

# Ergen

Druide malodorant

[Sa feuille de perso.](#)

- [Druide](#)
- [Le kit d'herborisme](#)

# Druide



Jeunesse

Aventures

## [Le Village du Fond de la Vallée](#)

- A tenté de lancer une dague dans l'oeil d'Edmur Oeil Noir lors du combat dans le sous sol.

- Le plus salement blessé.
- Au Charnier, tombé dans les pommes à la suite d'une grosse blessure, très grosse, à définir, et sa jambe a commencé à prendre feu. Cela lui fera une cicatrice.
- Edmur Oeil Noir l'a appelé le rebouteux.
- S'habille avec des plumes, pattes de bestioles.
- A réussi à invoquer devant ses amis deux loups dont l'un puissant les a vraiment aidé dans la bataille contre Tobbias Kaddar.

## L'Incendiaire

- A blessé la jambe G de Ricardo alors qu'il s'enfuyait, mais l'a soigné dans un second temps.
- A sauté sur l'autel de Mitra dans la Crypte du Temple de Mitra par une belle manœuvre, et a enchaîné brillamment par un coup au genou d'un garde du corps, le sectionnant presque.
- Très gravement blessé à la jambe droite par Zohra et son épée bizarre.
- A invoqué Jhebbal Sag qui lui a alors redonné du courage, mais comme c'est un dieu capricieux le coup d'épée a loupé Zohra et s'est orienté de façon catastrophique sur Diogo. Coup du sort incroyable, pas de blessure. Jhebbal Sag doit encore en rire.

## Le Démon sous les Étoiles Vertes

- A tenté de parler à un singe via Commune with the Wild, mais COMPLICATION, et le singe lui a lancé ses crottes.
- Récidive un peu plus tard avec un autre singe, qui lui a aussi jeté son caca.
- Par contre a réussi à invoquer un Serpent Constricteur, mais quand tout était fini.
- A tué avec une arbalète un Mekutu qui le visait d'une hauteur avec un arc.
- A mis le feu au Lierre Rouge.
- A réussi à stopper une baston entre 5 Mekutu & les PJs, mais finalement le dernier Mekutu, Bigante, a été tué quand même.
- A soulagé Diogo, malade à cause de l'encens du Château de Jade des Mekutu.
- A pris des graines de Fruit Étoile
- A pris une fleur de Lierre Rouge.
- A jeté une Puissante Fiolle Terrible sur le Lierre Rouge, mettant ainsi fin à cette horreur végétale. A trouvé le lien entre le Lierre Rouge et l'état berserk des Tangani.
- A jeté une Puissante Fiolle Terrible sur Khenaton, qui a mis fin aux jours de ses trois redoutables gardes du corps, et blessé au delà de tout recours le Glorieux Khenaton lui-même.
- A jeté une Puissante Fiolle Terrible sur le perfide Enok, qui a mis fin également aux jours de ses trois redoutables gardes du corps, et blessé, à nouveau au-delà de tout recours, Enok.

- N'a pas réussi à jouer de la flûte pour détourner l'affreux Sefiki, Rampant apprivoisé de Enok, dudit Enok.
- A loupé lamentablement un tir d'arbalète vers les Tangani à l'entrée du Château d'ébène.
- A probablement des enfants non reconnus dans Zukundu, à la suite d'un grand acte de charité.

## L'Oeil d'Aumag-Bel

- A fondu toutes les statues de Zukundu qui étaient en or afin d'en tirer le plus possible, mais en a gâché une petite partie.
- S'est finalement mis aux armes à jet.
- A grimpé sur les toits plats de Mashkan Shapir pour convoquer un faucon du désert afin de ralentir Eshkith l'assassin d'Enheduanna. Cela n'a pas marché exactement comme prévu mais c'était beau.
- A loué un Tigre à Dents de Sabre, 100po la journée, à un type qui vendait de la fourrure sur le marché de Mashkan Shapir. Ce tigre a été apprivoisé par Daruk, qui parle aux animaux, mais a été tué ensuite, dans le Trou du Lotus Noir, d'un carreau d'arbalète.
- Il doit toujours expliquer au propriétaire ce qui s'est passé.
- Il a réussi à déchiffrer les gravures dans la Labyrinthe d'Aumag-Bel, grâce à l'un de ses ancêtres.
- Il a brûlé vif 4 des Serviteurs d'Aumag-Bel, et leur odeur le tenaille encore les soirs de disette.
- 10 autres de ces Serviteurs d'Aumag-Bel se sont jetés sur lui, et il a réussi à presque se tirer seul de leur étreinte mortelle. Daruk lui a tout de même sauvé la vie.
- Il s'est pris une sale morsure d'un de ces monstres, mais a réussi à suturer la plaie et à la désinfecter.
- Il n'a pu utiliser ses fioles incendiaires contre Aumag-Bel de peur de brûler également la jeune Jakita.

