

Solunne, l'Île des légendes



LIVR E



D'HERBORISTERIE

2024

TABLE DES MATIÈRES

<u>PRINCIPES GÉNÉRAUX.....</u>	<u>3</u>
<u>NIVEAU D'HERBORISTERIE</u>	<u>4</u>
<u>RÉCOLTER LES INGRÉDIENTS.....</u>	<u>5</u>
<u>TYPE DE POTIONS ET DE POISONS.....</u>	<u>6</u>
<u>SYSTÈME DE DÉCOUVERTE</u>	<u>7</u>
<u>CRÉATION DE POTIONS.....</u>	<u>7</u>
<u>CATALYSEUR</u>	<u>9</u>
<u>APPRENTISSAGE ET ÉCHEC</u>	<u>11</u>
<u>TEMPS DE FABRICATION & NOMBRE POSSIBLE DE TEST</u>	<u>11</u>
<u>POTIONS & POISONS.....</u>	<u>12</u>
<u>POTIONS D'HERBORISTE, APPRENTI (NIVEAU 1)</u>	<u>12</u>
<u>POTIONS D'HERBORISTE (NIVEAU 2).....</u>	<u>14</u>
<u>POTIONS D'HERBORISTE, MAITRE (NIVEAU 3)</u>	<u>15</u>
<u>LES EFFETS.....</u>	<u>19</u>

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;
- Avoir des outils (mortier et pilon, fiole, chaudron, etc.).



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

Le temps de création ainsi que la recette sont indiqués au joueur. Il appartient à l'herboriste d'être créatif dans la manière de faire la potion (écraser les plantes dans un mortier et un pilon, les faire bouillir, etc.).

Chaque joueur peut conserver une potion OU un ingrédient **entre** les évènements. Les joueurs avec herboristerie peuvent en conserver plus dépendamment du niveau de l'habileté. Les ingrédients périssables sont identifiés à la fin du document. En règle générale, seulement les ressources sous forme de fiole avec de la cire sont périssables.

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 2 dégâts ou POISON FAIBLESSE 10 secondes

Un poison remplace toutes les propriétés sur l'arme jusqu'à ce que le poison soit terminé. Par exemple, le prochain coup porté par une arme magique avec un poison serait POISON 2 dégâts et non pas MAGIQUE POISON 2 dégâts.

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 & poisons de niveau 1**. À ce niveau, le joueur peut conserver 3 potions et 3 ingrédients entre les événements et il peut utiliser 3 ingrédients pour fabriquer ses potions. De plus, le personnage peut faire 1 potions d'herboriste, apprenti (niveau 1) à la fois.

Finalement, l'apprenti peut faire un test de potion en 1h30 (voir la section temps de fabrication et nombre possible de test dans le document).

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**. À ce niveau, le joueur peut conserver 4 potions et 4 ingrédients entre les événements et il peut utiliser 4 ingrédients pour fabriquer ses potions. 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).

Finalement, l'herboriste peut faire un test de potion en 1h (voir la section temps de fabrication et nombre possible de test dans le document).

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**. À ce niveau, le joueur peut conserver 5 potions et 5 ingrédients entre les événements et il peut utiliser 4 ingrédients pour fabriquer ses potions ET un catalyseur*. 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).
- Finalement, l'herboriste maitre peut faire un test de potion en 30min (voir la section temps de fabrication et nombre possible de test dans le document).

Qui plus est, il est possible d'apprendre d'autres recettes en jeu en utilisant le système de découverte (ci-dessous). Les autres herboristes peuvent également s'échanger des recettes entre eux.

RÉCOLTER LES INGRÉDIENTS

À l'île des Légendes, quelques ingrédients pour l'herboristerie se retrouvent à l'état naturel. En effet, il est possible de fabriquer des potions en utilisant de véritables composantes. Les composantes plus puissantes et plus rares sont toutefois sous forme de ressources qu'il faut trouver durant le jeu.

Par exemple, la *POTION DE SOINS MINEURS* requiert 3 poignées de fleurs blanches. Il faut donc réellement trouver des fleurs blanches et les cueillir pour pouvoir compléter la potion.

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).

SYSTÈME DE DÉCOUVERTE

Le système d'herboristerie 2024 offre aux joueurs la possibilité de créer des potions en mélangeant divers ingrédients. Ce système est basé sur un code de couleurs représentant les types d'énergies dans l'univers de Solunne.

