



Libret d'herboristerie

Libret d'Herboristerie version 3.0

28 octobre 2009



©2009

Tous droits déposés



Sommaire

I) Introduction	4
II) Récolte des herbes.....	4
III) Effets des plantes	6
A. Effets directs des plantes de niveau 1	6
B. Confection des potions	6
IV) Le manuel de l'herboriste ou comment utiliser ses plantes et potions	9
A. Herbes directement	9
B. Potions.....	9
C. Parfums	9
V) Le manuel de l'empoisonneur ou comment utiliser ses drogues et poisons	10
VI) L'herboristerie dans le jeu virtuel	10
VII) Coût moyen des herbes et potions.....	11
VIII) Conclusion	12
IX) Annexe 1: Herbier.....	13
X) Annexe 2 : Résumé des règles d'herboristerie	16

I) Introduction

Nous allons nous pencher sur un aspect particulier du jeu : l'herboristerie.

En effet, outre le fait de pouvoir soigner les rhumes et autres maladies dérangeantes, cela permet de soigner vos braves compagnons endommagés sur un champs de bataille (plaies, coups, brûlures) mais c'est aussi une composante essentielle que tout bon alchimiste, assassin, espion, shaman ou prêtre se doit de savoir maîtriser selon ses affinités. L'herboristerie est finalement la part de fantastique la plus accessible dans le monde de Aube même si chaque potion et décoction sont inspirées d'une potion réelle .

La compétence d'herboristerie est divisée en plusieurs niveaux avec plusieurs voies d'évolution par la suite.

II) Récolte des herbes

Afin de récolter des herbes, il convient de passer 1 heure en milieu naturel et d'ensuite prévenir l'animateur qui est chargé de l'herboristerie (pensez à demander qui c'est au briefing).

Vous aurez alors à jeter 2D6 et à vous reporter à un tableau vous indiquant vos trouvailles.

Ce tableau tente de retranscrire la difficulté de trouver des plantes rares afin de rendre l'herboristerie assez difficile d'accès (la compétence ne coûte pas très cher mais elle demande de l'implication en jeu, ce qui compense).

L'animateur donne au joueur toutes les plantes de la colonne du résultat des 2D6 sous réserve que le personnage possède la compétence.

Niveau de l'herboriste	Plante	Résultat des 2D6										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Herboriste niveau 1	Consoude	1	/	3	2	1	1	1	2	3	0	1
	Herbe aux chutes	1	/	3	2	1	/	1	2	3	0	1
	Herbe sacrée	1	/	3	2	1	/	1	2	3	0	1
	Ecorce d'Aubier	/	3	2	1	/	/	/	1	2	3	0
	Herbe à trique	3	2	1	/	/	/	/	/	1	2	3
	Manouse	3	2	1	/	/	/	/	/	1	2	3

Herboriste niveau 2	Ulmaire	/	3	2	1	/	/	/	1	2	3	0
	Lis de mai	3	2	1	/	/	/	/	/	1	2	3
	Herbe de Voda	2	1	/	/	/	/	/	/	/	1	2

Droque n°1	Herbe au somme	3	2	1	/	/	/	/	/	1	2	3
Droque n°2	Ivraie enivrante	2	1	/	/	/	/	/	/	/	1	2

Poison n°1	Bolets de Neitla	2	1	/	/	/	/	/	/	/	1	2
Poison n°2	Belle dame	2	1	/	/	/	/	/	/	/	1	2
Poison n°3	Conia	1	/	/	/	/	/	/	/	/	/	1

III) Effets des plantes

A. Effets directs des plantes de niveau 1

<i>Plante</i>	<i>Effet</i>
<i>Consoude</i>	+ 1 PV à une jambe
<i>Herbe aux chutes</i>	+ 1 PV à un bras
<i>Herbe sacrée</i>	+ 1 PA jusqu'à son utilisation non cumulable
<i>Ecorce d'Aubier</i>	+ 1 PV au torse
<i>Herbe à trique</i>	Donne une profonde envie d'assouvir ses pulsions sexuelles mais pas jusqu'au point de motiver un viol.
<i>Manouse</i>	Diarrhée monumentale de 20 min, retarde l'effet du poison niveau 2 d'autant.

