

Les Plantes Médicinales

Par Sébastien SAVARD

Il y a de a un bon p'tit bout de temps, j'avais élaboré un système simple d'herborisme pour Warhammer, en me servant de livres sur la médecine traditionnelle et en m'inspirant du jeu de rôle "Avant Charlemagne" de François Nédélec. Le voici, revu et corrigé. Je crois qu'il peut être adapté assez facilement pour n'importe quel jeu médiéval. Il existe aussi sur internet un "herbiary" pour Warhammer, qui fonctionne de façon différente. Si vous y avez accès, choisissez celui qui vous convient le mieux! Faire un jet par heure de recherche dans un lieu propice:

Intelligence +
1D100 +
+10 Si on possède « Connaissance des plantes »
+15 Si on possède « Identification des plantes »
+5 Si on possède « Fabrication de drogues »
« Fabrication de poison végétal »

Sur un jet de 120 et plus, tirer sur la table suivante pour connaître la plante trouvée (00 sur le d100 est toujours une réussite, et 01 toujours un échec):

JET	PLANTE
01-03	Absinthe
04-06	Achillé
07-08	Aconit
09-11	Aristolochie
12-13	Argos
14-16	Armoise
17-20	Asphodèle
21-22	Belladone
23-24	Centaurée
25-26	Colchique
27-29	Datura
30-32	Don-de-Shallya
33-34	Elanis
35-36	Ellébore
37	Fougère Mâle
38-40	Gentiane Jaune
41-44	Gui
45	Hièble
46-47	Joubarbe
48-49	Luidel
50	Mandragore
51	Millepertuis
52-53	Morille noire
54-57	Myrte
58-59	Noctys
60	Nyassan
61-63	Oribald
64-67	Origan
68-70	Ortie
71	Passiflore
72-78	Plantain
79-81	Salsepareille
82-83	Sclériane
84-86	Serpentine
87-88	Serpolet
89-92	Tussilage
93-95	Valériane
96-97	Xanthias
98-00	Yoek

Description des plantes

Format de l'entrée: **PLANTE** (* si c'est une plante n'existant pas sur la Terre): Description physique; utilisation; description générale des effets (découverts sur un jet d' "Identification des plantes" [Int] réussi); description des effets en terme de jeu (découverts sur un jet de "Connaissance des Plantes" [Int] réussi); nombre de doses trouvées, valeur à l'achat chez un herboriste (pour la revente, diviser par 2 ou 3 selon votre générosité).

ABSINTHE: Plante verte à feuilles très découpées, épis verts au sommet, tige poilue, au printemps petites fleurs jaunes et vertes sur les épis; boire l'infusion des feuilles et des fleurs; bonne pour la digestion, vermifuge et antiseptique; sur une mauvaise digestion, faire un jet d'E, si réussit, guérit. A 30% de guérir une maladie bénigne d'origine bactérienne, 1 fois et 1 dose par jour, si absorbée sans eau, provoque des hallucinations pour 2D10 minutes; 1D3 doses trouvées; 15 /-.

ACHILLÉ (a-ki-lé): Petites fleurs blanches en grappes, sur une tige verte, feuilles près du sol ressemblent à fougères; feuilles et fleurs broyées dans un peu d'eau pour faire une pâte appliquée sur la plaie; empêche l'infection d'une plaie; 1 dose empêche l'infection d'une plaie, sur une plaie déjà infectée, a 25% de la guérir 1 fois par 3 heures; 1D3 doses trouvées, 18 /-.

ACONIT: Feuilles avec pointes, fleurs bleues en clochettes poussant sur une tige verte foncée; boire une partie de suc pour deux parties d'eau mélangées; anesthésique qui combat la fièvre et la douleur, peut provoquer le délire et la mort à haute dose; si fièvre, disparaît sur un jet d'endurance réussit (+10 à E), si douleur, la douleur diminue sur un jet d'E réussi (+0 à E) pour un jour, si plus de 2 doses par jour et jet d'E manqué: délire pour D3 jours, si plus de 4 doses par jour et jet d'E manqué, agonie et mort si non-soigné; 1D2 doses trouvées; 1CO.

ARISTOLOCHE: Toutes petites fleurs à multiples pétales en boules, petites feuilles ovales par groupe de trois sur mince et courte tige; avaler les fleurs broyées; soigne les morsures de serpent et aide à protéger des effets des poisons; sur un jet d'E-10 réussit, morsure des serpents sera non-empoisonnée, réduit d'une dose les effets de tout poison (max. 1 dose par jour); 1D3 doses trouvées, 1 CO.

