

Traité sur les soins, les potions et les plantes

Jacquack Plumutus, maitre Apothicaire à l'Université de Ternan.

« Les baies sauvages offrent autant de bénéfices que de maléfices, tout est une question de dosage : elles peuvent couper la faim, parfumer du savon, colorer un tissu, mais également vider les boyaux d'un individu avec une douleur à tuer un cheval ».



1. De l'importance des définitions :

Le métier d'herboriste et d'apothicaire sont plus ou moins similaires, ils ne se distinguent que par le lieu de formation. Un apothicaire a appris son art auprès d'une institution de pharmacopée telle que l'Institut de Pharmacopée et de Botanique de l'Université de Ternan. Un herboriste aura développé son savoir auprès d'un maitre local auprès duquel il/elle aura servi(e) comme apprenti. Un apothicaire fabrique des baumes, onguents, pansement, potions, décoctions, tisanes et autres médicaments en mélangeant des techniques ancestrales avec une connaissance des herbes et plantes rigoureuse.

A ne pas confondre avec un Alchimiste qui utilise sa science pour altérer l'état des éléments dans le but de créer un effet magique.

Un apothicaire tient une place centrale dans sa communauté et peut se montrer d'une utilité indéniable surtout en l'absence de médecins, de clercs ou d'Animistes.

De par son utilisation des secrets de la nature, l'apothicaire est également craint par son aptitude à créer des effets néfastes à des fins pécuniaires ou rancunières. Ainsi certains se sont apporté les foudres de la profession en faisant le commerce de poisons et de maladies.

2. La Profession : Herboriste/ Apothicaire

- ♦ Caractéristique clé : INT
- ♦ Compétences : Connaissance des bêtes, Couteau, Survie, Mythes et Légendes, Arbalète (Apothicaire) ou Bâton (Herboriste), Perception, Soins.
- ♦ Capacité héroïque : Maître Herboriste



D6 EQUIPEMENT

1-2 Herbar, Outils d'herboriste, D6 poignées d'ingrédients, antidote, serpe, D6 rations, D8 PA

3-4 Herbar, Outils d'herboriste, D6 poignées d'ingrédients, baume de soins, dague, D6 rations, D8 PA

5-6 Herbar, Outils d'herboriste, 2D6 poignées d'ingrédients, bâton ou arbalète, lanterne, lampe à huile, silex et amadou, D6 rations, D8 PA

MAITRE HERBORISTE :

♦ Prérequis : Soins 12

♦ Points de Volonté : Variable.

Cette capacité nécessite des outils d'herboristes ainsi qu'un herbar. Pour une action et 1PV, vous pouvez définir les propriétés médicinales d'une plante, fleurs, champignons, racines, écorces etc.



Dans la nature, vous pouvez passer un Intervalle à cueillie, faites un test de SURVIE. Sur un succès, vous trouver D3 poignées d'ingrédients.

Pendant un Intervalle, vous pouvez faire un médicament ou un poison dont vous connaissez la recette. Chaque médicament nécessite un contenant (fiolle, sachet, feuille-réutilisable sauf en cas de destruction). Le coût en PV est égal au prix du médicament en Dragons (pièce d'Or, arrondis au supérieur). Vous pouvez faire le médicament sur plusieurs Intervalles si vous n'avez pas assez de PV. Chaque Intervalle nécessite l'utilisation de nouveaux ingrédients.

Un herboriste/apothicaire peut également chercher pour une herbe médicinale spécifique si les conditions requises sont rassemblées (voir tisanes).

3. Novice et nouvelles recettes

Un novice (toute personne qui prend la Capacité Héroïque), connaît 3 recettes communes ou peu communes au début de sa vie d'aventurier. Vous pouvez apprendre de nouvelles recettes en les trouvant, en expérimentant, en les apprenant auprès d'un apothicaire/herboriste ou bien les achetant.

