

# **Cours de base en Herboristerie** **(Préparation des Herbes)**

Pierre Sourcier, Ville de Primm

---

Suite au cours, la lecture des documents et assimilation des théories prendra 1d8-[Bonus d'Intelligence] heures\*.

**\*Minimum 1 heure**

**C'est ensuite que la personne gagne les avantages suivants :**

- **+1 en Herboristerie ou obtention de la compétence à 0.5**
  - **+2 lors de la recherche de plantes à l'aide de guides appropriés et pertinents**
  - **+2 en préparation des plantes à l'aide des outils appropriés (en plus des bonus procurés par les outils en question, si applicable)**
- 

## **Notes :**

- Toutes les herbes doivent être assainies avec de l'huile de nettoyage avant usage.
- Les recettes et étapes de préparation montrées dans ce cours sont sujettes à modifications selon la plante, les résultats voulus et le matériel demandé pour une telle manipulation.
- Il est possible d'avoir certaines connaissances en alchimie afin de compléter certaines recettes.

## **Les théories apprises dans le cours de base :**

- 1- Les types de préparations des plantes
- 2- Théories de mélanges de potions
- 3- La conservation des plantes
- 4- Le matériel d'herboristerie

## 1- Les types de préparations des plantes

### **Ecrasé (Poussière, Poudre)**

Après que l'herbe ait été séchée pendant un minimum d'une semaine, il faut la concasser avec un mortier et un pilon. On obtient une poussière fine. Cette poussière peut être répandue sur tout sujet, mais si elle est jetée, elle s'éparpille aux quatre vents et perd son effet. Si on ajoute du solvant alourdissant [**voir avec un alchimiste**] au mélange et qu'on laisse sécher 10 minutes, cela ajoute du poids à la poussière pour qu'on puisse la jeter efficacement.

### **Appliqué (Pâte, Huile, Onguent)**

L'herbe doit être concassée avec un mortier et un pilon, et la poussière obtenue doit être mélangée avec de l'eau et du gélatinum pour obtenir une pâte assez collante pour pouvoir être appliquée sur toute surface. Si les effets ne sont pas utilisés pendant 1d3 jours (une fois l'application réalisée), la pâte devient inefficace. Utiliser des pansements permet de doubler la durée de fonctionnement. À noter que des **recettes alchimiques** peuvent remplacer la gélatinum et l'eau afin de créer les pommades.

### **Avalé**

L'herbe doit être assainie avec de l'huile de nettoyage, puis être mangée ou avalée.

### **Brûlé (Encens, Bougie)**

#### *Normal*

L'herbe peut être brûlée sans préparation.

Temps de combustion : 1d6x10 minutes.

#### *Encens*

L'herbe doit être concassée en une fine poussière et appliquée à un bâton enduit d'huile à encens.

Temps de combustion : 1d4 heures.

#### *Bougie*

L'herbe doit être concassée en une fine poussière et mélangée à de la cire d'herbier fondue.

La cire doit être ensuite moulée avec une mèche.

Temps de combustion : 2d4 heures.

### **Injecté**

Une fois l'herbe assainie avec de l'huile de nettoyage, elle doit être mélangée avec de l'eau claire. On obtient un liquide prêt à être injecté dans la circulation sanguine. L'aiguille doit être stérilisée pour diminuer les chances d'infection.

### **Mélangé (Potion, Liquide, Mélange, Préparation)**

L'herbe doit être bouillie dans de l'eau claire. L'herboriste doit remuer l'infusion régulièrement. Après avoir bouilli approximativement 10 minutes, la préparation doit refroidir progressivement. Elle est alors prête à être utilisée. Les graines de teinture doivent être ajoutées durant l'ébullition. Par contre les graines de scintillement peuvent être ajoutées a posteriori.

## 2- Théorie de mélanges de potions

Quand des potions différentes sont mélangées, chacune perd une partie de ses facultés. Deux potions ayant des effets opposés s'annulent réciproquement lors du mélange. Tous les effets se prolongent jusqu'à ce que le plus long prenne fin.

| Nombre de potions mélangées | Puissance          | Effets secondaires si bue                                  |
|-----------------------------|--------------------|------------------------------------------------------------|
| 1                           | Normale            | Aucun                                                      |
| 2                           | Divisée par deux   | Aucun                                                      |
| 3                           | Divisée par trois  | Nausée, Transpiration                                      |
| 4                           | Divisée par quatre | Nausée, Transpiration, vertige, -1 aux jets d'attaque      |
| 5 ou plus                   | Divisée par cinq   | Nausée, Transpiration, déséquilibre, -3 aux jets d'attaque |