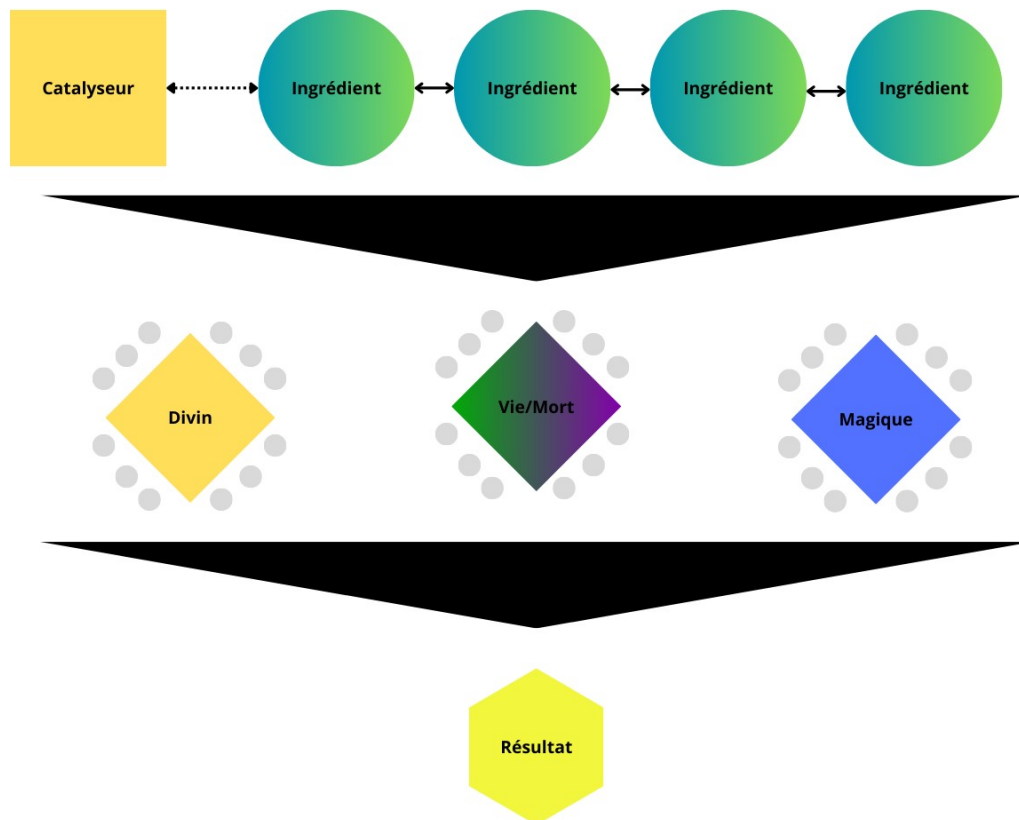
Chaque ingrédient possède un attribut et une valeur numérique indiquant sa rareté. Les attributs sont :

