

Aide de jeu pour les herbes curatives et poisons

Compétences utilisées pour la recherche des plantes (voire leur préparation) :

- Savoir : Herbe, poison (voir une spécialité pour un milieu spécifique : Forêt, montagne, marais...)
- Artisanat : Herboriste ;
- Guérison : Herbes curatives ;
- Fouille.

Quand un groupe de pj désire trouver des herbes curatives (ou poisons), on effectue d'abord un jet de Savoir : Herbes (poison) pour connaître le type de plantes qui peut être trouvé dans le milieu où il se trouve. Ce jet donnera un bonus pour le jet de Fouille. La SD est de 10. Si le pj qui fait le jet possède Survie avec le milieu approprié, il gagne le bonus d'affinité.

Succès	Bonus
Echec désastreux (voir fouille)	-5 (il est persuadé que rien ne se trouve ici et ne participera pas à la fouille)
Echec complet	-2
Echec	-1
Succès marginal	/
Succès complet	+1
Succès supérieur	+2
Succès extraordinaire	+3

- Ensuite on passe à la recherche. On utilise la compétence Fouille. Tout pj peut entreprendre la recherche des plantes, mais il reçoit un malus de -5 s'il ne possède pas la compétence Savoir : Herbes (qui s'ajoute au malus s'il n'a pas Fouille). Le pj compétent en Savoir : Herbes et qui a au moins un succès marginal au 1^{er} jet peut vite apprendre à un certain nombre de pj les plantes qu'ils recherchent. Le nombre est égal à son bonus en Esprit pour 1 pj/+2 (exp. : avec un Esprit de 11 qui donne +2 on aide un pj). Ceci permet de lui supprimer le malus de -5. On effectue un jet par heure de recherche (faire un jet de Fatigue) avec un SD en fonction de la plante. Affinité avec Savoir : Herbe. Le résultat donne le nombre de doses pour chaque plante (évidemment une seule plante par heure de recherche).

Succès	Doses
Echec désastreux (voir « poison de base du serpent » des règles)	trouve des plantes ayant le même aspect mais empoisonné
Echec complet	rien et rien ne pourra être trouvé dans cette zone
Echec	rien
Succès marginal	1 dose
Succès complet	2 doses
Succès supérieur	3 doses
Succès extraordinaire	4 doses.

- Un pj avec la compétence Artisanat : Herboristerie doit effectuer un jet pour les plantes dont une préparation est obligatoire avant application (voir le cas pour chaque plante) et toujours pour les poisons ; ce jet permet aussi d'augmenter le nombre de doses initial pour chaque dose trouvée. Un autre jet permet pour une plante ne nécessitant pas de préparation spécifique de pouvoir conserver plus longtemps sa capacité curative (ce jet peut être effectué par un non-herboriste avec le malus de base de 2). Affinité avec Savoir : Herbes pour les deux jets.

Succès	Dose	Durée de conservation
---------------	-------------	------------------------------

Echec désastreux	détruit la dose mais ne s'en rend pas compte à temps et détruit les autres doses similaires	
Echec complet	dose détruite	
Echec	Idem	
Succès marginal	1 dose mais 50 % de risque que la dose ne marche pas	2 jours
Succès complet	1 dose	1 semaine
Succès supérieur	2 doses	2 semaines
Succès extraordinaire	3 doses	3 semaines.

Herbes curatives

- **La Feuille des Rois** (Athelas) : +3 au jet de guérison ; double le bonus des Guérisseurs ; ajoute à la guérison 1D6+3 PV. (tout lieu avec de la forêt).

Rech : 10 ; Prépa : 10 ; Coût : 2PA.

- **Mousse curative de base** : mousse qui sert aux jets de guérison voulant utiliser la spécialité Herbe curative. (tout lieu avec des roches).

Rech : 5 ; Prépa : 5 ; Coût : 1sa.

- **Mousse curative** : Idem que plus haut mais rajoute +2 au jet de guérison. (tout lieu avec arbre).

Rech : 8 ; Prépa : 8 ; Coût : 1PA.

- **Ecorce stimulante** : Préparée en potion, elle donne +2 à la vigueur pour résister à la fatigue pendant 30 min. 1 dose/jour. Abaisse aussi le n° de fatigue pour tous les jets de fatigue pendant la durée (un pj Essoufflé (-1) qui prend de l'écorce stimulante fera ses jets comme en Pleine forme (0) ; il conserve quand même le malus de son état essoufflé).(Forêts du Nord).

Rech : 10 ; Prépa : 10, Coût : 2PA.

- **Racine de Force** : préparée en potion, elle donne +1D6 à la Force pendant 10 min. Mais augmente de 2 n° la fatigue pendant 20 min. après la fin de l'effet. (Forêts).

Rech : 10 ; Prépa : 10 ; Coût : 2PA.