### 3- La conservation des plantes

Les herbes ont une durée de conservation limitée dans le temps, mais certaines méthodes permettent de prolonger cette durée. Notez que ces méthodes fonctionnent seulement si les produits sont conservés correctement.

|                                                     |                                                        |                               |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------|
| Herbe non traitée                                   | Pas de traitement                                      | 1d4 sem.                      |
| Herbe nettoyée                                      | Herbe assainie avec de l'huile de nettoyage            | 2d4 sem.                      |
| Herbe emballée                                      | Tissu trempé dans de l'huile de conservation           | 2d4 mois                      |
| Herbe dans le Jus de Pestilence                     | Conservation de la plante dans le liquide (hermétique) | Indéfiniment                  |
| Herbe <b>séchée</b> et <b>écrasée</b> (non traitée) | Pas de traitement                                      | Indéfiniment ou selon le cas* |
| <hr/>                                               |                                                        |                               |
| Herbe <b>appliquée</b>                              |                                                        |                               |
| Non traitée                                         | Pas de traitement                                      | 2d4 sem.                      |
| Mélangée                                            | Mélangée avec de l'huile de conservation               | 2d4 mois                      |
| Dans le Jus de Pestilence                           |                                                        | Indéfiniment                  |
| <hr/>                                               |                                                        |                               |
| Herbe <b>avalée</b>                                 |                                                        |                               |
| Non traitée                                         | Pas de traitement                                      | 1d4 sem.                      |
| Nettoyée                                            | Herbe assainie avec de l'huile de nettoyage            | 2d4 sem.                      |
| Emballée                                            | Tissu trempé dans de l'huile de conservation           | 2d4 mois                      |
| Dans le Jus de Pestilence                           |                                                        | Indéfiniment                  |
| <hr/>                                               |                                                        |                               |
| Herbe <b>brûlée</b>                                 |                                                        |                               |
| Non traitée                                         | Pas de traitement                                      | 1d4 sem.                      |
| Nettoyée                                            | Herbe assainie avec de l'huile de nettoyage            | 2d4 sem.                      |
| Emballée                                            | Tissu trempé dans de l'huile de conservation           | 2d4 mois                      |
| Dans le Jus de Pestilence                           |                                                        | Indéfiniment                  |
| Encens                                              | Sous forme d'encens                                    | Indéfiniment                  |
| Bougie                                              | Sous forme de bougie                                   | Indéfiniment                  |
| <hr/>                                               |                                                        |                               |
| Herbe <b>injectée</b> (non traitée)                 | Pas de traitement                                      | Indéfiniment ou selon le cas* |
| <hr/>                                               |                                                        |                               |
| Herbe <b>mélangée</b> (non traitée)                 | Pas de traitement                                      | Indéfiniment ou selon le cas* |

\* Certains plantes peuvent développer des moisissures néfastes. Dans le cas des plantes traitées et liquides (pour injection par exemple), le mélange peut présenter une décantation.

## 4- Matériel d'herboristerie

Une herboristerie a rarement des herbes rares, très rares ou rarissimes. En effet ces herbes nécessitent un environnement particulier et poussent plus difficilement. Même si les herboristes peuvent s'en procurer quelques-unes en petite quantité, ils sont en général peu disposés à s'en séparer. Quelques gros magasins, peu nombreux et très renommés dans leur royaume, proposent quelques fois quelques herbes rares. Les herbes rarissimes ne sont jamais disponibles sauf au près de quelques magiciens très puissants, sinon il faut les chercher soit même. La plupart du matériel peut être acheté dans des magasins spécialisés.