## Les Doigts Gauches

- A tenté de donner un coup de bâton à un Cousin brigand qui rackettait le groupe, sur la grand route passant au-dessus de Dadûn.
- A réussi à parler à 4 ours dans la cabane de Kim le marginal, évitant un combat difficile. A trouvé deux livres intéressants, l'un portant sur la rhétorique, l'autre sur la philosophie, tous deux dédiés par Edmur pour Kim.
- Lors d'une attaque de nuit par des goules a couru à l'opposé du danger et à foutu une baffe à un vieux dément, José.
- Il a soigné Owardo & son chien Donald sur les flancs du volcan au sud de Brol. Les deux avaient été pris en embuscade par une goule puissante.

- Il a tué Sarah alors qu'elle était redevenue une fillette de 13 ans, d'une bille de fronde dans la tempe.
- Il a fouillé sa bibliothèque et en a tiré quelques tomes intéressants ; enfin il s'est emparé du bâton de Sarah qui garde quelques propriétés magiques.

## L'arrivée

- S'est battu contre les Stygiens avec un cimenterre enflammé
- A reconnu aux coins de pages mauves du livre de Serigno le poison qui l'a tué : le poignard d'Ilias, tiré des racines des Larmes Galantes une fleur commune
- A été pris en embuscade par des cousins Kadar, mais s'en est sorti grâce à Diogo
- A tué le plus gros sanglier de la fête de l'automne chez les La Riva. A fêté ça avec deux petites paysannes dont le souvenir des taches de rousseur et des yeux rieurs adoucissent ses nuits plus tard
- Trouve, aidé de Daruk, dans la chambre de Hans une fiole de "l'élixir de jeunesse vigoureuse de Mercer", qu'il reconnaît comme étant du sang, bizarre car encore chaud et ne coagulant pas.
- A failli être tué par Sharran d'un coup de griffe alors que la goule essayait de s'enfuir du manoir La Riva
- Lors de l'embuscade du convoi de Mercer tue d'une onde de choc un des esclaves et déstabilise un des quatre superbes destriers tirant le chariot, le ralentissant ainsi et évitant à tous une course poursuite qui aurait probablement eu des conséquences terribles sur les capacités de concentration des joueurs le lendemain.
- A pris un anneau magique des doigts du vampire, mais ne sait pas exactement ce qu'il cache comme secret.

## Le poignard du nécromant

- A jeté une potion de soin à son ami Ali, qui avait reçu un mauvais coup de couteau.
- A discuté avec les prêtres de Yadar qui gardent l'entrée principale des catacombes.
- A trouvé la boucle de Claire, qui le pousse à tuer Kuri Ussar.
- A récupéré un parchemin de "dispel good & evil"
- A trouvé sur le bureau de Othbanes un journal codé, mais n'arrive pas à le traduire pour le moment.
- Sait très bien se servir de son gourdin magique, contre les bandits de Jahwar, puis les goules.

## L'ombre du roi en guenilles

- Débute une conversation avec un groupe de marchands turaniens, dans la taverne du fort Yirlat, et apprend le passage au nord d'esclaves, puis quelques jours plus tard d'esclavagistes conduits par un triste personnage.
- Son œil perçant a repéré des nomades khazrajites qui observaient la caravane d'Haram Baal du haut d'une colline.
- Lors de l'attaque du camp dressé durant la tempête, a fracassé le crâne d'un des maboules malingres mangeurs d'homme.
- Remarque cette nuit-là une aura magique autour de Jamila, sans pouvoir en dire plus.
- Tue à lui tout seul trois guerriers khazrajites durant l'attaque de la caravane d'Haram Baal par le clan Al Jafari.
- Lance une bourrasque sur les maboules malingres mangeurs d'homme qui revenaient chercher le cadavre du cheval d'Azam, les a déstabilisés et a dévié des flèches amies et ennemies.
- Son oeil perçant a vu la fumée s'élever au-dessus de la forteresse d'Akharon
- Devant la prodigieuse porte plus que millénaire de la forteresse d'Akharon s'est écrié "oulà, c'est pas récent !".
- A collectionné plusieurs tablettes d'argile trouvées dans les lieux.
- A libéré Ras al-Ayn, l'esclavagiste, et lui a donné une arme pour qu'il aide lors du combat dans le megaron.
- A pris le manteau en fourrure de panthère des montagnes.
- A vomit dès son entrée dans les appartements du roi en guenilles, ce qui l'a gêné lors du combat qui a suivi
- A eu l'astucieuse idée de faire chauffer à blanc, grâce à un de ses sorts, la couronne de fer noir posé sur la tête de Dibac, avatar d'Anamelech.
- A reçu des dents, jetées comme des billes de fronde d'une bouche créée par Anamelech au niveau d'un genou de Dibac.
- Est inquiet de la présence de la couronne de fer noir dans les affaires de Diogo.

