



HERBORISTERIE

Traduction et légères modifications par Fenris des règles d'herboristerie de Hellfrost de Triple Ace Games (<http://www.tripleacegames.com/brands/hellfrost/>). Mise en page et corrections par Torgan (<http://savage.Torgan.net>).

Nouvel Atout

Herboriste

Pré-requis : Novice, Intellect d8+, Connaissance (Herboristerie) d6+, Survie d6+

Votre personnage sait identifier des plantes spécifiques et à partir d'elles concocter des remèdes et décoctions herbeux

Nouvelles règles

Trouver les ingrédients

Le joueur doit faire un jet de Survie ou de Connaissance (Herboristerie). Il peut choisir de s'appliquer un malus ou un, représentant la rareté de la plante recherchée, mais également son potentiel. Le bonus ou le malus sera par la suite soustrait au jet d'herboristerie lors de la confection de la substance.



EXEMPLE

Tardaz l'herboriste décide, dans le but de créer un onguent de soin, de rechercher de la Sapiace violacée, une plante relativement rare dans la région, mais dont il connaît le potentiel. Il s'applique un malus de -2 à son jet de Connaissance (Herboristerie) ou de Survie, mais bénéficiera d'un bonus de +2 lors de la confection de l'onguent, s'il parvient à trouver la plante en question.

La saison peut également infliger des modificateurs si le MJ pense que c'est approprié :

Saison	Modificateur
printemps	-1
été	0
automne	-1
hiver	-2

Une recherche d'ingrédients prend en général 1d6 heures, mais le MJ peut décider de moduler ce temps en fonction de la rareté de la plante ou de la saison. Le résultat du jet détermine les résultats comme suit :

► **Echec critique** : l'herboriste a cueilli une mauvaise herbe, échec de la décoction lorsqu'elle sera préparée (une autre personne peut se rendre compte de l'erreur avec un jet de Connaissance (Herboristerie)).

► **Echec** : l'herboriste a juste perdu son temps.

► **Succès** : un échantillon de la plante a pu être récupéré.

► **Relance** : 1d4 échantillons de la plante ont été récupérés.

Préparer la décoction

Lorsque l'herboriste dispose des plantes nécessaires, il doit disposer d'équipement ou d'un petit laboratoire (250\$) pour pouvoir préparer ses concoction. A défaut, il peut improviser avec les moyens du bord, mais subira un malus de -2.

L'herboriste choisit le temps qu'il veut mettre à préparer sa décoction. Cette durée affecte le jet de Connaissance (Herboristerie) :

Temps	Modificateur
1d6 minutes	-1
1d6 heures	0
2d6 heures	+1
4d6 heures	+2
1d6 jours	+4

En cas de succès, une dose est confectionnée, et deux en cas de Relance. Les concoctions peuvent se conserver une semaine et peuvent être de différentes formes, au choix de l'herboriste : poudres, racines à mâcher, huiles, onguents, infusion, vapeurs, feuilles, décoction à avaler ou boire.

Effets

L'herboriste choisit l'effet voulu au moment de confectionner sa mixture. Il doit faire un jet de Connaissance (Herboristerie), en appliquant le modificateur indiqué par le tableau, ainsi que le modificateur induit par les ingrédients qu'il a lui-même choisis.



EFFETS

Effet	Description	Modificateur
Anti-bactérien	+1 au jet de Vigueur contre la maladie pendant 1h.	+1
Anti-douleur	Réduit de 1 le malus de blessure pendant 1h.	-1
Anti-inflammatoire	le temps pour guérir de la fatigue de Bleus et bosses passe de 24h à 6h	0
Anti-toxine	+1 au jet de vigueur contre le poison pendant 1h.	+1
Curatif (spécifique; feu, froid, coupures, bleus ...)	+1 au jet de guérison. +1 au jet de guérison naturelle si 1 dose/jour pendant 4 jours.	+1
Furie	Atout Enragé pendant 1h.	-2
Hydratant	Equivalent à 2 litres d'eau. Pour chaque utilisation au delà de la première, perte d'un point de Fatigue à moins de réussir un jet de Vigueur avec un malus cumulatif de -1.	+1
Nourissant	Equivalent à 500g de nourriture. Pour chaque utilisation au delà de la première, perte d'un point de Fatigue à moins de réussir un jet de Vigueur avec un malus cumulatif de -1.	0
Purgeant	Élimine le poison, pas les effets en cours. Le bénéficiaire subit un niveau de Fatigue.	-3
Rafraichissant	+1 aux jets de Vigueur contre la chaleur pendant 6 heures.	-2
Réchauffant	+1 aux jets de Vigueur contre le froid pendant 6 heures.	-2
Régénérant	Jet de guérison naturelle après 48h	-4
Soporifique	Jet de Vigueur ou endormissement pendant 2d6 heures. Cumulatif (-1 au jet par dose, max -4).	-1
Stimulant I	+2 aux jets de Vigueur pour rester éveillé pendant 12 heures	+2
Stimulant II	+1 aux jets d'Âme pour se remettre de l'état Secoué pendant 1h	-1
Stimulant III	+1 au jet d'Agilité, Force et Vigueur pendant 1 heure. -1 à tous les jets nécessitant de la concentration.	-2
Stimulant IV	-1 au jet d'Agilité, Force et Vigueur pendant 1 heure. +1 à tous les jets nécessitant de la concentration.	-2