

# Apothicaiererie des Royaumes



Si la magie curative est puissante, les gens simples n'ont que rarement accès au privilège de ce type de soins. Aussi, lorsque le besoin s'en fait sentir, ils se tournent vers les apothicaires et les herboristes qui maîtrisent l'art de la pharmacopée.

Le savoir pharmaceutique a été transmis en partie par la communauté orientale mais aussi grâce aux parchemins hérités des anciens empires. L'un des ouvrages les plus connus est l'Herboratum Asgnosticae de Nar Bledurian. L'ouvrage traite de différentes maladies, mais aussi de nombreuses préparations pharmaceutiques : décoctions, sirops, poudres, thériaques.

Les Apothicaires et les herboristes font partis, dans les grandes cités des royaumes de la guilde des épiciers. Se sont des personnes reconnues pour leur savoir et ils détiennent le monopole de la vente des plantes dites officinales où ayant des vertus thérapeutiques. Ainsi, ils sont le seul corps de métier autorisé à vendre le chocolat ou la quinquina en provenance du nouveau monde. De fait, étant membre d'une corporation influente et détenteur de drogues rares et prestigieuses, les apothicaires sont considérés comme des notables dans les contrées civilisées.

Les prêtres des divinités de la nature, les druides et certains magiciens sont eux-aussi versés dans l'art de la pharmacopée mais aucun d'entre-eux n'en a fait son fond de commerce. Dans les tribus barbares, les chamans, les hommes-esprits possèdent d'importantes connaissances relatives à l'herboriste. Les rangers du nord, les rôdeurs et les hommes des bois connaissent instinctivement quelques remèdes en raison de leur mode de vie.

Quelque soit leur objet, les différents modes de préparation des plantes ont tous pour but d'extraire les principes actifs des végétaux. Les trois principes de base sont les suivants :

La macération consiste à laisser tremper le matériel végétal dans l'eau froide pendant plusieurs heures.

L'infusion consiste à verser de l'eau chaude sur le matériel végétal puis à le laisser tremper pendant quelques minutes.

La décoction consiste à jeter le matériel végétal dans l'eau, à porter celle-ci à ébullition pendant quelques minutes, puis éventuellement à la laisser refroidir. La décoction contient toujours une plus grande quantité de principes actifs de la plante que l'infusion.



## LES PREPARATIONS RESTAURANT LA VITALITE

### CATAPLASME DE BENOITE

Cette petite plante à fleurs jaunes des rosacées est bien connue des druides qui l'utilisent afin de faire des cataplasmes régénérant soignant les blessures mineures.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD11.

Coût de fabrication : 5 po.

Administration : application sur la blessure, action complexe.

Effet : restaure un point de vie.

### ELIXIR DE DAUPHINELLE

Les graines de cette plante herbacée, correctement préparées, sont propres à guérir les plaies et les blessures.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD14.

Coût de fabrication : 9 po.

Administration : application sur la blessure, action complexe.

Effet : restaure 1d3 points de vie au bénéficiaire et sert aussi de vermifuge contre les parasites exogènes.

### CATAPLASME DE CAMPHRE

Ce cataplasme est à base de camphre obtenu après distillation du bois de camphrier. La solution obtenue doit être mélangée avec des extraits de navet du diable, du jus de canne à sucre et quelques graines d'ellébore. La pâte résultant d'un bon mélange est appliquée sur la plaie.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20.

Coût de fabrication : 12 po.

Administration : application sur la blessure, action complexe.

Effet : restaure 4 points de vie et réduit de moitié le temps de rétablissement des entorses.

### DECOCTION DE VIVESANTE

Cette décoction conjure les pestilences et restaure la vigueur. Il faut ingérer successivement une décoction d'aubier de tilleul et une infusion de prêle.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20

Coût de fabrication : 13 po.

Administration : ingestion, action simple.

Effet : restaure 1d4+1 points de vie au rythme de 1 par round.

### ONGUENT DE FESSE DE GOBELIN

La fesse de gobelin est un petit champignon dont la couleur et la forme évoque l'anatomie du gobelin. Correctement préparé avec des clous de girofles, de l'écorce de saule et des fleurs de sauge, on obtient un onguent crémeux très efficace contre les blessures superficielles.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD23.

Coût de fabrication : 11 po.

Administration : application sur la blessure, action complexe.

