



HERBORISTERIE ET POISONS

UNE AIDE DE JEU DE GEOFFROY

ETAPE UN LA RECHERCHE DE LA PLANTE

Pour trouver une plante, l'herboriste doit passer 1 heure à la rechercher et effectuer un jet de **Détecter à 5** (sauf spécifications contraires). Si le jet est un succès, l'herboriste se procure trois « doses ». Chaque succès rajoute une autre dose. L'herboriste peut aussi rechercher toutes les plantes du coin, pas une précisément, dans ce cas il trouve deux doses déterminées au hasard parmi les plantes de la région.

L'herboriste peut continuer ses recherches, mais chaque jet supplémentaire s'effectue à -5.

L'Herboriste peut « changer de coin », ce qui prend une heure de déplacement et annule les pénalités de jets supplémentaires.

En outre, la Saison influe sur le jet de dé de la façon suivante :

- Printemps : +2
- Eté : +0
- Automne : -2
- Hiver : impossible (sauf dans le désert où il n'y a pas de malus).

ETAPE DEUX LA CONSERVATION DE LA PLANTE

Pour conserver intactes les propriétés d'une plante, celle-ci doit être conservée de façon appropriée, séchée, sa sève extraite et conservée dans un pot scellé... Le tout sous forme de mixture.

Pour cela, une demi-heure de travail est nécessaire pour « traiter » chaque dose par un jet **de carrière : herboriste à 7**. Traiter plusieurs doses en même temps apporte une pénalité de -2 par dose supplémentaire. Un seul jet par jour et par dose. Au bout de 10 jours la plante est à jeter si elle n'a pas été traitée comme il faut.

ETAPE TROIS LA MIXTURE

A. les limites du matériel

L'herboristerie nécessite un minimum d'équipement : à la base, un mortier et un pilon, ainsi que quelques récipients et un feu ou un brasero suffisent, mais pour réaliser des mixtures, il est nécessaire d'être un peu mieux équipé. Les herboristes peuvent également disposer d'un laboratoire complet pour exercer leur art. Les Bonus/Malus sont à appliquer aux jets d'herboristerie.

Matériel disponible et bonus / malus :

- Matériel minimum : mortier et pilon (coût 3 dollars) en plein air : - 2
- Casseroles et récipient adaptés, matériel de voyage (coût 30 dollars) : 0
- Laboratoire-atelier de base, ou laboratoire équipé de matériel ancien et usé : +3
- Laboratoire complet et équipé de neuf : +7

B. Conserver une mixture

Chaque dose se conserve normalement 3 semaines, chaque succès obtenu sur le jet d'herboristerie permet de la conserver 3 semaines de plus, dans une limite de 6 mois maximum.

Quelques exemples de mixtures :

Le joueur sait faire 2 mixtures différentes par point qu'il a dans la compétence « Carrière : Botanique » à la création du perso. Ensuite il lui faut un accès à des livres spécialisés.

Effets bénéfiques :

Nom : Tisane de saule

Forme : Racines et écorce de saule

Préparation : Infusion

Milieu : Forêts

Effets : Pour chaque dose bue donne +2 aux jets de guérison naturelle durant une semaine.

Nom : La mélasse de Guilvert

Forme : Mousse et résine à partir de champignons

Préparation : Application (cataplasme)

Milieu : Forêt

Effets : Ce remède confère les effets d'une semaine de guérison naturelle et permet donc d'effectuer un jet de guérison naturelle. Le cataplasme nécessite d'être appliqué pendant 5 heures et un jet de médecine à 3. Pendant ce temps le patient ne peut rien faire.

Nom : La gomme du Jizz

Forme : Résine à partir de mousse

Préparation : Pâte à mâcher

Milieu : Forêt, au pied des arbres feuillus

Effets : Cette pâte à mâcher annule les pénalités de blessures. Chaque dose mâchée diminue tous les malus de blessures d'1 point. Jusque 3 doses peuvent être mâchées en même temps,

permettant d'oublier jusque 3 niveaux de blessures par blessure.

Durée de l'effet : 30 minutes.

Nom : Rose de Suie

Forme : Fleur de rose entière

Préparation : Poudre

Milieu : Un peu partout, mais surtout en plaine

Effets : Malus de -3 pour les trouver, à moins d'être en plaine. A faire avaler à un loup garou (il est recommandé d'être nombreux de façon à le maintenir). Ce dernier doit alors faire un jet d'âme à 11, si réussi il devient immédiatement humain jusqu'à la prochaine pleine lune. Si appliqué 3 pleines lunes d'affilée, la malédiction est levée.

