



Herboristerie



Pour beaucoup l'herboristerie est née dans les jungles de l'Aruun, enfantée par les elfes Danisils. Et si ces derniers en sont effectivement des maîtres incontestés, la pratique de l'herboristerie s'est ensuite répandue à travers tout Éredane. Les dangers et l'interdiction des livres et de la magie au 4ème Âge ont amplifié d'une manière incroyable la diffusion de ce savoir au cours du dernier siècle.

L'herboristerie est devenue une arme essentielle dans la lutte contre l'Ombre, mais comme toute chose elle a aussi été corrompue par l'Ombre, comme peuvent en témoigner les victimes des terribles herbes cultivées dans les jardins sanguins ordrendors.

Traduction et adaptation par Fenris des règles d'herboristerie de Hellfrost de Triple Ace Games (<http://www.tripleacegames.com/brands/hellfrost/>).
Ajouts et corrections par Torgan (<http://savage.Torgan.net>).
Relectures par Dannemoge et Acqua.



Nouveaux Atouts

Herboriste

Pré-requis : Novice, Intellect d8+, Connaissances (Herboristerie) d6+, Survie d6+
Votre personnage sait identifier des plantes spécifiques et à partir d'elles concocter des remèdes et décoctions herbeux

Grand Herboriste

Pré-requis : Herboriste, elfe Danisil
Votre personnage gagne +2 à ses jets de **Connaissances (Herboristerie)** et de **Survie**.

Nouvelles règles

Trouver les ingrédients

Le joueur doit faire un jet de **Survie** ou de **Connaissances (Herboristerie)**. Il peut choisir de s'appliquer un modificateur (de -3 à +3), 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.

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 :

- Échec 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)**).
- Échec: 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.

Conservation des plantes

Une plante reste fraîche pendant une journée. Toutes les 24h l'herboriste peut faire un jet de **Connaissances (Herboristerie)** pour essayer de conserver les plantes. S'il échoue, la difficulté du jet pour faire la décoction augmente de 1 (cumulatif). La difficulté du jet pour conserver les plantes augmente de 1 chaque jour.

Liste d'ingrédients

Les plantes suivantes sont des exemples de celles utilisées par les herboristes en Éredane:

Baies de sang, Baies Luilis, Bourgeons de Parhaila, Champignon Erenwold, Cheveux de Garsho, Cône de Narvi, Copeaux Tikiri, Cosses de Thul, Dentelle de la Reine, Extrait de Grundwort, Feuilles de Bouclegnome, Feuilles Hundra, Feuilles Kudru, Fibres Dindrag, Fleurs de Yonglur, Fronde de fougère Lugru, Graines d'Argolan, Graines de Firtus, Graines de Muguet épineux, Herbe Horta, Jus de Oorlis, Mousse osseuse, Nectar d'Orno, Pâte Gulsik, Poivre Choffa, Pollen Enjar, Poudre de Jurja, Poudre de Jurja, Purée d'Ecorcacier, Racines à pointes, Racines Chungri, Racines de Gingembroue, Racines Kopai, Racine Torfur, Racines Zasif, Sève de Kurdri, Sève de Thurgur, Sirop de Jurum, Tiges d'Emphalo, Tiges d'Ungulok, Vigne Encercluse, Vigne Protha.

Exemple

Tardaz l'herboriste décide, dans le but de créer un onguent de soin, de rechercher de la sève de Kurdri. Cette plante est relativement commune dans la région, même si son potentiel est limité. Il s'applique un bonus de +2 à son jet de **Connaissances (Herboristerie)** ou de **Survie**, mais bénéficiera d'un malus de -2 lors de la confection de l'onguent, s'il parvient à trouver la plante en question. Revenant au camp, il trouve ses camarades blessés, il se lance alors dans une confection urgente de l'onguent (en 1d6 minutes). La difficulté finale est de $4 + 1$ (curatif) - 2 (herbe commune) - 1 (1d6 minutes) = 6. S'il fait 6 ou plus Tardaz confectionnera une dose d'onguent, et 2 doses s'il fait 10 ou plus.