Effet : restaure 1d6 points de vie au bénéficiaire au rythme de 1 par round.

### INFUSION D'AMAUNATOR

Cueillir des fleurs de souci au moment de leur floraison au début de chaque mois. Cueillies lorsque le Soleil entre dans le signe du dieu solaire, les fleurs (mise dans un petit sac en toile avec une dent de loup et des feuilles de laurier) avant d'être infusées, préservent et guéris de tous les maux son porteur.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD25.

Coût de fabrication : 13 po.

Administration : ingestion, action simple.

Effet : restaure 1d8+1 points de vie au rythme de 1 par round.

Chronique de Jaffar – Mis à jour le 22 janvier 2010 – Auteur : Anthony Lens alias Jaffar ; relecture Olivier Vermeaux

**Note de Jaffar** : les recettes de cet aide de jeu sont basées sur des plantes réelles (sauf une ou deux). Après m'être documenté, je me suis contenté d'extrapoler sur leurs vertus, de les mélanger ensembles, et de pondre des règles. Ce qui veut dire que tout est faux, il s'agit d'un aide de jeu, aucune des recettes n'est vraie, sauf pur hasard. Le but était de donner un vernis de réalisme et d'originalité dans le cadre de ma campagne en lien avec les règles du système D20. Bon jeu à tous.

Le tombeau du Seigneur des Marches

Aide de jeu téléchargé sur : <http://lens.anthony.free.fr/>

### MACERATION DE LONGUE VIE

Mélanger un demi-litre d'eau de vie avec la même proportion d'eau de source. Réduire en poudre du quinquina du nouveau monde, 5 clous de girofle, quelques grammes de cannelle et grammes d'écorce d'orange amère ainsi qu'un soupçon de safran. Incorporer au liquide et laisser macérer 3 semaines à l'abri de la lumière. Puis filtrer à travers un linge très fin. Il faut en prendre chaque jour un petit peu avant le déjeuner. Cet élixir prolongera la vie de celui qui la boit.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20.

Coût de fabrication : 30 po.

Administration: ingestion, action simple.

Effet : prolonge la vie.

## LES PREPARATIONS CONTRE LES ETATS PREJUDICABLES

### ELIXIR DE GUIMAUVE OFFICIALE

La guimauve s'utilise en faisant macérer à l'eau froide des racines préalablement épluchées et séchées. Le résultat de la macération est utilisé pour la fabrication de pommade calmante.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20.

Coût de fabrication : 10 lions d'or

Administration: application cutanée sur le torse, action complexe.

Effet : annule les malus imposés par l'état préjudiciable « *fiévreux* », à savoir le malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts d'armes et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique, une heure après l'ingestion.

### INFUSION DE ROSE TREMIERE

Les herboristes des royaumes utilisent des décoctions de rose trémière pour soigner les affections mineures.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20.

Coût de fabrication : 9 lions d'or

Administration: ingestion, action simple.

Effet : annule les malus imposés par l'état préjudiciable « *fiévreux* », à savoir le malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts d'armes et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique, trois heures après l'ingestion.

### DECOCTION DE RACINES D'IRIS DES MARAIS

On ne trouve cette jolie plante que dans les zones humides et marécageuses. Ceux sont d'ailleurs les druides de la région du Grand Marais qui ont découvert les vertus que les racines de cette plante ont la capacité de dégrader les impuretés présentes dans l'eau.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD25.

Coût de fabrication : 8 lions d'or

Administration: ingestion, action complexe.

Effet : cette infusion mélangée en quantité égale à de l'eau croupie à la particularité de la rendre propre à la consommation.

### CATAPLASME DE POIRE DE CYDONIE

Une décoction de coing, agrémentée de quelques grammes de racines de ginseng, ainsi que d'autres ingrédients secrets, est à la base de ce cataplasme. Lorsque la décoction est prête, le guérisseur imbibe une bande de lin propre qu'il applique sur les yeux du malade. La bande doit rester humide durant toute la durée du traitement.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD25.

Coût de fabrication : 25 lions d'or

Administration: application sur les yeux, action complexe

Effet : ce cataplasme guérit la cécité si le filtre reste appliqué durant deux jours. Au bout des deux jours, le malade doit réussir un jet de sauvegarde DD15 en Vigueur. En cas de réussite, il recouvre la vue. En cas d'échec, il réduit de moitié les pénalités imposées par son état car sa vue ne revient que partiellement. Il doit recevoir un nouveau traitement. Au bout de deux jours supplémentaires, il est guéri.