B. Confection des potions

Autant les herbes de niveau 1 peuvent être utilisées directement, autant elles peuvent être combinées avec les plantes des autres niveaux afin de fabriquer des potions

La confection de potions nécessite un roleplay de 20 min afin de simuler la combinaison des plantes et leur transformation en potion.

A l'issu de ce temps, le joueur va voir l'animateur chargé de l'herboristerie et lui échange ses lots d'herbe utilisés pour faire les potions contre des lots de potion. Il est de plus nécessaire au joueur de prévoir une fiole ou autre contenant.

Recettes et effets des potions

Compétence	Potion	Recette	Effets
<i>Herboristerie niveau 2</i>	<i>Avortement</i>	1 manouse + 1 ulmaire + 1 herbe aux chutes	Fait avorter une femme enceinte de moins de 3 mois
	<i>Antidote</i>	1 lis de mai + 1 écorce d'Aubier + 1 ulmaire	L'antidote au poison de niveau 2 (cf ci-dessous)
	<i>Résistance</i>	1 herbe de Voda +1 herbe sacrée +1 herbe à trique	+ 2 PA jusqu'à son utilisation non cumulable
	<i>Vie</i>	1 lis de mai +1 herbe de Voda + 3 consoudes	Restaure tous les PV
	<i>Feu grégeois</i>	1 ulmaire + 1 manouse +1 herbe de Voda +1 herbe aux chutes	Bonus feu si appliqué sur une flèche et enflammé (nécessite du roleplay)
	<i>Acide</i>	1 lis de mai +1 herbe de Voda + 2 ulmaires	1 dégât sans armure Permet d'ouvrir la plupart des serrures

<i>Drogue n°1</i>	<i>Rencontre avec les esprits (sucre)</i>	1 herbe au somme +1 herbe de Voda +2 ulmaïres	La victime a un sourire béat, n'est plus capable d'aligner 2 pensées mais est très contente... (dure 20 min)
<i>Drogue n°2</i>	<i>Omnes Veritas (cacao)</i>	1 ivraie enivrante + 1 herbe au somme + 1 lis de mai +1 herbe sacrée + 1 consoude	La victime devra répondre la vérité à la prochaine question devant finir par oui ou par non qu'elle entendra

<i>Poison n°1</i>	<i>Indigestif (sel)</i>	1 bolet de Neitla + 1 herbe de Voda +1 lis de mai + 1 écorce d'Aubier	- 1 PV au torse sans que la victime ne s'en rende compte (un animateur compte à sa place ou va prévenir la victime si elle engage un combat)
<i>Poison n°2</i>	<i>Baiser de Jorie (eau pétillante)</i>	1 belle dame + 2 écorces d'Aubier + 1 herbe sacrée +1 bolet de Neitla	Démence, bouche sèche, cœur qui ralentit jusqu'à lâcher entraînant la mort (achevé) si on n'administre pas un antidote au personnage dans les 20 min
<i>Poison n°3</i>	<i>Foudroyante (sauce soja)</i>	1 conia + 1 ulmaïre + 1 bolet de Neitla + 1 belle dame	Mort instantanée dans d'horribles convulsions (achevé)

IV) Le manuel de l'herboriste ou comment utiliser ses plantes et potions

Un herboriste peut toujours administrer ses plantes et potions à un joueur, quelque soit l'endroit (salubre ou non) ou s'il est inconscient. Il faut tout de même que le joueur soit consentant s'il est conscient, sinon, se reporter au chapitre suivant...

L'utilisation de ses talents d'herboriste nécessite un roleplay de 10 minutes pour jouer le temps nécessaire à la potion ou à l'emplâtre pour agir.

A. Herbes directement

Les herbes de niveau 1 peuvent être utilisées directement uniquement par un herboriste.

Les herbes de niveau 1 ne peuvent être utilisées que sur des personnes conscientes.

