

# 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

Revision #5

Created 2022-04-13 06:36:52 UTC by Fred

Updated 2022-04-13 06:46:20 UTC by Fred