



Guide de l'herboristerie



Duché de
BICOLLINE



INTRODUCTION

L'herboristerie est une discipline unique qui s'intéresse aux plantes et aux champignons ainsi qu'à leurs propriétés naturelles. Elle est donc bien distincte des arts occultes, tels l'alchimie, et possède son propre fonctionnement.

Les herboristes utilisent les plantes et les champignons qu'ils cueillent dans la nature ou achètent au marché afin de créer des essences, qui permettent de concentrer et d'exprimer les propriétés particulières de chaque plante et champignon. C'est à partir de ces essences que les produits d'herboristerie sont ensuite fabriqués.

Grâce à des recettes et à des techniques transmises de génération en génération, un herboriste peut ainsi créer, à partir d'essences spécifiques, des produits qui permettront de soigner un proche, d'empoisonner un ennemi ou de provoquer une transe, par exemple.



IMPORTANT

L'herboristerie est une discipline « terrain » basée principalement sur le jeu de rôle, n'ayant pas d'impact direct dans le jeu géopolitique ou sur la plateforme en ligne.

- Aucun « sort » d'herboristerie ne sera ajouté au Recueil surnaturel.
- Les pratiquants ne seront pas ajoutés au Codex des mages et occultistes en ligne.
- Aucun registre des herboristes ne sera tenu à l'Échoppe ou par les maîtres de jeu.

ÉCHOPPE D'HERBORISTERIE

Située sur l'allée marchande, l'Échoppe d'herboristerie est le point de rencontre incontournable de tous les herboristes, qu'ils soient novices, praticiens, compagnons ou artisans!

On peut y rencontrer le Père Duradis, Grand Artisan d'herboristerie, ainsi que son acolyte Valoche l'homme-rat, digne porteur des connaissances ancestrales de sa grand-mère Mycose.

Ils reprennent avec enthousiasme l'héritage laissé par le Père Durabot, qui a posé les bases de l'herboristerie et donné son premier nom à l'échoppe sur l'allée marchande.

C'est à l'échoppe d'herboristerie qu'il est possible de transformer les plantes et les champignons en essences et de fabriquer des produits d'herboristerie, que ce soit à partir d'une recette connue ou simplement de son imagination.

L'échoppe d'herboristerie est minimalement ouverte lors de ces événements :

- **Le Bal Pourpre**
- **Le Tournoi des Nations**
- **La Grande Bataille**



LEXIQUE

Catégorie

Chaque produit d'herboristerie se retrouve dans une catégorie spécifique en fonction de son type et de la méthode utilisée pour le créer. Il existe cinq catégories de produits : les produits topiques, les produits secs, les extractions simples, les extractions concentrées et les produits composés.

Carnet

Recueil nominatif de l'herboriste, où il consigne ses notes, ses réflexions et les produits qu'il a réalisés. Le Carnet est la base du jeu en herboristerie.

Effet

Capacité finale d'un produit d'herboristerie, qui en spécifie les impacts souhaités (« pouvoirs ») et indésirables (effets secondaires).

Équipement

Ressource requise pour transformer des plantes ou des champignons en essences ainsi que pour créer un produit d'herboristerie (la quantité varie selon le nombre d'essences utilisées).

Essence

Extrait concentré des propriétés d'une plante ou d'un champignon. C'est l'item de base pour créer des produits. L'essence est représentée par une carte portant le nom de la plante ou du champignon dont elle est extraite.



Plante/Champignon

Ingrédient naturel représenté par un canevas imprimé. Chacun possède un nom, une famille, et une provenance. Ses propriétés se reflètent dans les essences et dans les produits.



Produit

Création finale en herboristerie possédant des effets spécifiques. Le produit est défini par les propriétés des essences utilisées et par le type de produit créé.

Propriété

Qualité d'une plante ou d'un champignon, exprimée via une essence selon le type de produit choisi, et contribuant à l'effet d'un produit. Les propriétés peuvent être primaires (effet principal recherché) ou auxiliaires (effet de modification).

Recette

Formule connue et inscrite au Carnet, combinant entre trois et cinq essences et détaillant leurs propriétés ainsi que le nom, le type et les effets du produit réalisé. Toutes les recettes s'obtiennent en créant des produits.