Elles peuvent être appliquées pendant un combat à raison d'1 seule plante par joueur blessé. Si un joueur se fait soigné par une seconde plante, il passe hors combat et ne peut revenir se battre.

B. Potions

Les potions, poisons et drogues peuvent être vendues à prix d'or (cf ci-dessous) N'importe qui peut utiliser ces potions sans présence de l'herboriste. Néanmoins en ce qui concerne les poisons et drogues, les animateurs tiendront compte que l'empoisonneur n'est pas un spécialiste.

Les potions ne peuvent être ingérées lors d'un combat. Si un personnage est soigné par une potion, on considère qu'il est hors combat et qu'il ne peut revenir se battre.

C. Parfums

La compétence « parfumeur » nécessite d'avoir tous les niveaux en herboristerie, en drogues et en poisons. Cette compétence permet de fabriquer les mêmes potions que les compétences susnommées mais sous forme de parfum.

V) Le manuel de l'empoisonneur ou comment utiliser ses drogues et poisons

*Avant d'administrer un produit à une victime, le joueur **doit** prévenir un animateur. L'empoisonneur va ensuite tenter de discrètement administrer sa potion à sa victime. L'animateur ira ensuite voir la victime pour la prévenir des effets de l'empoisonnement et gérer le renseignement des médecins et autres herboristes auscultant la victime.*

Pour les petits malins qui ne veulent se risquer à tenter d'empoisonner un verre et qui préfèrent empoisonner toute une cruche, il leur faut mettre autant de doses de poison qu'on peut faire de verres avec le volume du récipient (et donc avoir le bon nombre de lots de poisons ou de drogues).

Pour le poison de niveau 1**, si l'empoisonneur souhaite le réutiliser sur le même personne afin de le faire tomber dans l'inconscience, il doit réitérer son action du début (donc prévenir de nouveau l'animateur et remettre la substance adaptée dans le verre de sa victime). Même si une cruche contient beaucoup de doses de poison niveau 1, cela ne suffira pas à tuer un personnage, **il faut deux actions d'empoisonnement pour valider les deux dégâts au torse subis par la victime.

VI) L'herboristerie dans le jeu virtuel

Lors du jeu virtuel, un personnage possédant des compétences d'herboristerie peut dépenser une action dites « d'herboristerie ».

L'équipe d'organisation considère alors que le personnage met tout en œuvre pour collecter des plantes et concocter des potions. Ainsi, dans une première étape, elle va faire 2 jets sur le tableau de collecte et va présenter les résultats au joueur qui pourra alors dire quelles potions il veut faire (dans la même action).

On ne peut faire qu'une action d'herboristerie par rapport mensuel. Sachant que cette action nécessite un plus grand dialogue avec les organisateurs, prévoyez d'être disponible si vous faites cette action.

VII) Coût moyen des herbes et potions

Le prix est volontairement élevé pour permettre aux herboristes d'œuvrer avec leurs compétences sans que tous les joueurs puissent se fournir facilement ce que les herboristes font si difficilement.

Herbes :

<i>Consoude</i>	<i>2 deniers</i>
<i>Herbe aux chutes</i>	<i>2 deniers</i>
<i>Herbe sacrée</i>	<i>10 deniers</i>
<i>Ecorce d'Aubier</i>	<i>2 deniers</i>
<i>Herbe à trique</i>	<i>10 deniers</i>
<i>Manouse</i>	<i>20 deniers</i>

Potions :

<i>Avortements</i>	<i>40 deniers</i>
<i>Antidote</i>	<i>50 deniers</i>
<i>Résistance</i>	<i>50 deniers</i>
<i>Vie</i>	<i>40 deniers</i>
<i>Feu Grégeois</i>	<i>70 deniers</i>
<i>Acide</i>	<i>30 deniers</i>

Drogues :

<i>Rencontre avec les esprits</i>	<i>10 deniers</i>
<i>Omnes Veritas</i>	<i>80 deniers</i>

Poisons :

<i>Indigestif</i>	<i>80 deniers</i>
<i>Baiser de Jorie</i>	<i>1 aurée</i>
<i>Foudroyante</i>	<i>2 aurées</i>

VIII) Conclusion

Le système d'herboristerie présente aux joueurs la façon la plus simple d'accéder au fantastique dans le monde de Aube. Il a été conçu afin d'être jouable sans pour autant faciliter l'herboristerie par rapport à la médecine traditionnelle qui a de lourdes contraintes. J'espère que ce document motivera les joueurs à jouer des herboristes et faire du roleplay sur ce thème.

