

# HARP-TdM | Les plantes curatives et les poisons

## Compétence utilisée pour la connaissance des plantes :

General - Mundane Lore - Flora.

## Compétence utilisée pour la localisation des plantes :

Outdoor - Foraging/Survival.

## Compétence utilisée pour la cueillette des plantes :

General - Herbcraft.

## Compétence utilisée pour la préparation des potions :

General - Crafts - Apothecary ou  
Mystical Arts - Alchemy (College of Magics).

## Recherche

Quand un groupe de personnages désire trouver des herbes curatives (ou des poisons), on effectue d'abord un jet de [Mundane Lore - Flora] pour connaître le type de plantes qui peut être trouvé dans le milieu où ils se trouvent. Ce jet donnera un bonus pour le jet de [Outdoor - Foraging/Survival]. La difficulté de base de la manœuvre dépend de la rareté de la plante.

La rareté de la plante est précisée pour chaque plante par un nombre de 1 à 9 où 1 = Routine (+60), 2 = Easy (+40), 3 = Light (+20), 4 = Medium (+0), 5 = Hard (-20), 6 = Very Hard (-40), 7 = Extremely Hard (-60), 8 = Sheer Folly (-80), 9 = Absurd (-100). Le bonus-malus résultant est appliqué à toutes les manœuvres, sauf pour le calcul du nombre de doses qui utilise directement le nombre de 1 à 9.

La localisation des plantes dans la région est obtenue grâce à un jet de [Outdoor - Foraging/Survival], auquel on donne un éventuel bonus vu au paragraphe précédent. La difficulté de la manœuvre dépend de la rareté de la plante.

## Cueillette

Ensuite, on passe à la cueillette proprement dite. On utilise la compétence [General - Herbcraft]. Si les personnages du groupe cherchent tous ensemble dans la même zone, un seul jet est requis pour tout le groupe. Le personnage avec la compétence [General - Herbcraft] la plus élevée effectue le jet, avec un bonus de +5 pour chaque autre personnage possédant aussi cette compétence. Si le groupe se sépare pour chercher à plusieurs endroits en même temps, chaque personnage tire son jet de [General - Herbcraft] séparément pour savoir s'il trouve les plantes recherchées. La difficulté de la manœuvre dépend de la rareté de la plante.

Le nombre de doses trouvé en fonction de la rareté est donné page 143 du livret de base HARP en version anglaise révisée :  $1 + (2d10 - \text{rareté})$ .

## Préparation

Un PJ avec la compétence [General - Crafts - Apothecary] ou [Mystical Arts - Alchemy] doit effectuer un jet pour les plantes qui nécessitent une préparation avant application (voir le cas pour chaque plante) et toujours pour les poisons.