- **La Feuille de la Mort** : Quand un pj va mourir (qui vient de cocher sa dernière case d'Agonisant), on peut le sauver si on lui fait avaler rapidement cette feuille. La victime fait immédiatement un jet de vigueur SD 8 (sans aucun malus d'aucune sorte). S'il réussit, cela stoppe le processus de la mort pendant une durée en rounds égale à sa Vitalité. Le n° de blessure recule d'un cran (c'est-à-dire qu'il revient à Agonisant moins une case). Il faut, pendant la durée d'action de la plante, faire reprendre au pj un n° de blessure ou c'est la mort définitive. (marais, mangrove).

Rech : 15 ; Prépa : 15 ; Coût : 1PO.

- **Fléau du poison** : donne un bonus de +2 au jet de guérison pour neutraliser un poison. (marais).

Rech : 12 ; Prépa : 12 ; Coût : 3PA.

- **Baisse-fièvre** : donne un bonus de +1 pour traiter une maladie. (tout lieu avec forêt).

Rech : 8 ; Prépa : 8 ; Coût : 2sa.

- **Aloe** : Cette plante ne pousse pas à l'état sauvage en Eriador. Elle est originaire du Sud de l'Endor. Elle est soigneusement cultivée par les Herboristes Dunedain. Le jus (jet de préparation) des feuilles une fois coupées et brouillées est appliqué directement sur les blessures et brûlures.

Donne un bonus de +1 au jet de guérison. Double le point de récupération de la 1^{er} nuit. Mais ne soigne que les blessures inférieures au n° diminué.

Rech : 15 (sud d'Endor) ; Prépa : 5 ; Coût : 1PA.

Note : tout pj peut faire le jet de préparation (affinité Savoir : Herbe). L'achat consiste en la plante pure (non préparé).

- **Arlan** : petite fleur bleue cultivée. Les feuilles sont appliquées en cataplasme (préparation) sur les blessures. Elle soigne 2PV. Elle augmente le gain hebdomadaire de 50 %. De plus la racine est un décongestionnant. Ingérée, elle réduit de moitié le temps de guérison des rhumes, gripes et autres maladies de la respiration.
Rech : 15 (elle n'existe qu'en culture) ; Prépa : 10 ; Coût : 1Pa,1 sa.

- **Noisette de Pin Bleu** : Ce sont des graines de l'arbre le « Pin bleu », assez commun dans les Trollshaws. Manger 5 noisettes fournit l'équivalent nutritionnel d'un repas donné par une Ration de voyage. Le goût est horrible à moins de les griller. (Forêts).
Rech : 15 (10 dans les trollshaws) ; Prépa : / ; Coût : 1 sa (les 5).

- **Darsurion** : buisson que l'on trouve à l'état sauvage et dans les jardins (en culture). On utilise la feuille Vert-argent en la frottant sur les bleus et bosses. (Aucune préparation) Redonne 1PV pour une blessure inférieure à Blessé. (Tout lieu).
Rech : 10 ; Prépa : 5 ; Coût : 1sa.

- **Delrian** : plante commune, toujours verte et petite. C'est quand elle est ramassée en été qu'elle a son pouvoir. Frottée sur la peau, elle repousse tous les insectes pendant une heure. Il est possible de la broyer pour en produire une lotion (l'effet dure alors 6H). L'écorce sert à faire une agréable et goutteuse décoction. (Tout lieu sauf marais).
Rech : 8 ; Prépa : 8 (lotion) ; Coût : 1PC.

- **Le Panier d'Elbin** : fleurs communes roses ayant la forme d'un panier. On extrait de la racine un liquide qui sert de stimulant. Seul un Herboriste peut la préparer. Son effet permet de gagner une Action supplémentaire pendant 2 rounds de combat. Il faut une action pour la boire et son effet intervient au round suivant. Pour extraire le liquide, l'herboriste doit effectuer 2 jets distants d'une heure. Le 1^{er} à une SD de 15 et le second de 30 ! (Affinité Guérison : herbes). Une fois extrait, le liquide garde sa puissance pendant une semaine maximum. (Plaines, montagnes et collines).
Rech : 10 ; Prépa : voir plus haut) ; Coût : 1PO.

- **La Lance d'Elendil** : Plante rare, rouge, grande et aux fleurs piquantes. Elle est typique de la Toundra de Forochel et pousse durant l'été. Il est dit qu'elle est (était ?) cultivée en secret dans d'anciens jardins en haute altitude dans les Monts Brumeux. La racine moulue en très petits morceaux purifie l'eau et bouillie donne un liquide qui, s'il est bu, ralentit l'effet des poisons. Il n'y a pas besoin de jet de préparation.
La poudre de la racine purifie 20L de liquide et la décoction ralentit la vitesse d'incubation du poison par 10. (incubation de base d'1 min donne 10 min).
Rech : 20 (Toundra de Forochel et Monts Brumeux) ; Prépa : 10 ; Coût : 5PA.