Type

Format d'un produit résultant de la méthode de préparation. Le type détermine comment les propriétés des essences s'expriment dans le produit créé. Il existe dix types de produits, énumérés plus loin.

CARNET

Le Carnet est la base du jeu en herboristerie. N'importe qui peut cueillir ou acheter des plantes ou des champignons. Savoir comment les conserver, les utiliser et en tirer leur plein potentiel est une autre affaire!

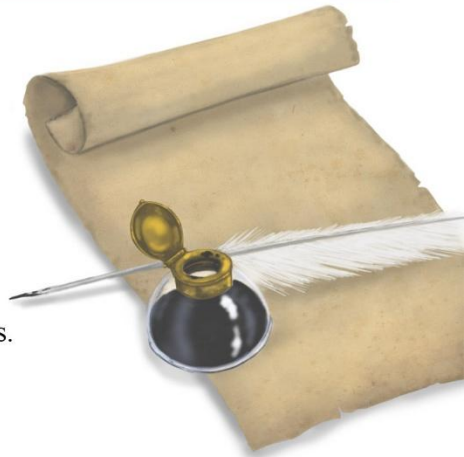
Tous les produits différents réalisés à l'Échoppe d'herboristerie sont inscrits dans le Carnet et officialisés par le Père Duradis, Valoche l'homme-rat ou un de leurs assistants.

Une fois officialisée, une création de produit devient une recette qui peut être réutilisée par l'herboriste s'il possède les essences et solars ou équipements requis.

IMPORTANT

- Chaque herboriste doit posséder un Carnet.
- Le Carnet est nominatif et non transférable.
- Le Carnet est un objet appartenant au joueur et fourni par celui-ci, il n'est pas volable.

L'herboriste peut également compléter son Carnet en y inscrivant ses meilleures cueillettes, ses réflexions matinales, ses idées les plus loufoques, ses notes personnelles, etc. Ces notes servent uniquement à alimenter ses apprentissages.



HIÉRARCHIE DES HERBORISTES

Le nombre de produits différents réalisés par un herboriste définit son titre.

Novice

Un produit suffit pour être reconnu comme novice. C'est le premier pas dans l'art de l'herboristerie, celui où on apprend à distinguer les plantes et les champignons et à comprendre leurs propriétés.

Praticien

Cinq produits différents marquent ce rang. Le praticien maîtrise les bases et commence à développer ses propres méthodes de préparation.

Compagnon

Quinze produits différents sont nécessaires. Le compagnon connaît les subtilités de son art et peut transmettre ses connaissances et astuces aux herboristes moins expérimentés.

Artisan

Vingt-cinq produits différents confirment ce titre. L'artisan a une maîtrise complète des techniques d'herboristerie et une réputation bien établie dans son domaine.

Grand Artisan

Ce rang n'est pas lié à un nombre de produits, mais à la reconnaissance des autres herboristes. Le Grand Artisan a formé d'autres artisans, perfectionné son art pendant des années et bâti une réputation qui voyage au-delà de son atelier. Ce titre est confirmé par le MDJ de la sphère occulte.

CUEILLETTE, OBTENTION ET IDENTIFICATION DES PLANTES ET DES CHAMPIGNONS

La très grande majorité des plantes et des champignons proviennent des Terres du Centre. Elles peuvent pousser spontanément lors d'événements particuliers, être cueillies à différents endroits sur le Duché de Bicolline, être récoltées par courrier ducal (avec les bonnes informations et les bonnes ressources), être obtenues en récompense de certaines quêtes ou achetées à différents personnages qui s'intéressent à l'herboristerie.

Certaines plantes proviennent également du Nouveau Monde et sont donc plus difficiles à obtenir. Elles peuvent être acquises par le commerce, en échangeant avec des représentants du Nouveau Monde ou lors de quêtes spécifiques.

Pour des raisons inexplicables, il semble que plus les plantes et champignons sont utilisés pour créer des essences, plus ils poussent fréquemment et en grandes quantités...

Il est possible d'identifier les plantes et les champignons en consultant un des herbiers du Duché de Bicolline, notamment ceux disponibles aux Grandes Archives, ou en discutant avec un autre herboriste.