## La prophétie de jade

- A fait de la potion de soin lors du trajet à travers le Al Khaz
- A bloqué les cousins Kadar accompagnés de Gaitz lorsqu'ils ont investi la troisième morue. Il a utilisé une bourrasque, puis une vague tonnante. Cela a donné le temps à tout le monde de quitter la pièce par le mur détruit.
- S'est transformé en tigre, puis finalement en corbeau lors de la course poursuite sur les toits d'Aghrapur
- En corbeau il a pu, en reconnaissant le dédale d'Anjah le cryptique, diriger ses compagnons vers la sortie
- A sauvé la vie de Diogo en lui lançant haste, ce qui lui a permis de se tirer d'une mauvaise situation.
- A tué un des deux chiens d'enfer
- A eu une tendance marquée à prendre des risques durant cette aventure

- A essayé d'aider Altaïr lors de son combat contre la salamandre par un sort de soin, sous-dimensionné par rapport aux dégâts subis par le barbare
- Par contre a été le fournisseur en multiples potions de soin qui ont permis de soigner tout le monde.
- Est responsable de la déstabilisation du tore : a lancé un sort de bourrasque sur Ibn Ghazi dans l'espoir de le pousser dans le tore, mais le sorcier a résisté. Par contre deux éléments stabilisateurs ont été éjectés.
- A reçu une pierre du toit lors de la destruction du sommet de la tour par le soleil artificiel.
- A pensé à couper une main d'Ibn Ghazi pour ouvrir la porte du souterrain menant vers la mer.
- S'est changé en ours lors du combat dans le palais du levant, mais cette forme a été rapidement tuée par des cousins Kadar
- A encore ramassé des tas d'objets dont l'utilité ne paraît évidente qu'à lui.

## La mère du démon

- A terrifié le pauvre Joseph pour avoir des informations sur les allers et venues de Zina
- A offert des bières aux mercenaires de la balance pour obtenir des informations
- A trouvé le passage secret par lequel passait l'espion Kadar pour explorer le temple de Jean.
- A surpris l'espion Kadar en se transformant en souris pour passer derrière lui
- A attaqué au Valet Borgne deux gardes tout seul, sous la forme d'un tigre
- Veut reprendre le Valet Borgne pour y poursuivre l'activité de maison de tolérance
- A utilisé deux fois un sort créant un éclair pour électrocuter deux ennemis qui par chance étaient alignés
- A détruit le corps qui devait recevoir l'âme d'anamelech en se transformant en tigre et en sautant au-dessus de la centaine de cultistes épuisés.
- A utilisé un sort de gardiens spirituels pour gêner Jean.

# Le kit d'herborisme

## Contenu

- Des bourses pour stocker les herbes
- Des gants de cuir et des cisailles
- Pilon et mortier
- Des bocaux de verre

## Utilisation

- **Bonus aux skill check**
  - Dans les situations où l'herborisme peut être pertinent le personnage gagne un bonus, et aura des informations supplémentaires liées à cette compétence.
  - Particulièrement vrai dans le cas de arcana, investigation, nature, et survival. Cette compétence permet d'identifier facilement les plantes et les potions utilisées.
  - Quand le personnage étudie (INT investigation) un endroit dans la nature, il est capable de se rendre compte d'anomalie de croissance ou de répartition des végétaux.
  - Perdu dans la nature, un personnage aura un bonus pour trouver de la nourriture sous forme de baies, racines...
- **Medecine**
  - Sur un personnage à 0HP, un jet de medecine réussi le stabilise (comme d'habitude) ET lui redonne 3 HP (house rule)
- **Trouver, identifier et prélever des plantes**
  - Possible de trouver une plante dans la nature, si elle a des chances raisonnables d'y être, avec un DC 15 skill check
- **Identifier des poisons**
  - Possible d'identifier un poison avec un DC 20 skill check.
- **Crafter entre les aventures (Xanathar's)**
  - Craft classique
    - Nécessite :
      - Les ingrédients, coûtant 50% du prix de l'objet fini
      - L'accès à un kit d'alchimie ou d'herborisme
      - Du temps, un nombre de semaines égal à 2% du prix de l'objet fini
  - Craft de potions magiques
    - Nécessite :
      - Une recette (trouvée dans une aventure, recherchée dans une bibliothèque... les livres officiels en sont pleins)
      - L'accès à un kit d'alchimie ou d'herborisme
      - Les ingrédients, dont les prix seront donnés en dessous

- L'ingrédient exotique, dont l'acquisition peut justifier d'une aventure (par exemple, une glande péri anale de Léviathan)
- Un temps donné en dessous

| Potion Rarity | CR of encounter for exotic ingredient | Cost of raw materials | Time required to craft the potion |
|---------------|---------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| Common        | 1-3                                   | 25 gp                 | 0.5 workweeks                     |
| Uncommon      | 4-8                                   | 100 gp                | 1 workweek                        |
| Rare          | 9-12                                  | 1,000 gp              | 5 workweeks                       |
| Very Rare     | 13-18                                 | 10,000 gp             | 12.5 workweeks                    |
| Legendary     | 19+                                   | 50,000 gp             | 25 workweeks                      |

- Craft de potions de soins

| Potion                     | Healed HP | Downtime Required | Value of Raw Materials |
|----------------------------|-----------|-------------------|------------------------|
| Potion of Healing          | 2d4+2     | 1 day             | 25gp                   |
| Potion of Greater Healing  | 4d4+4     | 1 week            | 100gp                  |
| Potion of Superior Healing | 8d4+8     | 3 weeks           | 1,000gp                |
| Potion of Supreme Healing  | 10d4+20   | 4 weeks           | 10,000gp               |