



HERBIER DE GRÖRST

Ce document présente un ensemble de règles pour la **recherche et l'utilisation de plantes médicinales** dans [l'univers de Grörst](#). Ces règles sont des extensions des règles de Donjons et Dragons 5^{ème} édition.

HERBORISER DANS GRÖRST

Cette section présente les règles optionnelles pour la recherche, la préparation, et l'utilisation de plantes médicinales.

CHERCHER DES PLANTES

La première étape est de trouver des plantes médicinales. Pour cela les personnages doivent se rendre dans **une zone naturelle** et **passer du temps à chercher**.

LES BASES DE LA RECHERCHE

Il faut **4h** pour chercher des plantes, et prévoir un **jet de rencontre aléatoire**.

La recherche de plante demande un **test de Nature** ou du **Kit d'Herboriste** si le PJs maîtrise cet outil.

Si plusieurs PJs veulent chercher ensemble, il est possible **d'aider la recherche**, le test se fera alors **avec Avantage**.

TROIS OPTIONS DE RECHERCHE

Les personnages ont **plusieurs options** pour la recherche de plante, qui vont **influer sur la difficulté** et les résultats obtenus :

1) CHERCHER UNE PLANTE SPECIFIQUE

Si un PJ cherche une plante spécifique, il doit faire un test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste**, avec une difficulté égale à celle du DD indiqué pour la plante (cf. description des plantes, ci-dessous).

Il doit aussi se rendre dans **une zone ou la plante est disponible (biotope)**, pendant la **bonne saison**. Si un PJ cherche une plante dans mauvais biotope ou la mauvaise saison, ce sera un **échec automatique**.

Exemple : Pour trouver de la Polloute Commune, il faut réussir un test de Nature ou d'Herboristerie DD15.

Le Ririffui des Anciens n'est disponible dans les Steppes qu'en Hiver et au Printemps (avec la aussi un DD de 15). Chercher du Ririffui des Anciens en Eté dans une Steppe donnera un Echec Automatique.

2) CHERCHER UNE PLANTE PAR TYPE D'EFFET

Un PJ peut également chercher une plante selon le type d'effet recherché. Trois grands types ont été définis :

- **Plantes Curatives** : soins des blessures et effets indésirables
- **Plantes Fortifiantes** : renforce la protection contre les effets néfastes et les dégâts.
- **1 Plantes Stimulantes** : augmente les capacités des créatures.

Dans ce cas le PJ fait un test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste DD12**.

Le MJ lance ensuite **1d12** et consulte la table correspondant au type de plante recherché, au biotope et à la saison pour connaître la plante trouvée par le PJ.

Note : Certains biotope et saison sont **plus favorables que d'autre** à la recherche de plante. Il est donc tout à fait possible que le PJ réussisse son test, mais que la table indique finalement un échec. Il est plus dur de trouver des plantes en haut d'une montagne en hiver que dans une forêt en plein été.

En cas de « **20 naturel** » sur le test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste**, Le MJ lance 2d12 et donne les deux résultats.

Exemple : Un PJ cherche des plantes curatives dans les Steppes au Printemps. Il effectue un Jet d'Herboristerie DD12. Il réussit son test.

Le MJ lance 1d12 et consulte la table correspondante : sur un 7 le PJ aura trouvé du Ririffui des Anciens, sur un 9, de la Polloute Commune, sur un 1 le PJ n'aura rien trouvé.

3) CHERCHER UNE PLANTE AU HASARD

Enfin un PJ peut chercher une plante totalement au hasard.

Dans ce cas le PJ fait un test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste DD10**.

La procédure est ensuite la même que pour une recherche de plante par type, à ceci près que le MJ lance **1d6** pour déterminer le type de plante :

- **1-2 : Plantes Curatives**
- **3-4 : Plantes Fortifiantes**
- **5-6 : Plantes Stimulantes.**

QUANTITES TROUVEES

Pour savoir quelle quantité de la plante a été trouvée par le PJ, il faut comparer le résultat de son Test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste** au **DD de la plante** (cf. description des plantes, ci-dessous).

Nb doses trouvée = DD de la plante – Valeur au Test.

Un PJ trouve toujours **au moins 1 dose de plante**. Une dose correspond à une quantité significative de plante (l'équivalent d'un petit sac plein, qui pourra servir à la fabrication d'une ou plusieurs doses de potion).

Exemple : Un PJ cherche des plantes curatives (recherche par type), dans une Steppe au Printemps. Il a fait 17 sur son test d'Herboristerie. Le MJ lui indique, après avoir consulté la table de recherche qu'il a trouvé du Ririffui des Anciens. Le DD du Ririffui des Anciens étant de 15, le PJ a trouvé $17-15 = 2$ doses.