- **Feduilas** : fleurs communes que l'on trouve dans le pays de Dun (Dunland). La fleur est séchée pour être fumée avec une pipe à herbe. Elle a un effet relaxant.
Le fumeur gagne un bonus de +1 aux tests de Volonté et de Sagesse pendant une heure mais ses tests de Rapidité et les compétences basées sur l'Esprit subissent un malus de -1 pendant la même durée. (tout lieu en Dunland).
Rech : 8 ; Prépa : 6 ; Coût : 2sa.

- **Gort** (appelé aussi « Rivertraveller ») : plante rare de marais qui pousse à l'état sauvage dans le pays de Dun, bien qu'on puisse aussi la cultiver. La feuille séchée, broyée est ensuite inhalée. Elle peut être aussi moulue en une fine poudre jaune pour un meilleur usage. Cette herbe est assez populaire autour de Tharbad, bien que son usage soit interdit dans la ville même. Elle a un effet euphorisant et hallucinogène.
Donne un bonus de +2 pour les tests Sociaux pendant une heure, mais ce bonus n'a aucun effet contre une personne qui a des préjugés sur l'utilisation du Gort. L'effet euphorisant est suivi d'un état dépressif qui donne un malus de -4 aux tests Sociaux.
Rech : 12 ; Prépa : 10 (15 pour la poudre) ; Coût : 2PA (1PO dans les grandes villes).

- **Kelventari** : plante rare, que l'on trouve dans les prairies et clairières sous un climat tempéré. Elle porte des fruits et des fleurs blanc argent pendant une courte durée durant l'été. Le jus des baies guérit les graves brûlures (pas besoin de jet de préparation).

Quand le jus est appliqué sur une brûlure, le blessé gagne la moitié de 2D6 PV et gagne le double de la récupération hebdomadaire pour cette brûlure. Des doses additionnelles suppriment toute cicatrice due à la brûlure (les doses sup. sont laissées à l'appréciation du MJ en fonction du type de brûlure). Le jet de guérison gagne un bonus de +1.
Rech : 12 ; Prépa : 6 ; Coût : 2sa.

- **Lemsang** : c'est un champignon commun cultivé par les Nains des Montagnes Bleus. Une livre (soit env.450g) équivaut à une ration de voyage d'un mois.
Rech : 20 (dans des grottes propices à la culture de champignon) ; Prépa : / ; Coût : 2sa.

- **Nelthandon** : plante commune de toute lande. Mangée telle quelle ou bue en infusion, c'est un puissant vomitif, rapide et efficace, bien que violent et salissant.
Il neutralise tout poison ingéré. Il n'y a pas besoin de jet de préparation.
Rech : 6 ; Prépa : 8 ; Coût : 1sa.

- **Reglen** : mousse commune que l'on fait sécher pour être prise en infusion. C'est le simple préféré de tous les Guérisseurs. Une fois infusée, une simple gorgée redonne 1PV. Bu totalement, cela augmente les points de récupération hebdomadaire de 50 %. (tout lieu).
Rech : 6 ; Prépa : 10 ; Coût : 1sa.

- **Temsanc** : ce champignon de jardin donne une douce essence une fois traité. Ce produit médicinal est utilisé pour augmenter les effets de toute boisson alcoolisée. Indétectable une fois dilué dans un alcool. Il accélère le début de l'état d'ivresse et en augmente les effets pervers. Pendant la durée d'action du Temsanc (2D6 heures), la victime subit un malus de -4 pour toutes ses compétences Sociales (et opposition). Seul un herboriste peut en extraire l'essence. (tout lieu avec civilisé).
Rech : 8 ; Prépa : 15 ; Coût : 1PA.

- **Welwal** : plante rare dont on place la feuille dans la bouche d'un combattant avant une bataille.
Donne à un guerrier un bonus de +5 aux tests de vigueur pour résister à la fatigue et aux effets assommants pendant un combat. (Collines).
Rech : 12 ; Prépa : 10 ; Coût : 3PA.

Les poisons :

- **Ancalthur** : ce poison liquide est fabriqué à partir de la tige d'une plante rare que l'on trouve le long des froids rivages des lacs et rivières d'Eriadorian. Après une seule gorgée, la victime voit ses sens complètement chamboulés lui faisant perdre sa coordination et l'incapacitant pendant une heure.

Type : ingéré ; Incubation : 1 heure ; Virulence : +5 ; Traitement : +5 ; Effet : -1D6 à la Vivacité et Esprit ; Effet secondaire : -1/2 D6 ; Phases : 2.

Rech : 15 ; Prépa : 15 ; Coût : 1PA.

- **Carcalen** : mousse se développant sur les parois humides des caves, commun dans le Rhudaur. C'est un poison mortel s'attaquant aux nerfs de la victime. La mousse s'applique directement (sans aucune préparation) sur les lames d'épée ou de hache et reste active pendant une journée.

Type : Contact ; Incubation : 1 jour ; Virulence : +10 ; Traitement : +5 ; Effet : paralysie au bout d'un jour et mort après la fin de la phase ; Effet secondaire : paralysie ; Phases : 3.
Rech : 15 (dans une cave ou similaire en Rhudaur) ; Prépa : / ; Coût : 2PO.