

Solunne, l'Île des légendes



LIVR E



D'HERBORISTERIE

2022

PRINCIPES GÉNÉRAUX

L'herboristerie est la science qui se penche sur les propriétés des plantes et leurs effets sur les êtres vivants. Un ou une herboriste est alors une personne qui reconnaît la puissance de la flore et qui peut la canaliser dans des potions ou des poisons.

Ainsi, pour être herboriste à l'Île des Légendes, il faut :

- ☐ Au minimum avoir l'habileté **HERBORISTE, APPRENTI**
- ☐ Les ingrédients nécessaires;
- ☐ Des outils d'herboriste (mortier & pilon, chaudron, fioles, etc.)



Un personnage peut seulement faire **1 seule concoction par chaudron**, peut importe sa grosseur. Autrement dit, on ne peut pas faire des potions ou poisons en lot.

Chaque joueur peut conserver une potion **entre** les évènements. Les joueurs avec herboristerie peuvent en conserver plus dépendamment du niveau de l'habileté.

Tous les joueurs peuvent se servir d'une concoction, il ne faut pas d'habileté pour pouvoir utiliser une potion ou un poison.

Lorsqu'un poison est utilisé sur une cible, il faut annoncer "POISON, EFFET, x secondes". Par exemple;

- ☐ POISON, deux dégâts
- ☐ POISON, FAIBLESSE 10 secondes

NIVEAU D'HERBORISTERIE

Le personnage qui prend l'habileté **HERBORISTE, APPRENTI** possède les connaissances nécessaires pour la concoction de philtres mineurs. Ainsi, il peut choisir **3 recettes** parmi les **potions & poison de niveau 1**. De plus, le personnage peut faire une seule potion à la fois. Il faut 1 outil pour faire une de ces potions.

De plus, le personnage peut faire 1 potions d'herboriste, apprenti (niveau 1) à la fois. À ce niveau, le joueur peut conserver 2 potions entre les évènements.

Le personnage qui prend l'habileté **HERBORISTE** possède les connaissances nécessaires pour la concoction de philtres intermédiaires. Ainsi, il peut choisir **2 recettes** parmi les **potions & poison de niveau 2**. Il faut 2 outils pour faire une de ces potions. À ce niveau, le joueur peut conserver 3 potions entre les évènements.

De plus, le personnage peut faire 2 niveaux de potions à la fois :

- 1 potion de niveau herboriste (niveau 2) ou;
- 2 potions d'herboriste, apprenti (niveau 1).

Le personnage qui prend l'habileté **HERBORISTE, MAITRE** possède les connaissances nécessaires pour la concoction de philtres majeurs. Ainsi, il peut choisir **1 recette** parmi les **potions & poison de niveau 3**. Il faut 3 outils pour faire une de ces potions. À ce niveau, le joueur peut conserver 4 potions entre les évènements.

De plus, le personnage peut faire 3 niveaux de potions à la fois :

- 1 potion de niveau herboriste, maitre (niveau 3) ou;
- 2 potions d'herboriste (niveau 2) ET 1 potion d'herboriste apprenti (niveau 1) ou ;
- 3 potions d'herboriste, apprenti (niveau 1).

Qui plus est, il est possible d'apprendre d'autres recettes en jeu. Les autres herboristes peuvent s'échanger des recettes également : il faut toutefois respecter le niveau d'herboristerie (par exemple, un personnage avec HERBORISTE, MAITRE **ne peut pas** donner une recette de potion/poison de niveau 3 à un autre personnage ayant HERBORISTE, APPRENTI).

RÉCOLTER LES INGRÉDIENTS

À l'île des Légendes, la plupart des ingrédients pour l'herboristerie se retrouvent à l'état naturel. En effet, il faut récolter de véritables composantes pour pouvoir concevoir les potions ou poisons.

Par exemple, la *POTION DE SOINS MINEURS* requiert une poignée de fleurs blanches et de l'eau. Il faut donc réellement trouver des fleurs blanches et les cueillir pour pouvoir compléter la potion.

À noter que certaines recettes comprennent des ingrédients plus rares qui ne se retrouvent pas naturellement. Il faut alors récolter sur les créatures, faire du marchandage, etc. pour mettre la main dessus.

OUTILS

Les outils sont nécessaires pour créer des concoctions d'herboriste. Plus une potion est difficile à faire, plus il faut avoir d'outils pour y parvenir.

- Il faut 1 outil pour faire les potions d'herboriste, apprenti (niveau 1).
- Il faut 2 outils pour faire les potions d'herboriste (niveau 2).
- Il faut 3 outils pour faire les potions d'herboriste, maître (niveau 3).

Exemples d'outils : mortier et pilon, chaudron, décanteur, alambic, filtre, pipettes, récipients, etc.