Nom : La dame de cœur

Forme : Fougère aquatique

Préparation : Infusion

Milieu : Sud-Ouest du Brésil mais aussi quelques points d'eau marécageux du Weird West

Effets : Développe la réflexion : donne un +1 type de dé en Astuce.

Durée 1 heure.

Nom : L'excitante

Forme : Feuilles de Turnera Diffusa

Préparation : Feuilles en infusion

Milieu : Plaine ou désert, facile à trouver au Sud-Ouest du Texas, sinon -2 aux jets de détecter pour la trouver (mais obligation d'être en plaine ou en désert)

Effets : Jet de vigueur à 7, sinon inefficace et perte de 1D6 point(s) de souffle. +6 aux jets de sexe pendant 24 heures.

Nom : Tisane de coquelicot

Forme : Pétales séchés et infusés de coquelicots

Préparation : Infusion

Milieu : Plaines et montagnes

Effets : Permet d'oublier 2 niveaux de blessure, par blessure et donne +2 aux jets de vigueur, mais donne -2 à tous les jets de rapidité. Dure 4D12 heures.

Effets pénalisants :

Nom : L'Agressive

Forme : Graines

Préparation : Poudre

Milieu : Déserts

Effets : L'Agressive est un cactus annuel de 120 cm de haut, orné de grandes fleurs jaunes pendantes en grappes. Il arrive à maturation entre le mois de Mars et de Mai, là ces plantes éclatent et projettent des graines dans tous les sens. Ces graines, convenablement séchées, permettent de fabriquer une poudre collante et horriblement irritante qui a tendance à s'infiltrer partout. Le but est généralement d'en mettre dans les vêtements, gants, poches... de la victime. Une dose permet d'enduire l'intérieur d'un vêtement. La malheureuse victime doit réussir un jet d'Âme de difficulté 11 ou jeter ses vêtements et se gratter frénétiquement jusqu'au sang (perte de 2D4 points de souffle et impossible de faire autre chose pendant 3D4 rounds, jets fermés). Même en cas de réussite, elle souffrira d'un Malus de -5 à toutes ses actions pendant 1D4 heures (jet fermé).

Nom : Perles princières

Forme : Champignon

Préparation : Ingestion

Milieu : Plaines, champs et pâturages

Effets : ces curieux champignons constituent essentiellement un puissant laxatif qui lui a valu le sobriquet de « perles princières » : jet de Vigueur à 15, sinon perte de 2D6 points de souffle et oc(CUL)pé pendant 1 heure. Nécessite 6 heures pour agir. En outre, à condition d'être réduit en poudre une nuit de pleine lune, ces champignons peuvent conserver les aliments durant un an entier (une ration par dose).

Nom : L'Aveuglante

Forme : Pomme de Pins Cembro déshydratées et réduites en poudre

Préparation : Poudre mélangée à une boisson

Milieu : Montagnes

Effets : Une fois ingérée et digérée (passe dans l'organisme en 2 heures), rend la victime presque aveugle pendant 2 heures. A -6 pour tous les jets liés à la vue. Doit faire un jet de Scruter à 11 (ne pas oublier le -6) pour reconnaître quelqu'un (à moins que cette personne ait une particularité

physique particulièrement visible ou audible comme un accent par exemple, dans ce cas ne pas prendre en compte le -6).

Nom : La Molassonne

Forme : Figues de barbarie déshydratées et réduites en poudre

Préparation : Poudre mélangée à une boisson alcoolisée

Milieu : Désert

Effets : Provoque l'impuissance pendant 24 heures. Impossible d'avoir une érection, tous les jets de sexe sont obligatoirement à 0.

Nom : La Tueuse

Forme : Heliamphora Giganticus (plante carnivore de 150 cm d'envergure). Les glandes sécrétrices de toxines sont déshydratées et réduites en poudre.

Préparation : Poudre mélangée à une boisson non alcoolisée

Milieu : Montagne mais très rare, jet de détecter à 13, nécessite 3 heures pour en trouver une (si non, interruption par une bête naturelle ou non, et ne pas oublier que la plante se défend, caracs au grè du MJ).

Effets : Une fois ingérée, fait effet au bout de 4 heures. La victime doit faire un jet de vigueur à 9 par heure. Si 5 loupés au total, elle meurt... A un malus cumulatif de -1 par jet loupé, arrêt des jets de vigueur au bout de 10 heures. Si moins de 5 jets sont loupés, la victime est clouée au lit pour 1D4 jours au bout des 10 heures.

Effets différents :

Nom : Fiabilitis

Forme : Poudre de roche fantôme raffinée (1once) mélangée à des épines de cactus

Préparation : Infusion

Milieu : Désert et ailleurs

Effets : Permet de voir les failles des machines issues de la nouvelle technologie. Autrement dit cela permet de saboter une machine sur un jet de bidouiller avec un seuil égal à la fiabilité -10. Dans ce cas, casse majeure provoquée. Durée du bidouillage 5 minutes en moyenne (à déterminer pour le MJ). Durée de la potion : 2 heures.