Si le PJ avait fait 14 sur son test d'Herboristerie, il aurait

Code de l'Herboriste

Tout herboriste qui se respecte suit une sorte de code :

- Toujours recueillir lui-même les herbes, par temps sec et une fois que la rosée s'est évaporée.
- Couper les herbes avec des outils neutres (bois, pierre, argent, or) et non pas avec des outils métalliques qui peuvent altérer les propriétés des plantes.
- Ne jamais cueillir plus que cela est nécessaire, et toujours laisser au moins autant de plantes que ce qu'on en recueille.

trouvé également du Ririffui (DD à 12 pour une recherche par type) mais seulement une dose.

IDENTIFIER LA PLANTE

Avant de l'utiliser, il faut aussi que le PJ **identifie correctement la plante** qu'il a cueilli et obtiennent connaissance de l'ensemble de ses propriétés.

Pour cela, il faut que le test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste** soit supérieur au **DD de la plante**.

Le PJ obtient alors **l'ensemble des informations sur la plante** : Forme, Mode de Préparation, Effet, Effets secondaires, Biotope et Saisons.

Si le PJ n'a **pas atteint le DD** de la plante sur son test de Nature ou de Kit d'Herboriste, il obtient uniquement **des informations partielles** : Forme, Mode de Préparation, et Effet.

Exemple : un PJ a trouvé de la Dissanvitt des Marteaux lors d'une session d'Herboristerie, en Automne dans la forêt.

S'il l'a trouvé avec un 17 à son test d'Herboristerie il apprend qu'une infusion des tiges de cette herbe permet d'obtenir une potion qui donne une Résistance aux Dégâts Contondants pour 1 minute.

¹ Code de l'Herboriste issue de AideDD : <https://www.aidedd.org/adj/herbes/>

Mais il faudrait qu'il ait fait au moins 23 à son test d'Herboristerie pour savoir qu'on peut également trouver cette plante en Automne dans les Plaines Cultivées, et en Hiver dans les Forêts et les Steppes. Il ne saura pas non plus que la potion a un effet secondaire déplaisant : une vulnérabilité aux Dégâts Tranchants pendant 1 minute.

PREPARER LES PLANTES

Pour la préparation des plantes, je reprends en grande partie les règles proposées par AideDD², avec quelques modifications sur les difficultés et durées.

CONCOCTER UNE PREPARATION

Un personnage peut utiliser **les règles suivantes** pour créer des préparations s'il possède la maîtrise du kit d'herboriste et les plantes nécessaires.

Notez qu'aucune de ces préparations n'est magique au sens des règles. De plus, quelle que soit la préparation (infusion, décoction ou macération), **il ne s'agit pas d'une opération simple**. Pour tirer toute l'essence d'une herbe et obtenir son effet optimal, la plante cueillie doit être en parfait état, être chauffée mais pas trop fort, ni trop longtemps, ni pas assez, etc. Quelque fois, la plante doit aussi être mélangée avec d'autres composantes courantes (graisse, eau, huile, noix, gland), mais indispensables pour obtenir l'effet souhaité.

METHODES DE PREPARATION

En ce qui concerne leur confection, on peut classer les préparations en quatre catégories :

Absorption directe. Ces plantes ou baies se mangent cru, juste après la cueillette, et donc ne nécessitent en fait aucune préparation. Une fois cueillies, il faut les manger rapidement car, dans le cas contraire, elles perdent suffisamment de leur propriété pour que l'effet escompté ne se produise pas.

Infusion. Pour préparer ces plantes, il faut les plonger dans de l'eau chaude ou froide quelques minutes. L'infusion qui en résulte, et qui peut alors être conservée dans une fiole, garde ses propriétés plusieurs jours. Au-delà, l'infusion n'est plus assez forte pour produire de réels effets.

Décoction. Pour une décoction la plante doit rester plongée dans de l'eau bouillante durant une heure environ. La décoction qui en résulte, et qui peut alors être conservée dans une fiole, garde ses propriétés plusieurs semaines.

Macération. Une macération est un mélange d'huiles et d'herbes qui doit reposer longtemps et duquel on ne garde au final que l'huile. Celle-ci peut garder ses propriétés plus d'un an.

Sachez également que lorsque l'on parle de cataplasmes, d'onguents ou de baumes, on se réfère simplement à comment on applique la préparation, et non pas à comment on prépare les herbes, qui est ce qui nous intéresse ici.

TABLE DE DIFFICULTE

Pour réussir la préparation d'une plante il faut réussir **un test de Nature ou de Kit d'Herboriste**, avec une difficulté qui **dépend de la méthode de préparation**.

Note : dans le cas d'une absorption directe, le test est réussi automatiquement.

Méthode	DD	Temps de Préparation et ingrédients	Doses (pour 1 dose de plante)	Durée de Conservation
Absorption directe	-	Immédiat	1d6	1 semaine
Infusion	15	10 minutes	1d4	1 mois
Décoction	15	1 heure	1d2	1 mois
Macération	20	3 jours (500ml d'Huile)	1	1 an

Si un PJ souhaite conserver une plante plus longtemps, il est **toujours possible de réaliser une préparation plus complexe** pour bénéficier d'une potion se conservant plus longtemps.