TYPE DE POTIONS ET DE POISONS

Il y a plusieurs types de concoction dans les listes ci-dessous. Chaque type doit être appliqué d'une manière respective.

- ☐ Ingéré: doit être bu par la personne (pas pour vrai).
- ☐ Contact: doit toucher la cible.
 - (Pour toucher la cible à distance, on suggère de mettre une balle molle ou quelque chose de mou dans du tissu, **PAS** d'objets durs. Il est **interdit** de lancer des vraies fioles.)
- ☐ Sanguin: doit être mélangé avec le sang (par blessure en touchant avec une arme).
- ☐ Onguent: doit être appliqué comme une crème (doit prendre le temps de simuler l'application).

POTIONS & POISONS

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Potions	Soins mineurs	Soins intermédiaires	Soins majeurs
	Ralentissement du poison	Potion de force	Antipoison
	Apaisement	Invisibilité	Morphine
	Courage	Peau d'écorce	
	Camouflage		
Poisons	Aveuglement	Sommeil	Muet
	Bégaiement	Paralyse	Nécrose de Narzul
	Poison de champignons	Lame du diable	Le sang de la
	Poil à gratter	La paix de Zoter	tourmente
	Racine Terrariste		

POTIONS D'HERBORISTE, APPRENTI (NIVEAU 1)

SOINS MINEURS

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : Faire chauffer les fleurs blanches dans l'eau pendant 15 minutes.

EFFET : 5 minutes après l'ingestion, la personne qui a bu la potion récupère 1 point d'endurance.

INGRÉDIENTS :

- Une poignée de fleurs blanches
- Eau

RALENTISSEMENT DU POISON

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : réduire en purée la pomme et la feuille verte (15 minutes).

EFFET : Neutralise temporairement l'effet de n'importe quel poison pendant 1 heure. Après l'heure, l'effet du poison reprend normalement.

INGRÉDIENTS :

- Une pomme
- Feuille verte

APAISEMENT

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : Réduire les fougères en pâte (10 minutes). Mélanger ensuite avec de l'eau et faire chauffer durant 5 minutes.

EFFET : Immunise à l'effet *RAGE* pendant 30 minutes et applique l'effet DISSIPATION *RAGE*.

INGRÉDIENTS :

- Une poignée de têtes de violons ou 5 fougères entières
- Eau

COURAGE

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : Réduire les ingrédients en pâte (10 minutes). Mélanger avec de l'eau pendant 5 minutes.

EFFET : Immunise à l'effet *PEUR* pendant 30 minutes.

INGRÉDIENTS :

- Un pissenlit
- Une poignée de fleurs rouges
- Eau

CAMOUFLAGE

TYPE : ONGUENT

RECETTE : Mélanger les feuilles et l'eau pendant 10 minutes. Mélanger avec l'eau pendant 5 minutes pour en faire une pâte.

EFFET : Permet d'utiliser l'habileté DISSIPATION pendant 30 minutes (voir habiletés générales).

INGRÉDIENTS :

- Une poignée de feuilles d'arbre
- Farine
- Eau

POTIONS D'HERBORISTE (NIVEAU 2)

SOINS INTERMÉDIAIRES

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : Faire chauffer tous les ingrédients dans l'eau pendant 15 minutes.

EFFET : 5 minutes après l'ingestion, la personne qui a bu la potion récupère 2 points d'endurances.

INGRÉDIENTS :

- Une poignée de fleurs blanches
- Une poignée de fleurs jaunes
- Eau

POTION DE FORCE

TYPE : ONGUENT

RECETTE : Écraser et mélanger tous les ingrédients secs pendant 10 minutes. Mélanger avec de l'eau pour en faire une pâte pendant au moins 10 minutes et l'appliquer sur les bras de l'utilisateur.

EFFET : La personne gagne l'habileté FORCE 3 pendant 30 minutes.

INGRÉDIENTS :

- Une poignée de feuilles d'asclépiade
- Une cuillère de racine concassée
- Eau

INVISIBILITÉ

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : Mettre le sucre et la pierre dans l'eau de marais et faire chauffer le tout durant 30 minutes.

EFFET : La personne devient invisible pendant 10 minutes.

INGRÉDIENTS :

- Une tasse d'eau du marais frais
- Cinq cuillères de sucre
- Une pierre de lune

PEAU D'ÉCORCE

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : Égrainer les morceaux d'écorce dans l'eau et le faire chauffer durant 30 minutes.

EFFET : Augmente l'endurance de 1 pendant 24 heures. Ne peut être soigné ou récupéré.

INGRÉDIENTS :

- ☐ Trois poignées de morceaux d'écorce d'un arbre mort
- ☐ Eau

SOINS MAJEURS

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : Mélanger tous les ingrédients et faire chauffer 30 minutes.