Nom : Masque du mort

Forme : Champignon séché, réduit en poudre, mélangé à du tabac

Préparation : Poudre à fumer

Milieu : Montagnes

Effets : Une fois fumé, cela donne l'impression que la personne est morte. L'effet dure 24 heures. Le pouls et la respiration sont tellement faibles qu'ils sont détectables uniquement sur un jet de médecine à 17. Par contre la personne qui en subit l'effet est « en sommeil » pendant les 24 heures.

Nom : Feinte de la mort

Forme : Pétales des roses de la mort séchés

Préparation : Infusion

Milieu : Deadlands

Effets : Ces pétales ne se trouvent que dans les Deadlands !!! Il faut 15 minutes pour trouver une dose : un jet d'herboristerie à 11, suivi d'un jet de détecter à 11. Il faut un succès par jet pour obtenir une dose supplémentaire. Une fois l'infusion bue, la personne l'ayant bue tremble de fièvre pendant 2D4 heures (jet fermé), elle se fait dessus... comme si elle mourrait. Elle revient ensuite en déterré pendant 1 semaine (avec tous les avantages et inconvénients et un pouvoir au niveau 1 tiré au hasard). Au bout de cette semaine elle tremble de nouveau de fièvre pendant 2D4 heures (jet fermé), puis elle « revit » et perd tous les avantages et inconvénients dus à la condition de déterré.

Effets de combat :

NB : toutes les mixtures utilisables en combat ne servent qu'une fois, que le coup ait touché ou non, sauf notification contraire. Elles ne servent que contre les vivants. Une blessure est nécessaire (au minimum légère pour provoquer les effets, une pépite utilisée pour annuler une blessure permet d'éviter les effets).

Nom : Putréfacteur

Forme : Sauges du désert bouillies et broyées, mélangées à un liquide

Préparation : Liquide à enduire sur une lame ou une flèche

Milieu : Désert

Effets : C'est un des poisons les plus dangereux car, si la blessure n'est pas soignée par un médecin, elle s'infecte toujours, quelque soit son

importance (en terme de jeux, toutes les tentatives de guérison, magique, naturelles ou autres ont un malus de -3).

Nom : Laksis

Forme : Trichostema Lanatum

Préparation : Pâte grasseuse avec laquelle on enduit son arme blanche, reste sur la lame pendant 1 heure ou 5 attaques (réussies ou non)

Milieu : Plaine ou désert, facile à trouver à l'intérieur des terres de la Californie, sinon -2 aux jets de détecter pour la trouver (mais obligation d'être en plaine ou en désert)

Effets : Lorsque le Laksis se répand dans l'organisme, il affaiblit les muscles et les tendons rendant le combat beaucoup plus difficile. Chaque fois que l'on blesse quelqu'un avec une lame enduite de Laksis, il a un malus de -1, cumulatif. Après cinq blessures, l'ennemi n'a plus assez de force pour porter son arme et abandonne. Les effets du Laksis disparaissent au bout de 10 minutes après la dernière blessure.

Nom : Choker

Forme : Champignons bouillis et broyés, mélangés à un liquide

Préparation : Bouillie gluante à enduire sur une lame ou une flèche

Milieu : Montagnes

Effets : Le Choker est un poison de combat, tiré du mucus d'un champignon toxique commun Ses effets au combat sont : malus de -3 aux jets de vigueur. Le poison reste 1 heure sur la lame et pour tous les coups portés durant cette durée.

Nom : Guillotineur

Forme : Perce-neiges violets réduits en poudre, mélangés à de l'écorce de séquoia géant bouilli et de feuilles de calla palustris bouilli

Préparation : Bouillie gluante à enduire sur une lame ou une flèche

Milieu : Montagnes, forêts, points d'eau

Effets : Durée 1 round : tous les traits physiques sont diminués d'un type de dé pour 1 round !

Nom : Barracuda

Forme : Sève de l'agave américain

Préparation : Liquide épais enduisant une lame ou une pointe de flèche

Milieu : Plaines, mais dur à trouver, jet de détecter à 11.

Effets : Paralyse la victime pendant 3D4 minutes (jet fermé). La victime doit faire un jet de vigueur à 13 sous peine d'être paralysée. Si le jet est réussi, la victime a un malus de -4 à tous ses jet pendant 3D4 minutes. Nécessite 1 round pour agir.

Paru sur le SDEN



Date de parution : septembre 2013

Auteur : Geoffroy

Relecture et mise en page : Ceir &
rodi