La première fois que vous essayez une nouvelle recette vous devez la suivre à la lettre. Pour chaque Intervalle de travail, dépensez les PV et les ingrédients et faites un test d'INT. Si vous réussissez vous apprenez la recette sinon vous devez continuer à expérimenter jusqu'à que vous réussissiez le test d'INT. Si vous apprenez une nouvelle recette avec un maitre vous bénéficiez d'une Faveur à votre test d'INT.

Pour ceux qui veulent acheter vous pouvez utiliser la règle suivante : commun 3 en stock, peu commun 2 en stock, rare 1 en stock. Quant au produit disponible c'est au bon choix du conteur.

Trouver des ingrédients ou bien une potion particulière peuvent faire de très bon début de quêtes.

4. Matériels et Recettes

MATERIEL

OBJET	PRIX	DIS.	POIDS	EFFETS
Outils d'herboriste	15 PO	PC	1	Pilon, mortier etc...
Herbier	30 PO	PC	-	Contient les recettes et le savoir botanique
Ceinture à fioles	20 PO	PC	1	Permet de porter 4 fioles « en main ». Il faut dépenser une Action pour utiliser une fiole.
Bougie	4PA	C	1	p.78 du LR
Ingrédients (1poignée)	4PA	PC	-	Herbes, champignons, feuilles...
Bouteille	1PO	C	1	Peut contenir 4 unités/doses de liquide
Fiole en verre	1PO	PC	.25	Peut contenir 1 dose. La potion perd ses propriétés au bout de 30 jours. Fragile, à chaque utilisation jetez D12, sur 1 « 12 », la fiole casse.
Fiole en verre ambré	2PO	PC	.25	Peut contenir 1 dose, la potion ne perd jamais ses propriétés.
Fiole en bois	1PA	PC	.25	Peut contenir 1 dose. La potion perd ses propriétés au bout de 30 jours.
Fiole en céramique	5PA	R	.25	Peut contenir 1 dose, la potion ne perd jamais ses propriétés. Fragile, à chaque utilisation jetez D6, sur un 6, la fiole casse.
Fiole en os	5PC	R	.25	Peut contenir 1 dose. La potion perd ses propriétés au bout de 15 jours.
Fiole en cuivre	5PO	R	.5	Peut contenir 1 dose, la potion ne perd jamais ses propriétés. Solide, elle ne peut pas casser.
Sachet de nylon	1PC	C	.1	Peut contenir 1 dose, la potion ne perd jamais ses propriétés.
Pochette de feuilles	.5PC	C	.1	Peut contenir 1 dose, la potion ne perd jamais ses propriétés.
Service à thé	10PO	R	2	Permet de faire des tisanes.



Recettes

Chaque recette utilise 1 poignée d'ingrédients.

En lieu et place du poids, il faut prendre en compte le CONTENANT (C) qui détermine comment le produit est porté et utilisé ainsi que son poids. Un héros ne peut ingérer qu'1 POTION par Période de repos. Les effets d'une recette ne peuvent pas s'accumuler.