Vie, Mort, Divin et Magique

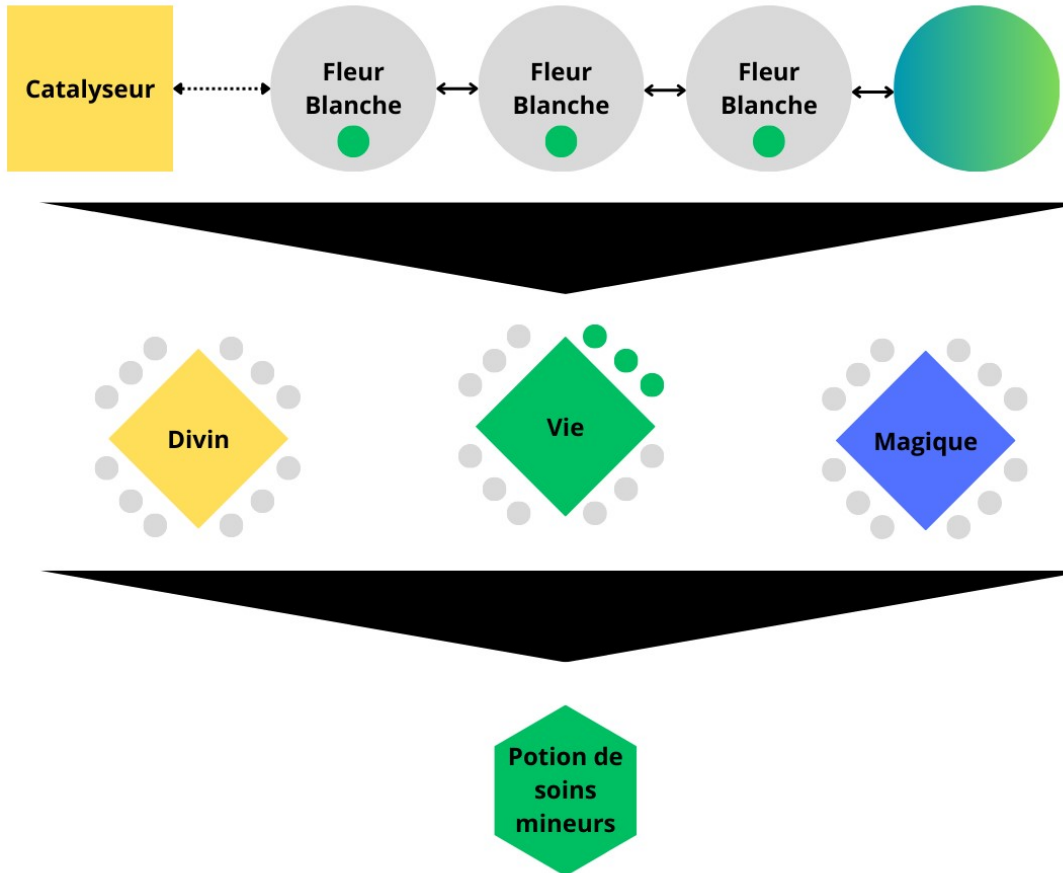
Par exemple : Une fleur blanche à le code Vie-1

CRÉATION DE POTIONS

Pour créer une potion, il faut combiner des ingrédients pour atteindre un certain nombre de points dans chaque attribut. Les résultats sont associés à des paliers de 3 points (3, 6, 9 et 12). Le maximum est de 12 points, tout attributs confondus. Les attributs Vie et Mort sont opposés, donc ils s'annulent dans la même concoction.



Exemple: Un herboriste maitre mélange 3 fleurs blanches. Le résultat d'attribut est **Vie-3**. Il obtient une potion de soins mineurs.