### **Matériel réutilisable [Boutique d'Herboristerie de Pierre Sourcier – Ville de Primm]**

#### **Prix préférentiels**

| <b>Matériel</b>                                                     | <b>Coût</b> | <b>Poids</b> | <b>Description</b>                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------|-------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sac de l'Herboriste                                                 | 25 po       | 1            | Petit sac pour protéger les herbes                                                          |
| Mortier et pilon                                                    | 5 po        | 1            | Pour écraser et broyer les herbes                                                           |
| Petite fiole                                                        | 5 pa        | -            | Contient 1 dose                                                                             |
| Grande fiole                                                        | 1 po        | -            | Contient 3 doses                                                                            |
| Petit pot à onguent                                                 | 1 po        | -            | Contient 1 dose                                                                             |
| Grand pot à onguent                                                 | 3 po        | -            | Contient 3 doses                                                                            |
| Bourse à épicer                                                     | 15 pa       | -            | Contient plusieurs herbes dans des compartiments séparés                                    |
| Chaudron du voyageur                                                | 5 po        | 3            | Permet de préparer moins de 5 doses                                                         |
| Chaudron                                                            | 15 po       | 10           | Permet de préparer plus de 5 doses                                                          |
| Aiguille                                                            | 2 po        | -            | Seringue : aiguille + réservoir                                                             |
| Dard                                                                | 5 po        | -            | Petite aiguille pour usage avec une sarbacane                                               |
| Manuel<br>« <b>Les Plantes Médicinales</b> »<br>par Pierre Sourcier | 100 po      | 2            | Guide des plantes courantes du continent nordiques et leurs effets médicaux.                |
| Livre<br>« <b>Les herbes à fumer et recettes à boucaner !</b> »     | 100 po      | 2            | Amateur de pipe ? Voici un recueil de recette d'herbes à fumer aux pouvoirs intéressants... |
| Manuel<br>« <b>Les Plantes et Potions du Chaos</b> »                | 350 po      | 2            | Document de 10 plantes aux propriétés « spéciales ». Pour les personnes averties...         |

**Matériel consommable [Boutique d’Herboristerie de Pierre Sourcier – Ville de Primm]**  
**Prix préférentiels**

| Matériel                | Coût  | Poids | Description                                                                                                                                           |
|-------------------------|-------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gélatinum               | 2 pa  | -     | Solidifie un liquide pour former une pâte                                                                                                             |
| Huile de conservation   | 5 po  | 1     | Permet de conserver une herbe                                                                                                                         |
| Huile de nettoyage      | 1 po  | 1     | Permet d'assainir une herbe                                                                                                                           |
| Huile à encens          | 12 pa | 1     | Permet de créer des bâtons à encens (10 batons)                                                                                                       |
| Solvant alourdissant    | 3 po  | -     | Ajoute du poids à une poussière ou une poudre                                                                                                         |
| Crystel                 | 1 pa  | -     | Purifie un liquide des microbes qu'il contient                                                                                                        |
| Graine de teinture      | 1 pa  | -     | Ajoute une couleur à une potion                                                                                                                       |
| Graine de scintillement | 3 po  | -     | Ajoutes un scintillement et des effets de brouillard à une potion                                                                                     |
| Graine d'annulation     | 5 po  | -     | Annule tous les effets d'une potion d'herboristerie                                                                                                   |
| Bâtonnet + colle        | 2 po  | 1     | Permet de créer des bâtonnets d'encens (10)                                                                                                           |
| Mèche de bougie         | 1 po  | -     | Permet de créer des bougies (4)                                                                                                                       |
| Cire de bougie          | 5 po  | 1     | Permet de créer des bougies (4)                                                                                                                       |
| Jus de Pestilence       | 50 po | 2     | Contenant de Jus de Pestilence. Liquide produit par les <i>Druides de Torlek</i> pouvant conserver indéfiniment des plantes et des matières animales. |