Exemple : Une plante se consommant par Infusion peut être utilisée pour réaliser une Infusion, mais aussi une Décoction ou une Macération. En revanche elle ne pourra pas être utilisée en Absorption Directe.

MATERIEL NECESSAIRE

La réalisation d'une Infusion, Décoction ou Macération nécessite l'utilisation d'un **Kit d'Herboriste complet**, qui comprend une variété d'instruments, tels des pinces, un pilon, des sachets et des flacons que les herboristes utilisent pour créer des remèdes et des potions.

A défaut, un PJ peut utiliser des Outils de Cuisinier pour réaliser **une infusion ou une décoction**. Mais le test se fera **avec Désavantage pour une décoction**.

² <https://www.aidedd.org/adj/herbes/>

ÉCHANGER DES PLANTES

Il est possible pour un PJ d'échanger des plantes avec des PNJs, mais certaines conventions et règles devraient être respectées.

L'échange de plantes devrait se faire **en priorité entre Herboristes**, et principalement dans les communautés liées à la nature.

Il devrait en général s'agir **d'échange non monétaire** : partage de connaissance et de plantes entre initiés. Certains personnages pourraient considérer qu'en échangeant une plante contre du métal, on détruit le pouvoir de la plante.

Enfin l'échange de plantes pourrait donner lieu à des **quêtes spécifiques** (ramener une plante spécifique), ou servir de **récompense de quêtes** pour des PNJs venant de communautés rurales.



LES HERBES DE GRÖRST

Les herbes de Grörst possèdent **différentes caractéristiques** :

Nom : Le nom de la plante, généralement suivi d'un qualificatif qui peut être associé à certains effets de la plante (ou pas).

Partie Utilisées : Le type de plante (Champignons³, Herbes, Buisson, Arbre) et la partie de la plante qui est utilisée (Racines, Tiges, Fleurs, Fruits, Graines, Sève, Ecorce)

La Méthode de préparation : Selon si la plante doit être consommée directement, sous forme d'infusion, de décoction ou de macération.

La difficulté : Le DD de difficulté associé à la plante pour la recherche de la plante ou pour apprendre l'ensemble des informations sur une plante.

L'Effet principal : Il s'agit de l'effet principal de la plante celui-ci peut être curatif (soins), fortifiant (résistance), ou stimulant (amélioration des capacités).

L'Effet secondaire : Un éventuel effet secondaire, généralement désagréable associé à l'utilisation de la plante.

Les saisons et biotope : Les saisons (Hiver, Printemps, Été, Automne) et les biotopes (Steppes, Plaine Cultivée, Forêt, Colline ou Montagne) où l'on peut trouver la plante.

Note : Je me suis limité à 5 biotopes, d'autres biotopes (arctique, désert, marais, garigues, etc...) pourraient être intéressants selon les campagne D&D. Dans ce cas je recommanderai simplement au MJ de changer les noms des biotopes. La possibilité de circuler entre 5 biotopes différents devrait être suffisant pour la plupart des campagnes.

³ Oui les champignons ne sont pas des plantes, mais ils sont intégrés au même système de cueillette / préparation. Désolé.

PLANTES CURATIVES

RIRIFFUI DES ANCIENS

Buisson - Fleurs | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Donne des points de vie temporaire : 1d4 points de vie

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts.**

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines, Montagnes**

Se trouve en **Été** dans les **Collines, Montagnes**

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts.**

POLLOUTE COMMUNE

Buisson - Tiges | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Permet de récupérer des dés de vie : 1 dé de vie.

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

PLANTES FORTIFIANTES

MINTADA BROUSSAILLEUX

Buisson - Fleurs | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pour 1 minute aux Jets de Sauvegarde de Intelligence.

Effet secondaire : Fait pousser des sourcils broussailleux.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines.**

DISSANVITT DES MARTEAUX

Herbes - Tiges | Infusion | DD = 23

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts Contondant

Effet secondaire : Vulnérabilité pour 1 minute aux Dégâts Tranchants

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Forêts.**

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées, Forêts.**

JULIL DES FEES

Arbre - Ecorce | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Charmé

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées.**

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts.**

PLANTES STIMULANTES

SUTANS REACTIF

Herbes - Racines | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage pour 1 minute aux Jet d'Initiative

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines.**

RANVIMANS EFFRAYANT

Buisson - Sève | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Avantage aux Tests d'Intimidation pendant 1 minute

Effet secondaire : Fait gonfler et rougir le visage

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines.**

XOLIMBONC BONDISSANT

Champignons | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Multiplie par 3 la distance de saut pendant 1 minute

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

Se trouve en **Été** dans les **Montagnes**