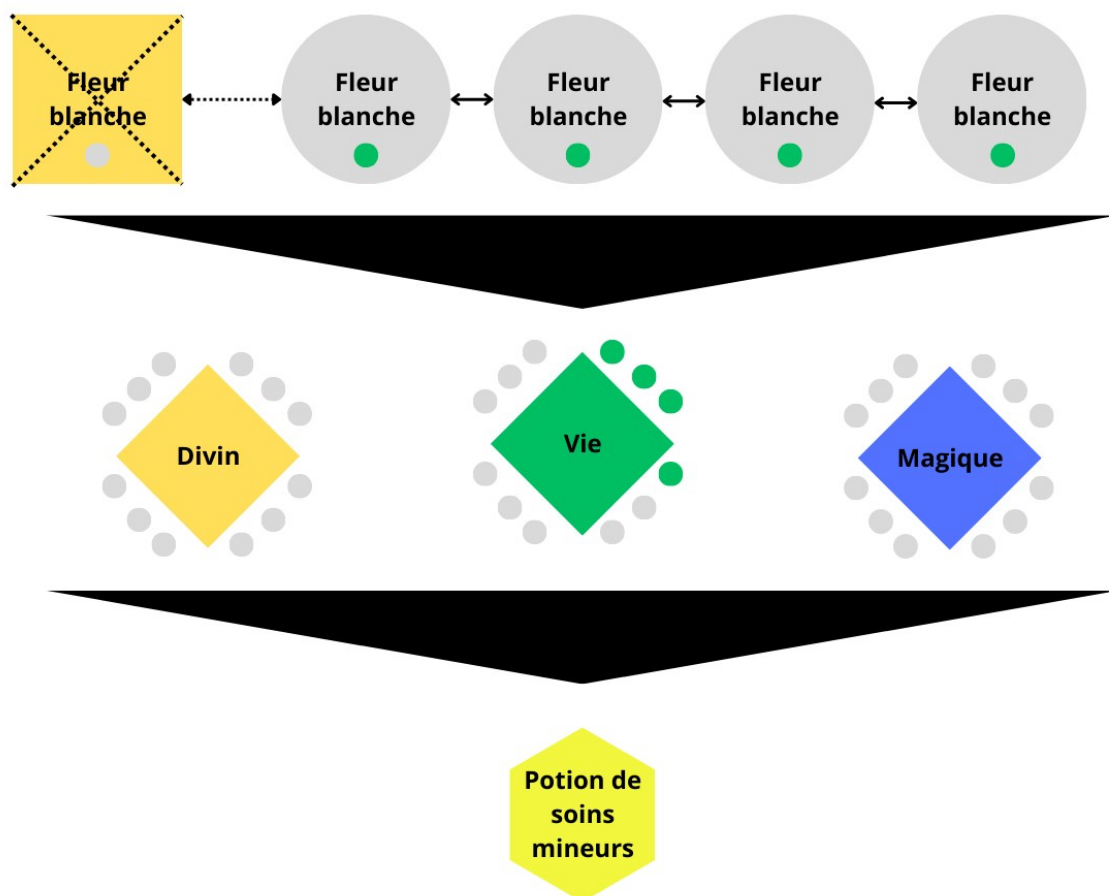


CATALYSEUR

Les catalyseurs sont des ingrédients plus rares qui peuvent être utilisés comme 5^e ingrédient par les herboristes maîtres. Quelques ingrédients seulement sont des catalyseurs et il appartient au joueur de découvrir lesquels.

Si un joueur utilise un ingrédient standard comme catalyseur, celui-ci n'a aucun effet.

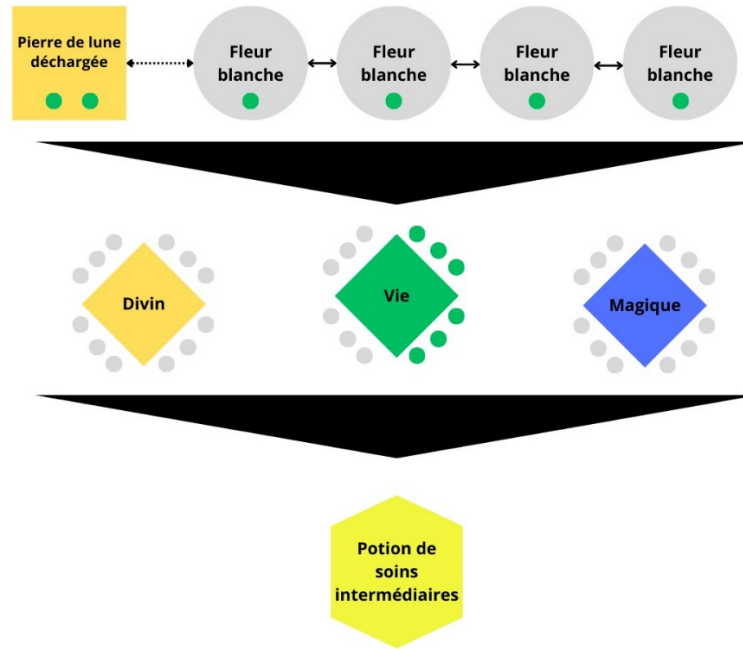
Exemple: Un herboriste maître souhaite créer une potion avec 5 ingrédients. Il utilise 4 poignées de fleurs blanches en ingrédients standard et 1 poignée de fleurs blanches comme catalyseur.