IX) Annexe 1: Herbier



Cet herbier a pour but de rendre plus visuel le roleplay des herboristes en associant les herbes du monde de Aube avec des produits aisément trouvables dans le commerce.




Dans l'absolu, suivre cet herbier n'est pas nécessaire car uniquement les lots d'herbes remis par les organisateurs comptent pour la validité des potions. L'herbier permet juste un rendu visuel sympathique.



En pratique, un herboriste utilisant l'herbier fera son RP de transformation des plantes en potions à l'aide des plantes de l'herbier et ira faire valider cette transformation auprès des orgas qui prendront ses lots d'herbes et lui donneront ses lots de potions (en gros, en terme de jeu, uniquement les lots comptent).




Un joueur herboriste qui décide d'utiliser l'herbier devra fournir ses propres plantes.

<i>Herbes de niveau 1</i>	<i>Descriptif</i>	<i>Illustration</i>
<i>Consoude</i>	<i>Cardamome</i>	
<i>Herbe aux chutes</i>	<i>Feuille de laurier</i>	
<i>Herbe sacrée</i>	<i>Thym</i>	
<i>Ecorce d'Aubier</i>	<i>Ecorce de cannelle</i>	

<i>Herbe à trique</i>	<i>Feuille de basilic</i>	
<i>Manouse</i>	<i>Racine de gingembre</i>	

<i>Herbes de niveau 2</i>	<i>Descriptif</i>	<i>Illustration</i>
<i>Ulmaire</i>	<i>Clou de girofle</i>	
<i>Lis de mai</i>	<i>Lavande</i>	
<i>Herbe de Voda</i>	<i>Feuille de menthe</i>	

<i>Herbes à drogues</i>	<i>Descriptif</i>	<i>Illustration</i>
<i>Herbe au somme</i>	<i>Feuille de thé</i>	
<i>Ivraie enivrante</i>	<i>Badiane (anis étoilé)</i>	

<i>Herbes à poisons</i>	<i>Descriptif</i>	<i>Illustration</i>
<i>Bolets de Neitla</i>	<i>Champignon de Paris</i>	
<i>Belle Dame</i>	<i>Gousse de vanille</i>	
<i>Conia</i>	<i>Noix de muscade</i>	

X) Annexe 2 : Résumé des règles d'herboristerie

Collecte : jetez 2D6 et prenez toutes les herbes de la colonne sous réserve d'avoir le niveau.

Niveau de l'herboriste	Plante	Résultat des 2D6										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<i>Herboriste niveau 1</i>	Consoude	1	/	3	2	1	1	1	2	3	0	1
	Herbe aux chutes	1	/	3	2	1	/	1	2	3	0	1
	Herbe sacrée	1	/	3	2	1	/	1	2	3	0	1
	Ecorce d'Aubier	/	3	2	1	/	/	/	1	2	3	0
	Herbe à trique	3	2	1	/	/	/	/	/	1	2	3
	Manouse	3	2	1	/	/	/	/	/	1	2	3
<i>Herboriste niveau 2</i>	Ulmaire	/	3	2	1	/	/	/	1	2	3	/
	Lis de mai	/	3	2	1	/	/	/	1	2	3	/
	Herbe de Voda	3	2	1	/	/	/	/	/	1	2	3

<i>Droque niv 1</i>	Herbe au somme	3	2	1	/	/	/	/	/	1	2	3
<i>Droque niv 2</i>	Ivraie enivrante	2	1	/	/	/	/	/	/	/	1	2