### INFUSION DE BRYONE COULEUVREE

On extrait le principe actif de la bryone couleuvrée par macération. Le liquide obtenu est mélangé avec un soupçon de belladone et quelques grammes de poudre de trillium. Ce remède est très apprécié des aventuriers qui rôdent dans les catacombes et cimetières.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD22.

Coût de fabrication : 14 lions d'or

Administration: inoculé, action complexe.

Effet : cette infusion annule les effets de paralysie en 1d10 rounds.

## LES PREPARATIONS CONTRE LE POISON

### DECOCTION D'AGARIC

L'agaric est un champignon vénéneux que l'on cueille au mois d'août et de septembre qui correctement préparé a des vertus astringentes et purgatives.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20.

Coût de fabrication : 15 lions d'or

Administration: ingestion, action simple.

Effet : Elle octroie à celui qu'il l'ingère et qui n'a pas fini de subir les effets de la substance nocive un bonus de +2 au prochain jet de vigueur contre le poison.

### INFUSION DE GARENCE

Cette infusion à base de poudre de racine infusée dans une solution hydro-alcoolique est utilisée contre les poisons qui attaquent le foie et les reins. Ces baies sont utilisées par les teinturiers pour obtenir la couleur rouge vif. Cette plante se trouve surtout dans les régions bordant le sud de la mer de Lune.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD18.

Coût de fabrication : 10 lions d'or.

Administration: ingestion, action simple

Effet : Elle octroie à celui qu'il l'ingère et qui n'a pas fini de subir les effets de la substance nocive un bonus de +1 au prochain jet de vigueur contre le poison.

### MACERATION DE NARD CELTIQUE

Cette plante herbacée dont les feuilles et les racines sont sternutatoires est à la base d'un antipoison universel bien connue des hommes des plaines de la chevauchée. Les feuilles doivent infusés dans de l'eau chaude accompagnées de pétales de fleurs de bugle avant d'être ingéré en marchant une feuille de poivrier bétel.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD25.

Coût de fabrication : 25 lions d'or

Administration: ingestion.

Effet : annule les effets d'un poison.

### ELIXIR DE MARRUBE

Cette plante herbacée vivante de la famille de la menthe est très répandue. Elle est prescrite en infusion par de nombreux herboristes pour traiter les infections respiratoires. Les druides savent fabriquer une sorte de sirop à base du jus de la plante fraîche, de sucre de betterave à sucre et de gentiane efficace contre les venins d'insectes, d'arachnides et de vermines.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20.

Coût de fabrication : 22 lions d'or

Administration: ingestion.

Effet : soigne les effets des venins.

### INFUSION DU TUE-LOUP

Elle permet de réfréner l'instinct meurtrier que ressentent les loups garous durant la pleine lune. Mélanger un soupçon de poudre d'aconit avec deux graines de mandragore et de l'alcool de



Chronique de Jaffar – Mis à jour le 22 janvier 2010 – **Auteur** : Anthony Lens alias Jaffar ; **relecture** Olivier Vermeaux

**Note de Jaffar** : les recettes de cet aide de jeu sont basées sur des plantes réelles (sauf une ou deux). Après m'être documenté, je me suis contenté d'extrapoler sur leurs vertus, de les mélanger ensemble, et de pondre des règles. Ce qui veut dire que tout est faux, il s'agit d'un aide de jeu, aucune des recettes n'est vraie, sauf pur hasard. Le but était de donner un vernis de réalisme et d'originalité dans le cadre de ma campagne en lien avec les règles du système D20. Bon jeu à tous.

Le tombeau du Seigneur des Marches  
Aide de jeu téléchargé sur : <http://lens.anthony.free.fr/>

champignons noirs et de jus de benoîte en proportion égale. Laisser macérer durant une semaine.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD25.

Coût de fabrication : 27 lions d'or.

Administration: ingestion ou injection, action simple.

Effet : le loup-garou doit réussir un jet de Vigueur DD20. En cas d'échec, il est contraint de reprendre sa forme originelle.