ARGOS (*): Fleur ressemblant à une petite marguerite aux pétales plus courtes; répandre le pollen sur la blessure; soigne les hémorragies; guérira l'hémorragie en 1D3 round, une dose par blessure; 1D2 doses trouvées; 6 CO.

ARMOISE: petit arbuste aux baies rouges et feuilles vertes et dessous blanches; plonger les pieds dans un bain d'eau chaude où macèrent les feuilles; tonique et stimulant; rajoute 20% à la distance pouvant être parcourue à pied, 1 dose par jour; 1D3 doses trouvées; 8 /-.

ASPHODÈLE: petite grappe de fleurs blanches en étoiles entourée de larges feuilles vertes et veinée vert sombre; appliquer les feuilles humides sur une plaie ou frotter les feuilles humides sur le corps; empêche une plaie de s'infecter pour un jour ou éloigne les parasites et les insectes pour 5 heures; empêche une plaie de

s'infecter pour un jour si appliquée, sur une plaie déjà infectée, a 20% d'enlever l'infection; 1D4 doses trouvées; 18 -/

BELLADONE: tubercule sous terre, laisse paraître abondantes feuilles vertes foncées et pâles entourant petites fleurs en gouttes inversées blanches; avaler le jus blanchâtre des fleurs écrasées; narcotique; endors pour 1D4 minutes sur jet d'E manqué; 1D2 doses trouvées, 1CO.

CENTAURÉE: tout petit arbuste aux minuscules fleurs rosées en clochettes et petites feuilles vertes jaunies; étendre le jus des feuilles et fleurs écrasées sur une brûlure ou avaler les feuilles pour la cécité; guéris les brûlure et aide à guérir la cécité; après une heure d'application sur une brûlure, redonne 1D3PB, après une dose avalée par jour pendant 10 jours et un jet d'E réussit, soulage la cécité (non de naissance) pour 4 mois; 1D2 doses trouvées; 2 CO.

COLCHIQUE: fleur rose ressemblant au lys; mâcher ou avaler la tige ou la fleur; cause des troubles gastriques pouvant conduire à la mort; à chaque ingestion, faire un jet d'E: si réussit, pas d'effet, si manqué de 30 et moins, douloureuse coliques, 31 et plus, douleurs violentes au ventre, meurt dans 1D4 jours si non-soigné (par de l'absinthe par exemple); 1D2 doses trouvées; 3 CO.

DATURA: fleur jaune à six pétales, la tige entourée d'une coupole d'épaisse feuilles vertes cireuses; avaler la feuille émietée; soigne la toux, peut produire des hallucinations dangereuses; arrête rapidement après l'ingestion la toux et l'irritation de la gorge, si plus de 2 doses sont avalées dans une journée et un jet d'E raté, la victime fait des hallucinations dangereuses voire suicidaire pendant D6 minutes; D3 doses trouvées; 15 -/.

DON-DE-SHALLYA (*): tulipes blanches au centre toujours humide; avaler le centre imbibé d'eau; guéris les contusions; redonne 1D4 PB; 1D2 doses trouvées; 7 CO.

ELANIS (*): jonc des marécages, 1m de haut vert et brun; mâcher et avaler le coeur; guéris les contusions; redonne 2-6 PB par dose; 1D2 doses trouvées; 8 CO.

ELLEBORE: fleur orangée ou blanche à centre jaune et à cinq pétales, tige brune et petite feuilles vertes; avaler les racines préalablement séchées et écrasées en poudre; stimule le coeur, à forte dose peut provoquer l'arrêt cardiaque; 1 dose stimule le coeur, plus de 2 doses dans une journée et jet d'E manqué: défaillance cardiaque, plus de quatre dose et jet d'E manqué: arrêt cardiaque (vite, un médecin!); 1D2 doses trouvées; 1 CO.

FOUGÈRE MÂLE (*): fougère verte portant des veinures orangées sous la feuille; jeter la poudre vers l'esprit; protège des esprits mauvais; les morts-vivants éthérés et les démons mineurs mauvais ou chaotiques qui en reçoivent doivent faire un jet de FM ou s'enfuir. Porté en pendentif, il les éloigne jusqu'à cinq mètres; 1 dose trouvée, 5 CO.

GUI: Baies blanches sur une tige verte à ses divisions, feuilles en forme d'hélices; ingestion des baies; rendent malade; la victime, sur un jet d'E manqué, devient malade: fièvre, maux d'estomac, fatigue générale, dure 1D3 jours; 1D4 doses trouvées; 10 -/.