Matériel

Un herboriste apprend généralement à faire avec les moyens du bord: il utilise des flacons en bois, en ossement, des filtres, des huiles naturelles qu'il fabrique lui-même, des épaississants et autres réactifs...

On considère généralement qu'un herboriste transporte avec lui ce dont il a besoin, ou peut se le procurer facilement et rapidement. L'équipement de base a un coût de d8.

Dans des circonstances extrêmes (emprisonné par exemple), on pourra appliquer un malus de -2.

A l'inverse si l'herboriste dispose d'un laboratoire de haute qualité (une pièce dédiée avec alambics, filtres et autres) un bonus de +2 pourra s'appliquer. Un tel équipement a un coût de d12.

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

Temps	Modificateur
1d6 minutes	-2
1d6*10 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 être de différentes formes, au choix de l'herboriste: poudres, racines à mâcher, huiles, onguents, infusion, vapeurs, feuilles, tatouages ...

Elles se conservent ensuite facilement et pour une longue durée.

Effets

L'herboriste choisit l'effet voulu au moment de confectionner sa mixture.

Il doit faire un jet de **Connaissances (Herboristerie)**, en appliquant l'ensemble des modificateurs.

Circonstance	Modificateur
Choix de plantes	-3 à +3 (au choix)
Matériel réduit	-2
Laboratoire	+2
Plantes défraîchies	-1 par journée depuis la cueillette
Temps de préparation	-1 à +4
Effet choisi	-6 à +3
Dose supplémentaire (nécessite les plantes supplémentaires)	-1 par dose supplémentaire



Effet	Description	Modificateur
Acide Mort	Sans effet sur les créatures vivantes. Poison de type Venin (-4) pour les morts-vivants (cf. p157).	-3
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 aux jets de vigueur contre le poison pendant 1h.	+1
Crâne pestiféré orque	Transmet une maladie aléatoire en cas d'échec à un jet de Vigueur.	-3
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
Essence d'argent	Rend une arme argentée pour 10 minutes.	-4
Furie	Atout Enragé pendant 1h.	-2
Hydratant	Équivaut 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
Mort des Orques	Poison Mortel (-2) pour les Orques. Venin (0) pour les autres créatures (cf. p157). La virulence augmente de 1 par dose supplémentaire (max -4).	-5
Nourrissant	Équivaut 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.	+1
Poison, Paralysant	Poison paralysant (0) (cf. p157). La virulence augmente de 1 par dose supplémentaire (max -4).	-2
Poison, Venin	Venin (0) (cf. p157). La virulence augmente de 1 par dose supplémentaire (max -4).	-4
Poison, Mortel	Poison Mortel (0) (cf. p157). La virulence augmente de 1 par dose supplémentaire (max -4).	-6
Purgeant	Élimine le poison, pas les effets en cours. Le bénéficiaire subit un niveau de Fatigue.	-3
Rafrâchissant	+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
Repoussoir d'animaux	Un animal doit réussir un jet d'Âme pour attaquer ou s'approcher à moins de 2m d'un personnage utilisant d'une huile ou d'une essence de repoussoir pendant 4 heures.	+3
Régénérant	Jet de guérison naturelle après 48h.	-4
Soporifique	Jet de Vigueur ou endormissement pendant 2d6 heures. -1 au jet par dose supplémentaire (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 aux jets d'Agilité, Force et Vigueur pendant 1 heure. -1 à tous les jets nécessitant de la concentration.	-2
Stimulant IV	-1 aux jets d'Agilité, Force et Vigueur pendant 1 heure. +1 à tous les jets nécessitant de la concentration.	-2
Thé d'Érethor	Deux tasses pour couvrir les besoins en eau et nourriture pour une journée. Les non elfes doivent réussir un jet de Vigueur pour bénéficier des effets. (Échec critique: état Fatigué).	-4

Le tableau suivant liste les herbes d'Érédane les plus fréquemment utilisées. Il indique dans quels environnements on a le plus de chances de trouver l'herbe en question, ainsi que son ou ses utilités principales. Tout bon herboriste sait cependant qu'une même herbe a des applications bien diverses, selon la partie de la plante utilisée, son dosage et sa préparation, ainsi que sa combinaison éventuelle avec d'autres éléments.