Différentes informations sont disponibles pour chaque plante et champignon :

- Nom
- Famille
- Provenance
- Propriétés
- Etc.



CONVERSION DES PLANTES ET DES CHAMPIGNONS EN ESSENCES

Avant d'être utilisés pour créer des produits d'herboristerie, les plantes et les champignons doivent être convertis en essences afin de concentrer leurs propriétés.

La conversion de 3 plantes ou champignons identiques en une essence a lieu à l'Échoppe d'herboristerie, avec un de ses représentants. Cette conversion requiert 5 solars ou un équipement.

Pour convertir des plantes ou champignons en essences, l'herboriste doit minimalement connaître leur nom.



PROPRIÉTÉS DES ESSENCES

Chaque essence possède des propriétés propres, parfois inattendues, et ces propriétés s'expriment différemment selon le type de produit créé.

Un même pommier peut ainsi fournir un parfum remarquable, par l'huile tirée de ses fleurs, ou un poison brutal, par une décoction conçue pour extraire les composés des pépins.

D'autres espèces, plus versatiles, servent plutôt d'auxiliaires : elles prolongent la durée d'action d'un produit, en masquant le goût, stabilisent un mélange, ou permettent d'augmenter les doses produites.

UTILISATION DES ESSENCES

Les essences de plantes et de champignons peuvent être utilisées pour tenter une nouvelle recette ou pour créer un produit dont la recette est connue. La création d'un produit d'herboristerie peut être effectuée de deux manières.



À L'ÉCHOPPE D'HERBORISTERIE

Le personnel de l'Échoppe d'herboristerie accompagnera tout herboriste qui souhaite créer un produit d'herboristerie. Toute tentative (qui fonctionne ou non) réalisée à l'Échoppe d'herboristerie sera officialisée sur place : c'est l'apprentissage qui compte!

EN COURRIEL DUCAL (RECHERCHE)

Un protocole bien réfléchi et l'utilisation des ressources adéquates, incluant au moins un sceau occulte, permettra d'atteindre les mêmes objectifs. Un produit créé par courrier ducal sera officialisé à l'Échoppe d'herboristerie lors du prochain événement où l'Échoppe est ouverte. Il est important de noter qu'un atelier bien équipé, doté du personnel compétent, pourrait permettre de réaliser plusieurs produits, de manière raisonnable.

Toute création de produit permet d'identifier :

- Les propriétés spécifiques des essences utilisées en fonction du type de produit créé
- Les effets spécifiques du produit créé, incluant les effets secondaires

IMPORTANT

Toutes les créations de produits requièrent entre trois et cinq essences, qui sont consommées dans le processus, ainsi que plusieurs solars ou équipements pour assurer la qualité du produit final :

- Trois essences - 15 solars ou 3 équipements
- Quatre essences - 30 solars ou 6 équipements
- Cinq essences - 60 solars ou 12 équipements



PRÉPARATION DE LA DÉMARCHE

Avant de créer un produit à l'échoppe d'herboristerie, l'herboriste doit effectuer ses recherches et préparer sa démarche en inscrivant dans son Carnet :

- Type de produit créé
- Nom et quantité des essences utilisées
- Description en jeu des étapes de création du produit
- (Facultatif) Dessin des plantes et champignons utilisés
- (Facultatif) Famille des plantes et champignons utilisés
- (Facultatif) Provenance des plantes et champignons utilisés



IMPORTANT

À l'échoppe d'herboristerie, les informations suivantes seront ajoutées :

- Propriété de chaque essence
- Nom du produit créé
- Effets du produit créé, incluant :
 - Les effets primaires
 - Les effets de modification
 - Les effets secondaires
- Date de création du produit
- Signature de l'échoppe d'herboristerie

PRODUIT D'HERBORISTERIE

Un produit d'herboristerie est représenté par un document officiel qui précise :

- Nom et type du produit créé
- Effets du produit créé, incluant :
 - Les effets primaires
 - Les effets de modification
 - Les effets secondaires
- Date de création du produit
- Signature de l'échoppe d'herboristerie



IMPORTANT

- Chaque produit représente une dose unique pouvant être utilisée sur une seule cible.
- Chaque produit réalisé peut également être représenté par un accessoire en jeu, fourni par le joueur. En tout temps, cet accessoire doit être accompagné du document officiel produit par l'Échoppe d'herboristerie.