Flotte=F, Sachet= S, Pochette=P

RECETTE	PRIX	DIS	C	EFFETS
Glue	2PO	C	P	Colle deux objets ensemble, un jet de FOR est nécessaire pour les détacher.
Parfum	5PO	C	F	Faveur à vos compétences liées au CHA.
Savon	6PA	C	P	Lave.
Poison, fatal	2PO*Tox	PC	F	LR p.54
Poison, paralysie	12PA*Tox	PC	F	LR p.54
Poison, narcoleptique	6PA*Tox	PC	F	LR p.54
Acid	24PO	PC	F	D4 de dégâts par Round (l'armure ne protège pas).
Antidote	20PO	PC	F	Stoppe immédiatement les effets d'un poison.
Décoction d'herbes	1PO	PC	S	Faveur sur le jet de CON pour résister à une maladie.
Bombe fumigène	5PO	PC	P	Faveur au jet de Discrétion dans la fumée (6m de diamètre).
Tonique	40PO	R	F	Récupère instantanément 2D6 PV.
Potion de soins	50PO	R	F	Récupère instantanément 2D6 PS.
Résine d'ambre	2PO	R	P	Crée de la lumière sans détruire ou brûler l'objet sur lequel on met l'ambre, 10 m, 4 Périodes.
Molasse de Resistance	2PO	PC	P	Octroie une Faveur au prochain test de résistance.
Poêlé du mort	10PO	R	P	Octroie deux succès au lieu d'un au prochain test contre la mort.
Huile d'arbre	5PO	R	F	Octroie une armure naturelle de 2 pendant 1 période après s'en être enduit.
Baume de soins	2PO	PC	P	Pendant une Période de repos. Si le test de SOINS est réussi, vous gagnez D4 PS supplémentaire.
Huile de saignement	2PO	PC	F	Après une attaque réussie, la victime perd 1D4 PS par Round.
Compresse d'herbes	5PO	R	P	Accélère la guérison des blessures sévères, le temps de guérison est réduit de D6 jours.
Poumon de carpe	5PO		P	Permet de respirer sous l'eau pendant 1 Période.
Elixir du vent	5PO	PC	F	Octroi +2m de mouvement pendant 1 Intervalle.
Pétale des ombres	3PO	R	F	Immunité à la PEUR pendant 1 Période
Huile de Basilique	10PO	R	F	Si l'attaque fait des dégâts, la victime perd son Initiative, elle agit en dernier.
Coup de Mule	3PO	R	F	+5 en FOR pour 1 Round.

Tox=Toxicité, voir p.54 du livre des règles.



Tisane

Il faut un service à thé et un feu pour pouvoir faire une tisane avec l'herbe approprié. La cuisson prend 1 Période et la tisane doit être consommé dans l'heure (3 Périodes) de sa préparation. Sans service à thé, la tisane doit se faire avec un test de Survie avec fléau. Un pot de thé créé 4 doses. Les effets des tisanes ne s'accumulent pas. Un héros qui boit tout un pot de Baie de Mirène, ne gagne que 3D4PS.

Un test d'Intuition avec Fléau réussit permet de savoir que la tisane est « Bizarre ». La personne qui boit la tisane doit faire un jet de CON avec Fléau pour résister volontairement aux effets de la boisson.



Contrairement aux recettes d'herboristes, les tisanes requièrent l'achat ou la découverte de l'herbe en question. Un Test de Survie réussit dans la biosphère de la plante est nécessaire pour la trouver. Le Test de SURVIE se fait avec un FLEAU si l'herboriste cherche dans un lieu ou un climat correspondant à l'herbe à thé. Le Test de SURVIE se fait normalement si les deux conditions (Lieu et Climat) sont présentes.

Lieu : C= Côtes, P=Plaines, M=Montagne, D=Désert.

Climat :Ch=Chaud, H=Humide, T=Tempéré, F=Froid

RECETTE	PRIX	DIS.	BIO	EFFETS
Baie de Mirène	1PO	R	MT	3D4 PS
Etoile d'ombre	5PO	R	PH	+2 en Animisme/Intervalle
Racine de gel	1PO	R	MF	Réduit les dégâts de Froid par 1/3, arrondis à l'inférieur.
Essence de fleur nocturne	2PO	R	PT	Vision nocturne, peut voir de nuit comme en plein jour pendant 1 Intervalle.
Feuille solaire	1PO	R	DCh	2D4 PV
Fruit d'éclat	5PO	R	MH	Le héros émet de la lumière sur 5m pendant 1 période
Ecorce de brume	2PO	R	CH	Guérit D6 PV et guérit ETOURDIT
Orteil du rêveur	10PO	R	PF	Rêves prémonitoires
Feuille de cendres	1PO	R	PCh	Protège du froid
Brindille de glace	1PO	R	PF	Protège du feu
Fenouille ocre	2PO	R	CH	Guérit D6 PV et guérit EPUISE
Belladone	5PO	R	MT	Aveugle pendant D6 jours