## LES POISONS

### INFUSION DE MANDRAGORE

C'est un somnifère tellement puissant que s'il est mal préparé, il peut endormir à tout jamais celui qui la boit. La base de cette potion est la racine de mandragore, le reste est un secret connu des seuls herboristes.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 50 po.

Administration: ingestion DD15.

Effet initial: sommeil durant 1d3 heures.

Effet secondaire : aucun.

### MORT DE L'AJONC A FEUILLE BLEUE

Comme tous les poisons, cette mixture est totalement illégale.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 60 po.

Administration: blessure DD14.

Effet initial: -1 Con.

Effet secondaire : Perte de connaissance pour 1d3 heures.

### INFUSION DE FEUILLES D'IRIS DES MARAIS

Les druides du cercle du Grand Marais ont utilisé les feuilles de l'iris des marais pour lutter contre l'expansion ovines des populations vivant en bordure de leur territoire. Les feuilles de l'iris contiennent des substances toxiques qui peuvent causer des diarrhées chez le bétail, mais aussi chez les humains si l'infusion est correctement réalisée. On sait de la recette contient aussi un peu de miel afin d'adoucir l'amertume du breuvage.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD13.

Coût de fabrication : 30 po.

Administration: ingestion DD14.

Effet initial: nauséux durant 1d4 heures.

Effet secondaire : aucun.

### EXTRAIT DE YEBLE

Issu de la macération des feuilles du yèble, ce poison est l'un des plus communément utilisés par les assassins.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 60 po.

Administration: blessure DD13.

Effet initial: -1 Con.

Effet secondaire : -1d2 Con.

### SANG DE RAISIN DU DIABLE

Issu de la macération des tubercules, ce poison est l'un des poisons végétal les plus répandus. Son effet, relativement lent, est apprécié de nombreux assassins qui ne sont plus sur les lieux lorsque la victime en ressent les effets.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 50 po.

Administration: blessure DD13.

Effet initial: aucun.

Effet secondaire : -1d4 Con, -1d3 Sag

### PATE DE MALYS

Le malys est une plante originaire des jungles des royaumes du sud. C'est le suc des racines qui est utilisé. Correctement préparé par un bon empoisonneur, il se révèle particulièrement efficace.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20.

Coût de fabrication : 250 po.

Administration: blessure DD16.

Effet initial: -1 Dex.

Effet secondaire : -2d4 Dex.

### HUILE DE FRAGON

Le fragon est originaire de la région de la grande chevauchée. Le poison est préparé à partir des fruits de la plante. Une légende veut que les prétendants au titre de khan testent leur puissance en s'enduisant d'huile de fragon avant de livrer un combat rituel.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20.

Coût de fabrication : 150 po.

Administration: contact DD16.

Effet initial: 2d12 points de vie.

Effet secondaire : -1d6 Con

### EXTRAIT DE FLEURS DE LOTUS

Le poison extrait des racines du lotus est plus connu sous le nom de poison du lotus noir. Les assassins de la guilde du dragon céleste ont revendu le secret de sa fabrication aux mages rouges. Depuis l'utilisation du lotus noir s'est répandu dans l'ensemble des royaumes.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD35.

Coût de fabrication : 2250 po.

Administration: contact DD20.

Effet initial: -3d6 Con.

Effet secondaire : -3d6 Con

### SEL DE L'AMANITE

Cette mortelle substance est obtenue après extraction des principes mortels des champignons amanites vireuses, printanières et phalloïdes.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD25.

Coût de fabrication : 150 po.

Administration: contact DD18.

Effet initial: -1d6 Dex.

Effet secondaire : -1d6 Con, -1d6 For

### HUILE DU PIED DE GRIFFON

Le principe actif du pied du griffon est obtenu par macération de ses fleurs verdâtres bordées de pourpre et extraction du jus de ses baies.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 60 po.

Administration: ingestion DD13.

Effet initial: -1 Con.

Effet secondaire : -1d8 Con.

### SOUFFLE DE CALTHE DES MARAIS

Ce poison est plus connu sous le nom de poison du magicien. Le calthe des marais peut être trouvé dans toutes les régions : marécages, prairies humides, bords de ruisseaux

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 150 po.

Administration: Inhalation DD14.

Effet initial: -1d4 Int.

Effet secondaire : -2d6 Int.