EFFET : 5 minutes après l'ingestion, la personne qui a bu la potion récupère 4 points d'endurances.

INGRÉDIENTS :

- Une poignée de fleurs blanches
- Une poignée de fleurs jaunes
- Toutes les graines d'un fruit
- Eau

ANTIPOISON

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : mélanger tous les ingrédients et faire chauffer 30 minutes

EFFET : Neutralise les effets d'**UN** poison. Si la personne est sous l'effet de plus d'un poison, neutralise les effets du poison le plus ancien.

INGRÉDIENTS :

- Une poignée de fleurs bleues
- Une poignée de baies rouges
- Eau

MORPHINE

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : Mélanger tous les ingrédients pendant 5 minutes. Faire chauffer le mélange avec un peu d'eau durant 30 minutes.

EFFET : Annule les effets du prochain coup ou du prochain sort reçu (positif comme négatif, doit dire résiste).

INGRÉDIENTS :

- Une pierre magique déchargée
- Dix feuilles de plantes différentes
- Une boule de chardon
- Eau

AVEUGLEMENT

TYPE : CONTACT

RECETTE : Écraser le champignon et le faire chauffer pendant 15 minutes.

EFFET : Applique l'effet AVEUGLEMENT pendant 10 secondes.

INGRÉDIENTS :

- Un champignon blanc entier
- Eau

BÉGALEMENT

TYPE : INGÉRÉ

RECETTE : Faire bouillir les feuilles dans l'eau du marais pendant 15 minutes.

EFFET : Applique l'effet BÉGALEMENT pendant 30 minutes.

INGRÉDIENTS :

- Eau du marais frais
- Une poignée de feuille d'une plante morte

POISON DE CHAMPIGNONS

TYPE : SANGUIN

RECETTE : Faire chauffer l'eau avec le champignon écrasé pendant 15 minutes.

EFFET : Le prochain coup porté avec l'arme fait 1 point de dégât de plus.

INGRÉDIENTS :

- Un champignon noir entier
- Eau du marais ayant reposé au moins 4 heures

POIL À GRATTER

TYPE : CONTACT

RECETTE : Enlever les épines des boules de chardon et les mélanger avec le sable/terre (il faut au minimum 15 minutes pour bien faire cette recette).

EFFET : Applique l'effet FAIBLESSE pendant 15 secondes.

INGRÉDIENTS :

- Une poignée de boules de chardon
- Une poignée de sable ou de terre sèche

RACINE TERRARISTE

TYPE : CONTACT

RECETTE : Broyer tous les ingrédients et en faire une poudre. Verser la poudre dans un petit sac de tissus pour en faire un projectile.

EFFET : Applique l'effet ENCHEVÊTREMENT pendant 30 secondes.

INGRÉDIENTS :

- ☐ Une pierre de Terra
- ☐ Une racine concassée
- ☐ Une poignée de terre

SOMMEIL

TYPE : CONTACT OU INGÉRÉ

RECETTE : Faire chauffer les ingrédients durant 30 minutes.

EFFET : Applique l'effet SOMMEIL pendant 5 minutes.

INGRÉDIENTS :

- Une pincée de sel
- Une poignée de mousse verte d'arbre
- Eau du marais ayant reposé au moins 4 heures

PARALYSIE

TYPE : INGÉRÉ OU SANGUIN

RECETTE : Retirer les épines des boules de chardon. Mélanger vigoureusement tous les ingrédients pendant 15 minutes. Faire chauffer durant 15 minutes.

EFFET : Applique l'effet PARALYSIE pendant 30 secondes

INGRÉDIENTS :

- Une poignée de boules de chardon
- Un champignon noir entier
- Une tasse de boue
- Une dose de venin

LAME DU DIABLE

TYPE : SANGUIN

RECETTE : Faire chauffer l'eau du marais avec les champignons écrasés pendant 15 minutes. Rajouter le sang ensuite et laisser chauffer pendant 15 minutes de plus.

EFFET : Le prochain coup porté avec l'arme fait 2 points de dégâts de plus.

INGRÉDIENTS :

- Un champignon noir entier
- Une demi-tasse d'eau du marais ayant reposé au moins 4 heures
- Une fiole de sang de démon **pur** (le sang d'un personnage joueur ne fonctionne pas).

LA PAIX DE ZOTER

TYPE : CONTACT OU INGÉRÉ

RECETTE : Concasser les feuilles mortes et mélanger avec la Mortdale. Laisser reposer 15 minutes. Mélanger tous les ingrédients et faire chauffer pendant 15 minutes.

EFFET : Applique l'effet RAGE pendant 1 minute.