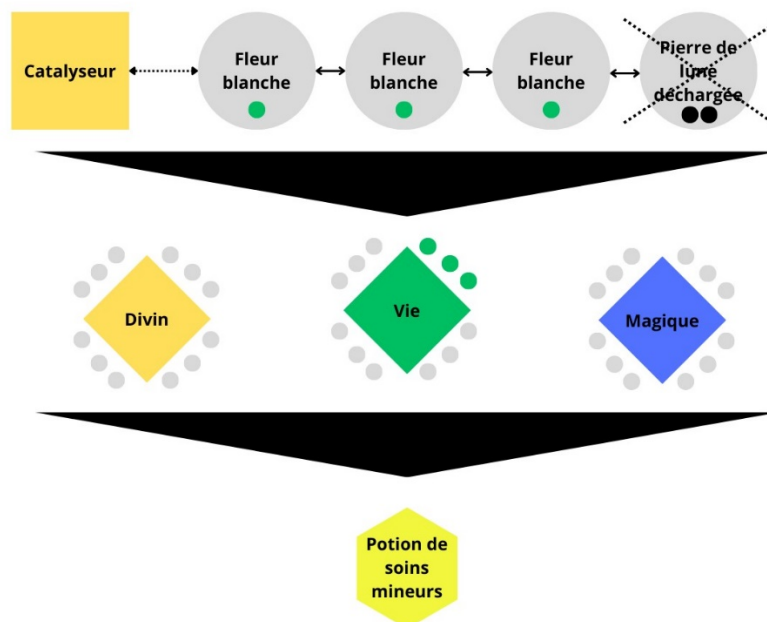
Dans cet exemple, la fleur blanche n'est pas un catalyseur. L'ingrédient est perdu et n'a aucun effet. Comme le résultat est **Vie-4**, le joueur obtient une potion de soins mineurs.

Exemple 2 : Un herboriste maitre tente la même potion, mais il utilise une pierre de lune déchargée comme catalyseur. Comme la pierre de lune déchargée est un catalyseur avec l'attribut Vie-2*, sa valeur est ajoutée au résultat. L'herboriste obtient Vie-6, soit une potion de soins intermédiaires.

*Ceci est un exemple et ne représente pas l'attribut de cet ingrédient.



Si un joueur utilise un catalyseur comme un ingrédient standard, celui-ci est perdu et n'a aucun effet.



APPRENTISSAGE ET ÉCHEC

Échec: Si le résultat de la combinaison ne correspond à aucun palier, le joueur apprend la valeur d'un ingrédient ainsi que ses caractéristiques spéciales (catalyseur, ingrédients standard, autre).

Exemple: Un herboriste mélange 2 fleurs blanches (Vie-2). Le résultat n'atteint pas le premier palier (3). La potion est un échec : le joueur apprend que l'attribut d'une fleur blanche est Vie-1 et que c'est un ingrédient standard.

Exemple 2: un herboriste tente de créer une potion avec des fleurs blanches et des fleurs bleues. Il tente une nouvelle combinaison dans le but d'atteindre un palier supérieur et il obtient Vie-3 et Magique-2. Le résultat serait une potion de soins mineures. La potion est considérée comme un succès.

Dans l'exemple 2, la potion n'est pas considérée comme un échec puisqu'une potion a été créée (même si le joueur n'a pas réussi son objectif d'atteindre un palier supérieur [6,9 ou12]).

TEMPS DE FABRICATION & NOMBRE POSSIBLE DE TEST

Pour fabriquer une potion dont vous ne connaissez pas la recette, le temps requis dépend de votre niveau d'herboriste.

Herboriste, apprenti peut faire un test en 1h30.

Herboriste peut faire un test en 1h

Herboriste, maitre peut faire un test en 30 minutes.

Il est possible que la recette ainsi découverte ait un temps de fabrication moins long que le temps du test. Cependant, si un herboriste découvre une potion qui excède son niveau de compétence, elle sera plus longue à faire

Par exemple, un herboriste apprenti découvre une recette de soins majeurs en utilisant 3 ingrédients rares. Cette potion prend normalement 20 minutes à fabriquer pour un herboriste, maitre. L'apprenti pourra recréer sa recette mais en 1h30 alors qu'un maitre (qui peut normalement faire des potions niveau 3) pourrait la refaire en 20 minutes.

Vous ne pouvez faire qu'**un test à la fois** et pendant ce temps, vous ne pouvez **pas faire d'autres potions**.

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

TEMPS DE CRÉATION : 10 MINUTES

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

INGRÉDIENTS :

☐ 3 poignées de fleurs blanches

RALENTISSEMENT DU POISON

TYPE : INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 10 MINUTES

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

INGRÉDIENTS :

☐ 3 poignées de feuilles vertes

APAISEMENT

TYPE : INGÉRÉ OU CONTACT

TEMPS DE CRÉATION : 15 MINUTES

EFFET : Immunise à l'effet *RAGE* pendant 1 heure OU applique l'effet DISSIPATION RAGE si lancer sur une cible.