<i>Poison niv 1</i>	Bolets de Neitla	2	1	/	/	/	/	/	/	/	1	2
<i>Poison niv 2</i>	Belle dame	2	1	/	/	/	/	/	/	/	1	2
<i>Poison niv 3</i>	Conia	1	/	/	/	/	/	/	/	/	/	1

<i>Plante</i>	<i>Effet</i>
<i>Consoude</i>	<i>+ 1 PV à une jambe</i>
<i>Herbe aux chutes</i>	<i>+ 1 PV à un bras</i>
<i>Herbe sacrée</i>	<i>+ 1 PA jusqu'à son utilisation non cumulable</i>
<i>Ecorce d'Aubier</i>	<i>+ 1 PV au torse</i>
<i>Herbe à trique</i>	<i>Donne une profonde envie d'assouvir ses pulsions sexuelles mais pas jusqu'au point de motiver un viol.</i>
<i>Manouse</i>	<i>Diarrhée monumentale de 20 min, retarde l'effet du poison niveau 2 d'autant.</i>

<i>Compétence</i>	<i>Potion</i>	<i>Recette</i>	<i>Effets</i>
<i>Herboristerie niveau 2</i>	<i>Avortement</i>	1 manouse + 1 ulmaire + 1 herbe aux chutes	Fait avorter une femme enceinte de moins de 3 mois
	<i>Antidote</i>	1 lis de mai + 1 écorce d'Aubier + 1 ulmaire	L'antidote au poison de niveau 2 (cf ci-dessous)
	<i>Résistance</i>	1 herbe de Voda +1 herbe sacrée +1 herbe à trique	+ 2 PA jusqu'à son utilisation non cumulable
	<i>Vie</i>	1 lis de mai +1 herbe de Voda + 3 consoudes	Restaure tous les PV
	<i>Feu grégeois</i>	1 ulmaire + 1 manouse +1 herbe de Voda +1 herbe aux chutes	Bonus feu si appliqué sur une flèche est enflammé (nécessite du roleplay)
	<i>Acide</i>	1 lis de mai +1 herbe de Voda + 2 ulmaires	2 de dégâts si lancée Permet d'ouvrir la plupart des serrures

<i>Drogue n°1</i>	<i>Rencontre avec les esprits (sucre)</i>	1 herbe au somme +1 herbe de Voda +2 ulmaires	La victime a un sourire béat, n'est plus capable d'aligner 2 pensées mais est très contente... (dure 20 min)
<i>Drogue n°2</i>	<i>Omnes Veritas (cacao)</i>	1 ivraie enivrante + 1 herbe au somme + 1 lis de mai +1 herbe sacrée + 1 consoude	La victime devra répondre la vérité à la prochaine question devant finir par oui ou par non qu'elle entendra
<i>Poison n°1</i>	<i>Indigestif (sel)</i>	1 bolet de Neitla + 1 herbe de Voda +1 lis de mai + 1 écorce d'Aubier	- 1 PV au torse sans que la victime ne s'en rende compte (un animateur compte à sa place ou va prévenir la victime si elle engage un combat)
<i>Poison n°2</i>	<i>Baiser de Jorie (eau pétillante)</i>	1 belle dame + 2 écorces d'Aubier + 1 herbe sacrée +1 bolet de Neitla	Démence, bouche sèche, cœur qui ralentit jusqu'à lâcher entraînant la mort (achevé) si on n'administre pas un antidote au personnage dans les 20 min
<i>Poison n°3</i>	<i>Foudroyante (sauce soja)</i>	1 conia + 1 ulmaire + 1 bolet de Neitla + 1 belle dame	Mort instantanée dans d'horribles convulsions (achevé)

Crédits

*Création, textes et mise en page : Maxime Le Grand
Avec l'aimable participation à la création de Sébastien Lidy*

Relecture, inspiration : Gaëlle Debos

Herbier : François Gits

Graphisme : Emmanuelle Boutin, Max de Fouchier

Tous droits déposés