GENTIANE JAUNE: Plante à étage avec plusieurs fleurs jaunes en étoile entourée de feuilles vertes enroulées; appliquer les feuilles sur la blessure; soigne les morsures; après une heure d'application sur une morsure, regagne 1D4 PB dûs à cette morsure; 1D2 doses trouvées; 18 -/.

HIÈBLE (ou **ÉCORCE-DE-LUNE**) (*): Petit arbre au tronc court devenant des branches rapidement, aux petites feuilles en groupe de six, aux fleurs blanches en amas et aux petites baies noires; infusion où l'on a fait macéré l'écorce près des feuilles du fait de l'arbre, redonne de l'énergie magique; redonne 2-6 PM 1 fois par jour; 1 dose trouvée; 10CO (rare).

IOUBARBE: Petites fleurs dentelées rouges sur une tige verte foncée aux feuilles ovales pointues; étendre le suc sur une blessure; guéris les morsures et les brûlures; redonne 1D3 PB après une heure d'application sur la morsure ou la brûlure; 1D2 doses trouvées; 1 CO.

LUINDEL (*): Minuscules fleurs bleues poussant en petits tapis sur le sol dans des forêts habitées ou ayant été habitées par des elfes sylvains; avaler les fleurs; guéris les contusions; redonne 2-10 PB; 1D4-2 (min.1) doses trouvées; 20 CO.

MANDRAGORE: petite herbe aux feuilles larges et à la fleur blanche grisée ressemblant à une rose, la racine ressemble à un corps humain; avaler la racine préalablement moulue avec de l'eau ou du vin; source d'énergie physique et magique; redonne le maximum de PM et PB; 1 dose trouvée; 30 CO (très très rare).

MORILLE NOIRE: champignon souterrain noir, laisse entrevoir son chapeau; avaler et mâcher le champignon; calmant; calme, donne -20 à l'initiative pour 1/2 h, permet à un personnage en frénésie de faire un jet de CI pour redevenir normal; 1D2 doses trouvées; 10 -/.

MILLEPERTUIS: fleur jaune à cinq pétales sur une tige brune portant des feuilles opposées deux à deux; la porter en talisman; encore fraîche, elle aide celui qui combat un démon; donne un + 20 CC en combat contre un démon, elle se conserve fraîche 5 jours si dans un endroit humide, 1 jour en talisman sec; 1 dose trouvée; 6 CO.

MYRTE: petite plante toujours verte (Hiver compris) et aux petites fleurs rondes blanches argentées; boire une décoction où a macéré la plante durant une heure; antiseptique et calmant aux propriétés cicatrisantes; calme, -20 I pour 1/2 h, redonne 1 PB et a 20% de chance par jour d'arrêter une maladie bénigne d'origine microbienne; 1D3 doses trouvées; 15 -/.

NOCTYS (*): Mousse bleu soir parsemée de mauve; mâcher un dose pendant 10 minutes; aide à la "vision nocturne"; ajoute 10 mètres à la portée normale de la vision nocturne, dans une lumière normale, cause un aveuglement aux yeux, -10 CC, CT, I, Dex et -30 Perception visuelle, le tout pour 1D3 heures; 1D2 doses trouvées, 4 CO.

NYASSAN (*): fleur rouge vif ressemblant au lys, les feuilles veinées orangé; avaler la fleur et les feuilles broyées; guéris les contusions; redonne 20 PB; 1 dose trouvée; 60 CO.

ORIBALD: mousse grise poussant sur des rochers; avaler la mousse; accélère la guérison des fractures; coupe de moitié le temps de récupération; 1D4-2 doses trouvées (min.1); 17 CO.

ORTIE: tige où pousse des feuilles effilées et d'où partent des petites branches tenant des petites noix brunes, le tout couvert de piquants; manger les noix décortiquées, écrasées et mélangées avec du lait ou de l'eau; soigne les empoisonnements dûs aux champignons ou autres; avec de l'eau: avec un jet d'endurance -20 (+10 pour champignons), soigne une dose de poison, avec du lait, avec un jet d'E (+25 pour champignons), soigne deux doses de poison; 1D2 doses trouvées; 1CO.

ORIGAN: longue tige verte portant quelques feuilles trapues, au sommet un plateau de petites feuilles et fleurs roses, sens les épices; avaler les fleurs moulues; fait repousser les cheveux; pris pendant dix jours d'affilés, redonne au chauve une abondante chevelure et barbe, accélère la poussée du poil pour tous sauf les femmes (aucun effet); 1D4 doses trouvées; 8 /-.