Plantes	Terrains	Utilités principales
Baies de sang	Plaines tropicales, plaines tempérées	Stimulant III, poison
Baies Luilis	Désert	Curatif, anti-bactérien, anti-toxine, purgeant
Bourgeons de Parhaila	Jungle, forêts tempérées	Curatif, Régénérant, Stimulant III, nourrissant
Champignon Erenwold	Plaines tempérées, forêts tempérées	Stimulant III, anti-douleur, anti-inflammatoire
Cheveux de Garsho	Plaines tropicales, plaines tempérées	Curatif
Cône de Narvi	Forêts tempérées, forêts sub-arctiques	Stimulant III
Copeaux Tikiri	Marais, jungle tropicale	Purgeant, anti-bactérien, anti-toxine, purgeant
Cosses de Thul	Forêts tropicales, jungle, forêts tempérées, jardins	Stimulant III
Dentelle de la Reine	Forêts tempérées, forêts tropicales, jardins	Curatif, Anti-douleur
Extrait de Grundwort	Forêts tempérées, forêts tropicales, marais, rivière	Stimulant I, II, III, poison
Feuilles de Bouclegnome	Plaines tropicales, plaines tempérées	Anti-toxine, purgeant
Feuilles Hundra	Plaines sub-arctiques	Stimulant II, IV, Furie
Feuilles Kudru	Marais, forêts tropicales	Anti-bactérien
Fibres Dindrag	Plaines tempérées, jardins	Stimulant I
Fleurs de Yonglur	Toutes montagnes	Anti-toxines
Fronde de fougère Lugru	Marais, forêts tropicales	Curatif, Stimulant III
Graines d'Argolan	Déserts, montagnes	Stimulant III
Graines de Firtus	Désert, plaines arides	Stimulant II, IV, Furie
Graines de Muguet épineux	Jungle, forêts tempérées, forêts froides, plaines tempérées, jardins	Anti-toxine, purgeant
Herbe Horta	Plaines tempérées	Anti-toxine, purgeant
Jus de Oorlis	Marais, plaines tempérées	Curatif, Stimulant III, réchauffant
Mousse osseuse	Plaines tempérées, plaines tropicales	Stimulant III, anti-douleur,
Nectar d'Orno	Marais, plaines tempérées	Curatif, Stimulant III, hydratant
Pâte Gulsik	Plaines tempérées, plaines tropicales jardins	Stimulant I, II

Plantes	Terrains	Utilités principales
Poivre Choffa	Plaines tropicales, forêts tropicales, forêts tempérées, jardins	Repoussoir d'animaux
Pollen Enjar	Forêts tropicales, forêts froides	Curatif, anti-toxine, purgeant, poison
Poudre de Jurja	Forêts tempérées, forêts sub-arctique	Stimulant II, IV
Purée d'Écorcacier	Forêts tempérées, forêts froides	Stimulant III
Racines à pointes	Montagnes, plaines froides	Anti-toxine, purgeant
Racines Chungri	Forêts tropicales, plaines tempérées, jardins	Stimulant III, poison
Racines de Gingembroue	Marais	Stimulant III, nourrissant
Racines Kopai	Plaines tempérées, marais	Curatif, Stimulant III
Racine Torfur	Plaines tempérées, plaines tropicales	Anti-toxine, purgeant
Racines Zasif	Toutes forêts, jardins	Stimulant I
Sève de Kurdri	Forêts tempérées, forêts froides	Vigueur
Sève de Thurgur	Désert, plaines tropicales	Curatif, Stimulant III, rafraîchissant, hydratant
Sirop de Jurum	Forêts tempérées, plaines tempérées,	Stimulant I, II
Tiges d'Emphalo	Plaines tempérées, plaines tropicales, plaines froides, jardins	Curatif
Tiges d'Ungulok	Forêts tempérées, forêts tropicales, forêts froides, jungle	Curatif, régénérant
Vigne Encerclouse	Forêts, plaines tempérées,	Stimulant I, IV
Vigne Protha.	Forêts tempérées, forêts tropicales, forêts froides,	Anti-toxine, purgeant