INGRÉDIENTS :

- Une dose de Mortdale
- Une tasse d'eau du marais ayant reposé au moins 4 heures
- Une poignée de feuilles mortes

POISONS D'HERBORISTE, MAÎTRE (NIVEAU 3)

MUET

TYPE : CONTACT OU INGÉRÉ

RECETTE : Faire chauffer l'eau et la poudre de perlimpinpin durant 30 minutes. 10 minutes avant la fin, écraser le bois pourri en de fins morceaux et les ajouter à la décoction.

EFFET : Applique l'effet SILENCE pendant 30 minutes.

INGRÉDIENTS :

- Un morceau d'écorce d'un arbre pourri
- Une cuillerée de poudre de perlimpinpin
- Une tasse d'eau du marais ayant reposé 30 jours

NÉCROSE DE NARZUL

TYPE : SANGUIN

RECETTE : Faire chauffer l'eau avec les pierres de lune pendant 5 minutes. Mélanger avec la terre en jusqu'à l'obtention d'une pâte. Mettre la pâte sur l'arme qui sera utilisée (pas pour vrai). Faire sécher au soleil ou avec l'aide d'une source de chaleur pendant 25 minutes.

EFFET : Applique l'effet BRISE MEMBRE au prochain coup qui touche une cible.

INGRÉDIENTS :

- Une demi-tasse d'eau bouillie pendant 30 minutes avec les os d'un mort
- Une demi-tasse de terre de cimetière
- Deux pierres de Lune

SANG DE LA TOURMENTE

TYPE : CONTACT OU INGÉRÉ


RECETTE : Faire chauffer l'eau avec la pierre de Zoter durant 15 minutes. Ajouter le venin d'araignée et laisser reposer 15 minutes de plus.

EFFET : Applique l'effet SOUFFRANCE pendant 15 secondes.

INGRÉDIENTS :

- Une dose de venin d'araignée
- Une tasse d'eau du marais ayant reposé 30 jours
- Une pierre de Zoter

LES EFFETS

	<i>Effets</i>	<i>Description</i>
M E N T A L 	Bégaïement	Double le temps d'incantation (pour les sorts, les prières et les chansons [chantées seulement]).
	Charme	Le charmeur ou la charmeuse devient un ami! La cible ne peut pas être hostile (attaquer, lancer un poison, incanter un sort, faire une prière, etc.) contre le charmeur ou la charmeuse. Toutefois, la cible peut utiliser des potions, des sorts/prières/chansons pour aider son nouvel ami ou sa nouvelle amie. À la fin de l'effet, la cible sait qu'elle a été charmée. Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.
	Peur	La cible doit fuir la source pendant X minutes. Elle ne peut pas prendre d'actions contre la source.
	Rage	La cible attaque la personne la plus proche pendant X minutes.
	Sommeil	La cible tombe dans un sommeil profond pendant X minutes. Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.
	<i>Effets</i>	<i>Description</i>
S T A N D A R D S	Aveuglement	La cible doit fermer les yeux pendant X minutes.
	Assommer	La cible tombe inconsciente au sol pendant X secondes (fonctionne seulement hors-combat). Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.
	Brise armure	L'armure touchée par le coup est complètement détruite
	Brise membre	La cible ne peut pas utiliser le membre touché jusqu'au prochain soin reçu.
	Désarmement	La cible doit lâcher ce qu'elle tient dans la main visée.
	Dissipation - « EFFET »	Dissipe l'effet mentionné (par le sort) peu importe la source (magique, divin, etc.). Ex : Dissipation RAGE.
	Dissipation - magique ou divine	Dissipe tous les sorts magiques ou divins sur la cible. Décharge également les objets magiques ou divins portés par la cible (n'ont plus d'effet). Les armes peuvent être rechargées par un forgeron selon leur recette respective. Les autres objets redeviennent utilisables au GN suivant.
	Douleur	Applique FAIBLESSE + la cible se tord de douleur
	Enchevêtrement	La cible ne peut pas se déplacer, mais peut se défendre.
	Faiblesse	La cible peut seulement se défendre.
	Jambette	La cible doit mettre les épaules au sol pendant.
	Miroir	Renvoie le sort sur le lanceur.
	Paralysie	La cible devient complètement immobile : elle ne peut pas attaquer, se défendre, ni parler. Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.
	Passif	La cible ne peut pas attaquer ni se défendre pendant x secondes/minutes.
	Poussée	La cible doit reculer de X mètres.
	Puissant	Détruit l'arme ou le bouclier ciblé.
	Ralentissement	La cible ne peut pas courir + BEGAIEMENT
Silence	La cible ne peut pas émettre de sons. Il est impossible de lancer de sorts ou de faire des prières ou chanter.	
Souffrance	Applique PASSIF + JAMBETTE + DOULEUR	
Invulnérable	La cible est immunisée à tous les effets et à toutes les formes de dégâts (magiques, divins, physiques, etc.)	

Solunne, l'île des légendes



LIVR E



D'HERBORISTERIE

2022