PLANTAIN: Épis dressés centraux entourés de "feuilles" ressemblant des feuilles de chou en long trainant au sol; appliquer les feuilles humides sur la blessure; aide à guérir les brûlures et les piqûres d'insectes; redonne 1D3-1 PB après une heure d'apposition sur la brûlure ou les piqûres; 1D6 doses trouvées; 2 /-.

PASSIFLORE: Fleurs mauves portant sous la corolle des fruits violets en forme de cœur sur une courte tige brune; avaler le jus des fruits; endort l'insomniaque, prédispose au sommeil; le volontaire au sommeil s'endormira aussitôt, les réticents, s'ils manquent un jet D'E+15 aussi, pour 10-E minutes, min. 1; 1 dose trouvée, 5 CO.

SCLÉRIANE (*): Herbe verte rougeâtre ressemblant au trèfle; la broyer, la faire tremper dans l'eau à boire et la retirer; rend potable les eaux impures (polluées, bactéries...); après une dizaine de minute de trempage d'une dose dans 2 litres d'eau, retirer la sclériane (en filtrant l'eau dans un tissu, par exemple) et boire; 1D2 doses trouvées; 1 CO.

SALSEPAREILLE: tige tordue entourée de minuscules lianes portant des feuilles en cœur effilé et boutonnées et des fleurs en duvet blanc; absorber les feuilles séchées et réduites en poudre; soigne les maladies de la peau; en prendre plus ou moins longtemps selon la gravité de la maladie la guérira pour plus ou moins de temps; 1D3 doses trouvées; 12 /-.

SERPENTINE: mousse verte sombre (verte orangée en période de sécheresse); avaler la mousse; peut provoquer de graves douleurs ou même la mort si non soigné rapidement; à chaque portion avalée, faire un jet d'E, -10 à E pour chaque dose supplémentaire la même journée: réussie, aucun effet, 01 à 20 d'échec, douleur dans tous le corps, -10 aux stats, 21 à 40 d'échec, douleur très vive dans tous le corps, -25 aux stats, 41 à 60 d'échec, la victime se tord de douleur par terre, + de 60, mort dans E heures. Guéris par 1 dose de myrte ou morille noire par dose avalée; 1D3 doses trouvées; 18 /-.

SERPOLET: fleur roses en larmes inversées au bout d'une tige verte poilue portant de petites feuilles ovales dressées vers le haut; boire le suc mélangé à de l'eau chaude; aide à la digestion et combat l'essoufflement; aidera à guérir les problèmes de digestion au choix du MJ, absorbée avant une période de travail intense, donne +20 à l'E pour les jets dûs à la fatigue et à l'essoufflement pendant 3D20 minutes, 1 D6 minutes après l'absorption; 1D2 doses trouvées; 10 /-.

TUSSILAGE: Fleur ressemblant fort au pissenlit, la pointe des feuilles étant rouges; boire l'infusion de ses feuilles; guérit les rhumes et la toux des allergies; une dose donne 40% de guérir un rhume simple ou de neutraliser la toux due à une allergie pendant E heures; 1D4 doses trouvées; 1 /-.

VALÉRIANE: petites fleurs jaunes à cinq pétales agglomérées le long d'une tige rigide verte; boire l'infusion de la racine; combat l'agressivité et l'hystérie; toute personne en état normal et ayant manqué un jet d'E-10 qui l'a absorbé doit réussir un jet de volonté par round pour effectuer des actes agressifs, donne la chance à une créature en frénésie de faire un jet de Cl+10 pour redevenir "normale"; 1D2 doses trouvées; 1 CO.

XANTHIAS (*): Fougère dentelée verte sombre aux feuilles épaisses et cireuses; boire avec de l'eau de la poudre des feuilles séchées et émiettées; protège du froid; permet d'agir comme si la température était 1D20 +10 degrés plus élevée, max 20, pendant 1D3 heures, revigore rapidement les personnes gelées (+1D2 PB perdus à cause du froid); 1D3-2 doses trouvées (min. 1); 1 CO.

YOEK (*): Arbre au tronc brun-rouge et aux feuilles bulbeuses; boire dans de l'eau chaude une poudre du cœur des noix de l'arbre; empêche le sommeil; sur un jet d'E réussit, permet de passer une nuit complète sans dormir sans effet néfaste (idéal avant les examens), sur un jet manqué, provoque un mal de tête lancinant pendant 24 heures (-1 ou 10 à toutes les stats), OU permet un jet d'E supplémentaire pour contrer les effets de la passiflore ou autre agents "ensommeillants"; 1D2 doses trouvées; 2 CO.