TYPES DE PRODUITS D'HERBORISTERIE

L'herboristerie repose sur la connaissance de méthodes distinctes permettant de créer différents types de produits grâce à un ensemble de techniques de préparation spécifiques.

Il existe dix types de produits, répartis en cinq catégories.



PRODUITS TOPIQUES

Les **baumes** sont des préparations semi-solides qui protègent, apaisent et favorisent la réparation. Ils sont faits d'un corps gras (huiles neutres, graisses, beurres) mêlé à des cires et des extraits de plantes ou de champignons. Ils forment une barrière qui retient l'humidité et prolonge l'action. On les utilise sur les gerçures, irritations, cicatrices, frottements, muscles endoloris et zones exposées au froid.



Les **cataplasmes** sont des pâtes appliquées sur la peau pour une action locale. Ils sont réalisés avec des plantes et champignons pilés, parfois liés à l'argile, au miel ou à une farine. Ils sont utiles contre l'inflammation, les douleurs articulaires, les ecchymoses, les irritations, les brûlures légères, ou pour tirer une impureté. Ils sont efficaces par contact prolongé, chaleur ou froid, et épaisseur contrôlée.



PRODUITS SECS

L'encens est une préparation qui agit par la fumée et l'air. C'est un mélange de résines, écorces, feuilles séchées et aromates, brûlé pour purifier un lieu, calmer l'esprit, soutenir un rituel, ou éloigner des nuisances. L'effet est rapide et diffus, et dépend de la ventilation, de la durée et du dosage. Un encens de qualité brûle proprement, sans étouffer ni irriter.



Les **poudres** sont des plantes et champignons séchés réduits finement, parfois mêlés à des sels, résines ou minéraux. Très polyvalentes, elles servent en saupoudrage sur une plaie, en incorporation alimentaire ou en capsules. Elles exigent un broyage propre et une conservation au sec. Selon la recette, elles peuvent entre autres absorber, désinfecter, stimuler ou apaiser.



EXTRACTIONS SIMPLES

L'**infusion** est une extraction par l'eau chaude ou froide, adaptée aux principes actifs fragiles. C'est un remède doux pour apaiser, tonifier, purifier, calmer des douleurs légères, soutenir le sommeil, ou accompagner une cure. Elle demande un dosage précis, se consomme vite et se conserve peu. Son efficacité dépend du temps de trempé, de la température et de la fraîcheur des plantes et champignons.



La **décoction** est une extraction par frémissement ou ébullition contrôlée, destinée aux matières dures comme les racines, écorces, graines et tiges. Elle est plus robuste, souvent plus concentrée et plus amère qu'une infusion. Elle est utile pour des besoins tenaces et des préparations de fond. Le dosage dépend du temps d'ébullition, du volume d'eau et de la coupe. Elle se conserve un peu mieux, mais reste sensible à l'air et à la lumière.

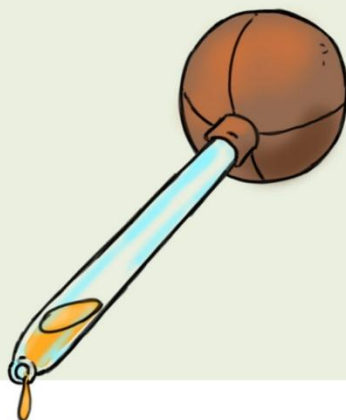


EXTRACTIONS CONCENTRÉES

Les **huiles** sont des macérats où les plantes et champignons transmettent leurs vertus à un corps gras. Elles sont préparées par macération longue, parfois au bain-marie, pour capter les composés liposolubles. On les utilise surtout en externe, en massage, en friction, pour une protection cutanée, un assouplissement ou une chaleur thérapeutique. Elles se conservent bien, mais craignent la lumière et l'oxydation.



Les **teintures** sont des extractions par alcool ou solvant fort, très concentrées et durables. Elles se dosent en gouttes et capturent des principes actifs que l'eau extrait mal. Elles s'utilisent en interne à faible quantité, ou en externe pour désinfecter, tonifier ou préparer une friction. Elles demandent des mesures exactes, un temps de repos et une filtration propre. Les huiles et les teintures servent souvent de base à des recettes composées.