| Plantes Communes des Marais Nordiques |   |   |   |   |           |           |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |            |
|---------------------------------------|---|---|---|---|-----------|-----------|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Nom                                   | P | E | A | H | Fréq.     | Val. (po) | Préparation          | Effet                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Type       |
| Aoneas                                | x | x | x | x | Commune   | 15        | Avalée               | Ces baies cramoisies dont le goût est très mauvais redonnent 1d4 PV chacune                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Soin       |
| Artenon                               | x | x |   |   | Commune   | 14        | Injectée             | Provoque de très vives douleurs partout dans le corps pendant 1d4 rounds                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Feinte     |
| Elduldas                              |   | x | x | x | Très Rare | 1800      | Ecrasée              | Saupoudrée sur de la pierre, cette poudre la transforme en boue. Une dose permet d'affecter 1/4 de m3                                                                                                                                                                                                                                                             | Feinte     |
| Elraden                               | x | x | x |   | Rare      | 603       | Spécial (non traité) | Ces longues feuilles épaisses, fixée sous les chaussures, les bottes ou les pieds permettent de marcher dans les marais sans faire de traces pendant 1d6 heures. La charge maximale de la créature les utilisant est de 50 kg par pied / patte possédée. Une plante porte 1d8 feuilles.                                                                           | Feinte     |
| Faetan                                | x | x | x |   | Commune   | 13        | Ecrasée              | Répartie sur tout le corps la poudre obtenue rend totalement indetectable aux insectes (normaux ou monstrueux) pendant 1d6 *10 minutes                                                                                                                                                                                                                            | Répulsion  |
| Fisineas                              | x | x | x |   | Très Rare | 2101      | Avalée               | Confère la respiration aquatique pendant 1d4 heure par dose                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Feinte     |
| Gaperan                               |   |   | x | x | Commune   | 2         | Ecrasée              | La poudre extrêmement dessiccative de cette plante permet d'évaporer 5 Litre d'eau par dose, et cela en 1 minutes. Les zones où se trouvent cette plantes sont de petites places sèches au sein des marais, lieux idéaux pour faire un feu. Mais attention, au contact direct de la peau pendant plus d'une heure pose des problèmes de santé (déshydratation)    | Feinte     |
| Gaterus                               | x | x |   |   | Rare      | 502       | Avalée               | Fait tomber dans un état de catalepsie pour 1d6 heures (pas de possibilité de stopper l'effet avant la fin, et pas de possibilité a priori la durée)                                                                                                                                                                                                              | Feinte     |
| Grenmara                              | x | x | x | x | Rarissime | 4000      | Injectée             | Une dose de cette préparation est un sérum universel pour tout venin de reptile ou d'insecte présent dans les marais fossiles. Il est efficace tant que la victime n'est pas morte, mais ne permet pas de la ressusciter. On ne connaît pas l'effet sur d'autres venins que ceux des créatures des marais fossiles                                                | Médecine   |
| Hasida                                | x | x |   |   | Très Rare | 2002      | Mélangée             | Permet à un druide de transférer une des ses métamorphoses journalières à une autre créature. Celle-ci peut l'utiliser quand bon lui semble avant minuit. Le druide doit déduire cette métamorphose de son quota pour la journée                                                                                                                                  | Feinte     |
| Karpera                               | x | x | x |   | Commune   | 31        | Injectée             | Annule l'effet d'un philtre d'amour précédemment bu. Peu importe le temps séparant les deux prises de potions. Si aucun philtre n'avait été bu avant, protège contre le prochain philtre si celui-ci est absorbé avant 1d4 jours                                                                                                                                  | Protection |
| Orcanon                               | x | x | x | x | Commune   | 5         | Appliquée            | Ces racines écrasées appliquées sur une armure non métallique confère un donus de +2 (d'armure) à l'AC pour les 2 prochaines attaques normalement réussies sur personnage portant l'armure. Attention, sur une armure métallique cela la rend inutilisable (si elle est non magique), Sur la peau provoque 1d4 points de dégâts après 1d6 rounds de démangeaisons | Protection |
| Pasirus                               | x | x | x | x | Rare      | 700       | Brûlée               | Attire et rend agressif de nombreux insectes pour la durée de la combustion                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Feinte     |
| Raori                                 | x | x | x | x | Commune   | 12        | Avalée               | Fait perdre toute sensation de goût ou d'odorat pendant 1d4 heures                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Feinte     |
| Starrada                              |   |   | x | x | Commune   | 6         | Mélangée             | Cet acide puissant ronge le métal. La zone affectée par une dose est l'équivalent d'une plaque de 5 cm*5 cm *0,5 cm. Avalée il cause 1d6 points de dégâts, et de graves problèmes intestinaux (régénération nécessaire, considéré comme un acte mauvais)                                                                                                          | Feinte     |
| Taerri                                | x | x |   |   | Commune   | 18        | Brûlée               | Repousse les insectes normaux pendant la durée de combustion                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Répulsion  |
| Tamadas                               | x | x |   |   | Commune   | 25        | Avalée               | Puissant stimulant sexuel (certains gens du nord nomment cette plante "Viagra") stimule fortement l'appétit sexuel et triple l'endurance sexuelle. Durée : 1d8 heures                                                                                                                                                                                             | Feinte     |
| Vaer'dan                              |   |   | x | x | Commune   | 11        | Appliquée            | Cette sorte de chardon très piquant, appliquée sur une arme lui confère un +2 aux dégâts sur la prochaine attaque réussie                                                                                                                                                                                                                                         | Attaque    |
| Wesiran                               |   |   | x | x | Rare      | 408       | Appliquée            | Cette poudre, saupoudrée sur des pièces d'argent leur donne un aspect parfait de pièces d'or. L'effet dure 1d4 jours et affecte jusqu'à 100 pièces par dose                                                                                                                                                                                                       | Feinte     |

\*\*\* BONUS DE +2 AUTOMATIQUE DANS LES MARAIS NORDIQUES \*\*\*

Valide pour la recherche et l'identification