RECETTE	PRIX	DIS.	BIO	EFFETS
Solanacée	50PO	R	CF	Après 1 Période, la victime PS tombe à 0.
Herbe d'égarement	2PO	R	PH	La victime sombre dans un sommeil pour D8 Périodes
Paraphlox	5PO	R	CCh	La victime souffre de Paralysie pendant D20 Rounds.
Ortie	1PO	R	-	Fléau sur les tests liés au Charisme pendant D6 jours
Hépatique	10PO	R	-	Guérit toutes les conditions
Baie du démon	1PO	R	MH	La victime à l'air Malade et pâle pendant un Intervalle
Psilo rouge	3PO	R	PT	Cauchemars qui empêchent le repos.
Racines du dragon	3PO	R	DCh	Assoiffe, réduit CON de 2 pendant 1 Intervalle
Queue de renard	10PO	R	PT	Simule la mort pendant D6 Intervalles
Epine de Crotale	10PO	R	DCh	Donne des Fléaux à tous les Test pendant 1Période.
Tonic de Fleur d'aube	2PO	PC	P	Guérit D6 PV et guérit EFFRAYE

SERPE

ARME	PRISE	FOR	PORT.	Dég.	Sol.	Cout	Disp.	TRAITS
Serpe	1	-	2m	D8	6	20 PO	R	Discrète, tranchante



5. Expérimentations

Vous pouvez créer toute sorte de potion en fonction de votre imagination et du bon vouloir du MJ. Les préparations doivent être naturelles et semblables aux médicaments que l'on trouve aujourd'hui comme les boissons énergisantes qui vous permettent d'ignorer un cycle de sommeil (5 INTERVALLE sans besoin de repos, mais le prochain repos d'INTERVALLE se fait sur 2 INTERVALLE).

Pour les tisanes, la seule limite c'est l'imagination. Rien ne vous empêche de partir en quête de la Racine de Licorne qui ramène à la vie ou du thé Des Ombres Nonchalantes qui rend invisible.

6. Nouvelles Habilités Héroïque

MAIN VERTE :

♦ Prérequis : Herboriste, Survie 12

♦ Points de Volonté : 2.

Grace à vos talents de jardinier vous doublez le nombre de Poignée d'ingrédients que vous trouvez lorsque vous passez un Intervalle à cueillir.

ECONOME :

♦ Prérequis : Herboriste

♦ Points de Volonté : 3.

Lorsque vous utilisez cette Capacité, vous ne dépensez qu'une poignée d'Ingrédients, quelque soit le nombre d'Intervalles passées à préparer une recette.

MAITRE DE THE :

♦ Prérequis : Soins 12, Survie 13, Herboriste

♦ Points de Volonté : 3.

Votre maîtrise dans la fabrication de thé est telle que vous parvenez toujours à conserver suffisamment de thé pour une seconde théière. Vous devez cependant faire le deuxième théière dans les 7 jours suivant la première.

RECYCLEUR :

♦ Prérequis : Survie 15, Herboriste

♦ Points de Volonté : 3.

Cette capacité vous permet de recycler les restes de votre préparation, vous pouvez faire une deuxième dose durant le même Intervalle de fabrication en utilisant la même poignée d'ingrédients ou faire deux tasses supplémentaires quand vous faites une tisane.

SOURCIER :

♦ Prérequis : Survie 12

♦ Points de Volonté : 3.

Vous avez un sens inné pour trouver de l'eau même dans les endroits les plus désertiques. En utilisant cette Capacité, vous trouvez l'équivalent d'une bouteille d'eau (4 doses). Lancez un D6, sur un 6, l'eau n'est pas potable.



Par Intheedgeofdarkness d'après les travaux de BDH et Sibling Dex

Illustration par Symatt