INGRÉDIENTS :

3 pierres de Terra

COURAGE

TYPE : INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 10 MINUTES

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

INGRÉDIENTS :

- 2 poignées de fleurs bleues
- 1 poignée de graines de fruits

CAMOUFLAGE

TYPE : ONGUENT

TEMPS DE CRÉATION : 15 MINUTES

EFFET : Permet d'utiliser l'habileté DISSIPATION pendant 2 heures (voir habiletés générales).

INGRÉDIENTS :

- 1 pierre de lune
- 1 sang de loup
- 1 poignée de fleurs bleues

POTIONS D'HERBORISTE (NIVEAU 2)

SOINS INTERMÉDIAIRES

TYPE : INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 15 MINUTES

EFFET : 5 minutes après l'ingestion, la personne qui a bu la potion récupère **3 points d'endurances.**

INGRÉDIENTS :

- 2 poignées de fleurs blanches
- 2 citrion

POTION DE FORCE

TYPE : ONGUENT

TEMPS DE CRÉATION : 15 MINUTES

EFFET : La personne gagne l'habileté FORCE 3 pendant **1 heure.**

INGRÉDIENTS :

- 1 poignée de fleurs blanches
- 1 citrion
- 1 poignée de feuilles vertes
- 1 pierre de Zora

INVISIBILITÉ

TYPE : INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 15 MINUTES

EFFET : La personne devient invisible pendant **30 minutes.**

INGRÉDIENTS :

- 2 poignées de fleurs bleues
- 2 pierres de lune

PEAU D'ÉCORCE

TYPE : INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 15 MINUTES

EFFET : Augmente l'endurance de 2 pendant **24 heures. Ne peut être soigné ou récupéré.**

INGRÉDIENTS :

- 1 citrion
- 1 poignée de fleur blanches
- 1 pierre de lune
- 1 poignée de fleurs bleues

POTIONS D'HERBORISTE, MAITRE (NIVEAU 3)

SOINS MAJEURS

TYPE : INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 20 MINUTES

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

CATALYSEUR :

1 Bicarbonate

INGRÉDIENTS

1 graine de Goter Kola

2 citrion

1 poignée de fleurs blanche

ANTIPOISON

TYPE : INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 20 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.

CATALYSEUR :

1 Bicarbonate

INGRÉDIENTS

1 citrion

1 poignée de fleurs blanches

1 Suc de Taon

1 pierre de Terra

MORPHINE

TYPE : INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 20 MINUTES

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

CATALYSEUR :

1 poudre de perlinpinpin

INGRÉDIENTS

1 citrion

2 pierres de lune

1 poignée de graines de fruits

POISONS D'HERBORISTE, APPRENTI (NIVEAU 1)

AVEUGLEMENT

TYPE : CONTACT

TEMPS DE CRÉATION : 20 MINUTES

EFFET : Applique l'effet POISON AVEUGLEMENT pendant 30 secondes.

INGRÉDIENTS :

- 1 venin
- 2 essence solaire

BÉGAIEMENT

TYPE : INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 15 MINUTES

EFFET : Applique l'effet POISON BÉGAIEMENT pendant 1 heure.

INGRÉDIENTS :

- 1 pierre de lune
- 1 dard de Taon
- 1 eau du stagnante vieillie 30 jours

POISON DE CHAMPIGNONS

TYPE : SANGUIN

TEMPS DE CRÉATION : 15 MINUTES

EFFET : Les deux prochains coups portés avec l'arme fait 1 point de dégât POISON de plus.

INGRÉDIENTS :

- 3 eau stagnante vieillie 30 jours

POIL À GRATTER

TYPE : CONTACT

TEMPS DE CRÉATION : 10 MINUTES

EFFET : Applique l'effet POISON FAIBLESSE pendant 15 secondes.

INGRÉDIENTS :

- 3 poignées de feuilles mortes

RACINE TERRARISTE

TYPE : CONTACT

TEMPS DE CRÉATION : 15 MINUTES

EFFET : Applique l'effet POISON ENCHEVÊTREMENT pendant 1 minute.

INGRÉDIENTS :

- 1 écorce d'arbre noir
- 1 pierre de Terra
- 1 poignée de feuilles vertes

POISONS D'HERBORISTE (NIVEAU 2)

SOMMEIL

TYPE : CONTACT OU INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 20 MINUTES

EFFET : Applique l'effet POISON SOMMEIL pendant 15 minutes.

