <p>Composantes : 12 feuilles + 3 fleurs Prépa : 2 sablier</p>	<p>Antidote permettant de contrer les effets d'un poison ou d'une potion ; peut être administré à tout moment, tant que le souffrant est conscient.</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p>	<p>S</p> <p>Rouge</p>
<p>Athelas</p> <p>Composantes : 12 feuilles + 4 fleurs Prépa : 3 sabliers</p>	<p>Permet de rendre 1 point de vie à celui qui recoit le cataplasme. On ne peut dépasser son total de départ (pdv max).</p> <p>(prévoir de l'argile)</p>	<p>Appliquer le cataplasme (argile) sur une blessure.</p> <p>La pâte à cataplasme ne peut être conservée et doit être utilisée immédiatement après sa création.</p>	<p>A</p> <p>Jaune</p>
<p>Tanar</p> <p>Composantes : 6 feuilles + 3 fleurs Prépa : 2 sabliers</p>	<p>Antidote permettant de contrer les effets d'une maladie ou soigner le manque de drogue ; peut être administré à tout moment, tant que le souffrant est conscient. Calme le manque de drogue pour 6 heures. Suspend les effets d'une maladie pendant 3 heures.</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p>	<p>T</p> <p>Vert</p>
<p>Kilmakur</p> <p>Composantes : 8 feuilles 1 mousse 2 racines Prépa : 2 sabliers Durée : spéciale (voir explicatif)</p>	<p>Cette potion est une drogue. La personne qui en boit une devient "accro" et doit à présent en boire 2 par jour (du lever au coucher de soleil) jusqu'à sa mort. Avant d'avoir bu la première fiole de la journée, la personne possède un total de 3 PdV max. Après avoir bu la première fiole, la personne retrouve son total de 4 PdV max. Après la 2^e fiole, il passe à 5 PdV max. Cette potion ne soigne pas. Elle permet d'augmenter ou diminuer artificiellement son total maximum de pdv.</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p> <p>Antidote : une personne peut se faire soigner en buvant une fiole de Tanar par jour pendant 3 jours successifs.</p>	<p>K</p> <p>Rouge</p>
<p>Yavethalion</p> <p>Composantes : 18 feuilles + 4 fleurs Prépa : 1 sabliers</p>	<p>La personne qui la boit devient amoureuse de la première personne du sexe opposée qu'elle aperçoit. Durée : permanente.</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p>	<p>Y</p> <p>Jaune</p>
<p>Felmather</p> <p>Composantes : 12 feuilles + 3 fleurs Prépa : 2 sabliers Durée : 1 heure</p>	<p>Agit au bout de 10 minutes, elle permet de réduire la détermination de la victime pour une durée de 1 heure. La victime doit alors répondre la vérité à des questions sensées mais peut mentir 1 fois sur 3.</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p>	<p>F</p> <p>Vert</p>
<p>Belramba</p> <p>Composantes : 15 feuilles + 3 fleurs Prépa : 2 sabliers Durée : 1 heure</p>	<p>La personne qui boit cette potion n'attache plus d'importance à ses biens : elle fait des cadeaux aux autres, prête et/ou donne ses objets personnels, etc.</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p>	<p>B</p> <p>Rouge</p>
<p>Olvar</p> <p>Composantes : 12 feuilles + 3 fleurs Prépa : 3 sabliers Durée : 1 combat (boire la potion juste avant)</p>	<p>Cette drogue agit rapidement et permet pendant la durée d'un combat d'augmenter l'endurance et la force de la personne ayant reçu ce remède (1 point de dégâts supplémentaire et 3 points de vie en plus). Addiction : toute personne buvant une potion d'Olvar devient dépendante à celle-ci. Elle ne peut plus se rendre en combat sans en avoir ingurgitée une.</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p> <p>Effet secondaire : après le combat, la personne tombe inconsciente pendant 2 sabliers et ne peut plus se battre pendant 2 heures.</p>	<p>O</p> <p>Jaune</p>