PRODUITS COMPOSÉS

Les **philtres** sont des préparations liquides conçues pour un effet net, ciblé, souvent rapide. Ils peuvent se boire, s'appliquer ou se doser en gouttes. Ils combinent plusieurs techniques, comme une décoction, une fermentation courte, des essences, ou l'assemblage de teintures, huiles et poudres. Ils sont pensés comme une recette complète, avec un début, un pic et une durée. Ils sont utiles en crise, contre la fièvre, pour soutenir un effort, ou comme contrepoison.

Les **sirops** sont des préparations sucrées et épaissies qui stabilisent les effets et rendent la prise facile. Ce sont des infusions ou décoctions concentrées, dissoutes dans du miel ou du sucre, parfois avec un acide doux pour la conservation. Ils se dosent régulièrement à la cuillère. Ils sont indiqués pour la gorge, la toux, l'enrouement, les irritations et la fièvre légère. Trop peu cuits, ils tournent. Trop cuits, ils perdent des composés fragiles. Il faut les garder au frais et à l'abri.



IMPORTANT

- En raison de sa complexité, cette catégorie de produits s'adresse uniquement aux herboristes qui ont atteint le titre d'Artisan.

UTILISATION DES PRODUITS D'HERBORISTERIE

Les produits d'herboristerie peuvent être utilisés de deux manières.

EN COURRIER DUCAL

Les produits d'herboristerie peuvent être utilisés en courrier ducal pour augmenter les chances de succès d'une recherche (recherche, action, exploration, etc.). Ils ne peuvent pas être utilisés dans les autres types de courriers ducaux.

Le document produit par l'Échoppe d'herboristerie doit être ajouté dans l'enveloppe du courrier ducal.

Les effets du produit d'herboristerie sont appliqués tels que prévus lorsqu'ils sont utilisés en courrier ducal.



LORS D'UN ÉVÉNEMENT DU DUCHÉ DE BICOLLINE

Un produit d'herboristerie peut être utilisé lors de certains événements du Duché de Bicolline.

Lors de son utilisation, le document doit être déchiré et l'application doit être simulée en jeu (ex. : appliquer le baume, etc.). L'effet survient alors tel que décrit.

Pour être utilisé, un produit doit déjà avoir été créé et non être sous forme de recette et d'essences.

Lors d'un événement du Duché de Bicolline, les effets des produits d'herboristerie indiqués dans un prologue pourraient être ajustés afin d'assurer leur cohérence et leur applicabilité en jeu.

IMPORTANT

- Toute utilisation d'un produit d'herboristerie pendant un événement requiert un prologue.
- Lorsque permis, l'utilisation des produits d'herboristerie sera toujours mentionnée dans le document jeu de l'événement.



RÉSUMÉ DES ÉTAPES

1 Obtenir des plantes et des champignons

- a. Cueillette
- b. Quêtes
- c. Courriers ducaux



2 Identifier les plantes et les champignons

- a. Nom
- b. Famille
- c. Provenance



3 Convertir les plantes et les champignons en essences à l'Échoppe d'herboristerie

- a. 3 plantes ou champignons identiques
- b. Coût : 5 solars ou 1 équipement



4 Inscrire la démarche dans son Carnet

- a. Type de produit créé
- b. Nom et quantité des essences utilisées
- c. Description en jeu des étapes de création du produit
- d. (Facultatif) Dessin, famille et provenance des plantes et champignons utilisés



RÉSUMÉ DES ÉTAPES

5 Créer le produit d'herboristerie

- a. En personne à l'Échoppe d'herboristerie ou en courrier ducal (recherche occulte)
- b. Coût: solars ou équipements



6 Obtenir le document représentant le produit d'herboristerie

- a. Possibilité de créer un accessoire en jeu



7 Utiliser le produit d'herboristerie

- a. Courrier ducal (recherche)
- b. Événement (requiert un prologue)

8 Jouer les effets du produit d'herboristerie

- a. Au besoin, expliquer les effets à la cible



**Ce document constitue un *bêta-test* et n'est
valide que pour la Grande Bataille 1026.**



Duché de
BICOLLINE