INGRÉDIENTS :

- 1 pierre de lune
- 1 pierre de glace
- 1 dard de Taon
- 1 eau du stagnante vieillie 30 jours

PARALYSIE

TYPE : INGÉRÉ OU SANGUIN

TEMPS DE CRÉATION : 20 MINUTES

EFFET : Applique l'effet POISON PARALYSIE pendant 30 secondes

INGRÉDIENTS :

- 1 Mortdale
- 1 dard de taon
- 1 pierre de lune
- 1 venin

LAME DU DIABLE

TYPE : SANGUIN

TEMPS DE CRÉATION : 20 MINUTES

EFFET : Les deux prochains coups portés avec l'arme fait 2 points de dégâts POISON de plus.

INGRÉDIENTS :

- 1 venin
- 2 eau stagnante vieillie 30 jours
- 1 mortdale

LA PAIX DE ZOTER

TYPE : CONTACT OU INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 20 MINUTES

EFFET : Applique l'effet POISON RAGE pendant 1 minute.

INGRÉDIENTS :

- 1 venin
- 1 mortdale
- 1 champignon
- 1 essence solaire

POISONS D'HERBORISTE, MAÎTRE (NIVEAU 3)

MUET

TYPE : CONTACT OU INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 30 MINUTES

EFFET : Applique l'effet POISON SILENCE pendant 1 heure.

CATALYSEUR :

1 cache mentys

INGRÉDIENTS

1 pierre de Zora

1 pierre de lune

1 mortdale

1 pierre de feu

NÉCROSE DE NARZUL

TYPE : SANGUIN

TEMPS DE CRÉATION : 20 MINUTES

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

CATALYSEUR :

1 cache mentys

INGRÉDIENTS

1 pierre de Zora

1 eau stagnante vieillie 30 jours

2 poignées de fleurs bleues

SANG DE LA TOURMENTE

TYPE : CONTACT OU INGÉRÉ

TEMPS DE CRÉATION : 30 MINUTES

EFFET : Applique l'effet POISON SOUFFRANCE pendant 15 secondes.

CATALYSEUR :

1 encre de pierre de lune

INGRÉDIENTS

1 venin d'araignée

1 venin

1 dard de Taon

1 champignon

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.
S T A N D A R D S	<i>Effets</i>	<i>Description</i>
	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'à ce qu'elle récupère 1 point endurance (soin).
	Démembrement	Le membre touché est coupé. Il est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit régénéré (sort, potion, chirurgie).
	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.)	

RESSOURCES NATURELLES RÉCOLTABLES ET **PÉRISSABLES** (DANS LA NATURE).

(SVP BIEN LAVER VOS MAINS APRÈS AVOIR MANIPULÉ DES PLANTES).

Fleur blanches, jaunes, rouges et bleues	Feuilles mortes
Graines de fruits ou légumes	Eau stagnante*
Feuilles vertes	Eau stagnante vieillie 30 jours*
Champignon	Écorce d'arbre mort

*Il est possible de conserver de l'eau stagnante entre deux événements pour obtenir de l'eau stagnante vieillie 30 jours.

RESSOURCES **PERSIABLES** À TROUVER (PRINCIPALEMENT SOUS FORME DE FIOLES SCELLÉES PAR DE LA CIRE)

Commun
Acide de lave
Bicarbonate
Citrion
Dard de Taon
Eau stagnante vieillie 30 jours
Mortale
Ration

Non commun	Rare
Écorce d'arbre noir	Cache mentys
Encre de pierre de lune	Cendre de méduse
Essence solaire	Eau de la fontaine de magie
Ectoplasme	Encens de sangsue pourpre
Graine de Goter Kola	Flamme de la steppe en poudre
Poudre de perlinpinpin	Pépite de foie de yéti raffinée
Racine de licori	Poudre de fée
Réactine	Red clover blossom
Sang de démon	Sang de lycanthrope
Sang de loup	Sang élémental de glace ou de feu
Suc de Taon	Venin d'araignée
Venin	

RESSOURCES NON PÉRISSABLES

PIERRES ET MÉTAUX

Pierre de lune	Pierre arcanique
Pierre de Zora, Terra, Éode (gitan)	Pierre elfique
Pierre magique déchargée	Métaux (argent, mithril, fer, métérite, etc.)
Pierre de glace et de feu	Cuir
Pierre de Zoter	Parchemin de magie vierge