Chronique de Jaffar – Mis à jour le 22 janvier 2010 – **Auteur** : Anthony Lens alias Jaffar ; **relecture** Olivier Vermeaux

**Note de Jaffar** : les recettes de cet aide de jeu sont basées sur des plantes réelles (sauf une ou deux). Après m'être documenté, je me suis contenté d'extrapoler sur leurs vertus, de les mélanger ensembles, et de pondre des règles. Ce qui veut dire que tout est faux, il s'agit d'un aide de jeu, aucune des recettes n'est vraie, sauf pur hasard. Le but était de donner un vernis de réalisme et d'originalité dans le cadre de ma campagne en lien avec les règles du système D20. Bon jeu à tous.

Le tombeau du Seigneur des Marches

Aide de jeu téléchargé sur : <http://lens.anthony.free.fr/>

## LES PREPARATIONS CONTRE LES MALADIES

### ELIXIR DE PATTE-D'OIE

Lorsqu'il souffre de la bouillie-crâne, le malade a l'impression que son cerveau est en train de bouillir. Cela provoque un état de stupeur permanente.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 25 po pour les 6 applications nécessaires.

Administration: Inhalation toute les 2 heures pendant 12 heures.

Effet: au bout de douze heures, le malade doit réussir un jet de vigueur DD10 pour être guéri.

### CATAPLASME DE L'ECORCE DE MUDAR

Ce cataplasme est à base de calotropis. Son utilisation a été développée par les Frères de la Souffrance.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD20.

Coût de fabrication : 30 po pour une semaine de traitement.

Administration: inhalation toute les 2 heures pendant 12 heures.

Effet: le cataplasme doit être appliqué sur les plaies du lépreux et il doit être renouvelé toutes les 4 heures pendant une semaine. Au bout d'une semaine, si le lépreux réussit un jet de vigueur DD11 il est guéri.

### JUS D'ARTICHAUT

Ce remède bien connu est, selon la légende, une offrande du Seigneur de l'Aube. Il est administré aux nouveaux nés souffrant de jaunisse.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD10.

Coût de fabrication : 4 po.

Administration: ingestion.

Effet: un malade souffrant de jaunisse doit faire une cure de jus d'artichaut. Le malade est automatiquement guéri après deux jours de repos complet.

### INFUSION D'IMPERATOIRE

Cette infusion est prescrite aux malades atteints de tremblote. L'imperatoire pousse dans la plupart des massifs montagneux. Bien que la recette exacte ne soit connue que des seuls apothicaires, la vigne vierge et le scopolis entre dans la composition du remède.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD25.

Coût de fabrication : 45 po.

Administration: ingestion.

Effet: les effets de la tremblote s'estompent 24 heures après la prise du remède si le malade réussit un jet de vigueur DD10.

### INFUSION DE NEPENTHE

Ce remède est prescrit contre la petite vérole. Il est bien connu des marins et des gens d'arme.

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 9 po.

Administration: ingestion.

Effet: un malade souffrant de petite vérole doit boire deux litres d'infusion de népenthé sur 3 jours. Au bout de 3 jours, il doit réussir un jet de Vigueur DD12 pour être guéri.

## LES APHRODISIAQUES

### INFUSION DE FERULE CALIMSHITE

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD14.

Coût de fabrication : 8 po.

Administration: ingestion.

### INFUSION DE GENIEVRE

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 9 po.

Administration: ingestion.

### INFUSION DE MUIRA-PUAMA

Fabrication : Artisanat (Herboristerie) DD15.

Coût de fabrication : 10 po.

Administration: ingestion.



Chronique de Jaffar – Mis à jour le 22 janvier 2010 – **Auteur** : Anthony Lens alias Jaffar ; **relecture** Olivier Vermeaux

**Note de Jaffar** : les recettes de cet aide de jeu sont basées sur des plantes réelles (sauf une ou deux). Après m'être documenté, je me suis contenté d'extrapoler sur leurs vertus, de les mélanger ensemble, et de pondre des règles. Ce qui veut dire que tout est faux, il s'agit d'un aide de jeu, aucune des recettes n'est vraie, sauf pur hasard. Le but était de donner un vernis de réalisme et d'originalité dans le cadre de ma campagne en lien avec les règles du système D20. Bon jeu à tous.

Le tombeau du Seigneur des Marches  
Aide de jeu téléchargé sur : <http://lens.anthony.free.fr/>