



le Scriptorium

présente :
une aide de jeu
pour MRQII



ARBRES MERVEILLEUX

ARBRES MERVEILLEUX Des Végétaux aux Pouvoirs Etranges



Image © samotne-galezie-drzewo

**UNE AIDE DE JEU POUR RONEQUEST II/
LÉGENDE, PAR CARL WALMSLEY**

TRADUCTION KURGAN, CORRECTION THANATOS

(TIRÉ DU SIGNS&PORTENTS N°91)

Avez-vous déjà remarqué combien, après un certain temps, toutes les forêts que vos aventuriers traversent semblent plus ou moins identiques? Comment, en dépit de la magie qui imprègne la terre et les richesses ou autres merveilles naturelles qui abondent, toutes les forêts ont tendance à se ressembler? Eh bien, c'est fini.

Vous trouverez ici une gamme d'arbres, d'arbustes et de fleurs aux capacités étonnantes et parfois magiques, pour vous aider à restaurer le mystère des sylves. Que vous souhaitiez les utiliser comme des rencontres intéressantes au cours d'un voyage ou d'inspiration pour créer une aventure, chacune de ses plantes vous fournira quelque chose de beaucoup plus mémorable qu'un simple taillis de chênes ou de frênes.

(Note: pa = Pièces d'Argent)

ARBRES À GEMMES

Ces arbres spectaculaires, qui ne se trouvent qu'aux cœurs des plus grandes forêts, produisent une sève qui durcit pour former des sortes de pépites ressemblant à des pierres précieuses.

Selon la saison, la sève des Arbres à Gemmes change de couleur: en été elle est rouge, à l'automne bleue, en hiver elle devient claire et au printemps elle sera verte. Ces gouttes de sève ressemblent donc, respectivement, à des rubis, des saphirs, des diamants ou bien des émeraudes.

Ces pépites ressemblent tellement à de véritables bijoux qu'elles sont très recherchées par les faussaires et autres criminels. Une fois qu'elles ont été traitées et taillées de manière appropriée, un test d'Évaluer Très Difficile (-40%) est nécessaire pour les différencier d'une vraie pierre précieuse.

De nombreux faussaires vont chercher à faire pousser un arbre à gemmes dans un endroit facile d'accès - le plus souvent un jardin. Cela rend d'autant plus facile pour eux la production de contrefaçons et de répliques. Certaines villes ont d'ailleurs interdit la culture de ces arbres pour cette raison.

Une pépite de sève précieuse a légitimement une valeur d'environ 5 pa et peut être utilisée pour faire de la pacotille. Un commerçant peu scrupuleux pourront évidemment en demander beaucoup plus.

Un jeune arbre à Gemmes peut être vendu pour 500 pa à quelqu'un qui souhaite faire un usage frauduleux de sa sève.

ARBRISSEAUX DE SANG

Ces arbres à l'écorce noire sont parsemés de rigoles purpurines qui fournissent une indication quant à leur véritable nature. Ces plantes ne peuvent tout simplement survivre uniquement d'eau et de minéraux. Elles ont besoin de chair et plus spécialement de sang pour s'épanouir. Par conséquent, elles prennent souvent racine à proximité de cimetières, d'abattoirs ou d'hôpitaux. Certaines légendes racontent qu'elles pousseraient sur les sites des grandes batailles.

Il existe de nombreuses légendes sur la nature maudite de ces arbres. Dans certaines communautés rurales, ils sont connus comme « les Arbres-Démons ». Profondément à l'intérieur de leur tronc se trouve une masse tubéreuse ressemblant à un cœur animal. Si celle-ci est enlevée, l'arbre se ratatine et meurt en quelques heures, renforçant d'autant les superstitions.

Le « cœur » d'un arbrisseau de sang peut être placé à l'intérieur de la poitrine d'un zombie afin d'augmenter son intelligence et sa puissance. Cette procédure nécessite un test de Médecine (chirurgie). Le zombie gagne un bonus de +4 à l'INT, la FOR et la DEX.

Ces plantes sont d'un intérêt particulier pour les vampires. En cas de nécessité, les sucres de sang



peuvent survivre en drainant du fluide à partir du tronc et des branches. Étant donné que ces arbres poussent souvent près des tombes, il n'est pas étonnant que des histoires de vampires se regroupant autour d'eux au clair de lune soient nombreuses. Certains pensent même qu'il existe une relation symbiotique entre eux et que les vampires enterrent des corps frais entre les racines d'un arbre de sang afin qu'il soit bien nourri en cas d'urgence.

Les nécromanciens et ceux ayant à faire avec les morts-vivants paieront 300 pa ou plus pour un cœur frais ou pour connaître l'endroit où un tel arbre pousse.

ARBRE-FOUISSEUR

Cet arbre cendré ne poussera que là où le sol est riche en minéral. Celui-ci est extrait du sol et, au cours de nombreuses années, imprègnera chaque centimètre de cette plante aux propriétés uniques. L'arbre en entier, depuis les racines jusqu'aux feuilles les plus hautes, est imprégné de minuscules fibres métalliques.

En apparence, c'est un arbre épais et solide, avec de grosses branches tordues formant un enchevêtrement de bois massif. Ils produisent des feuilles gris-vertes en forme de grandes pointes de flèches.

Un artisan doué pourra utiliser l'écorce, le bois et les feuilles de cet arbre pour confectionner des articles de mode. Cette tâche est cependant plus difficile que de travailler des matériaux plus traditionnels et impose un malus de -10%.

L'écorce de l'arbre peut être utilisée pour façonner une enveloppe métallique pour les boucliers ou dans la fabrication d'une armure d'écailles. Elle offre la même protection que le métal, mais pèse 25% de moins.

Le bois de l'arbre est exceptionnellement lourd et robuste. Les armes fabriquées à partir de celui-ci exigent une FOR de 2 pts plus élevée que la normale pour les utiliser efficacement et voient leur ENC augmenter de 1. Toutefois, une telle arme gagnera +1 PA et +1PV ainsi et que +1 en dommages.

Environ une feuille sur dix est suffisamment symétrique pour être utilisée comme pointe de flèche. De telles pointes sont aiguisées comme des rasoir et ignorent les protections des armures de type cuir ou matelassée.

En plus des matériaux mentionnés ci-dessus, la sève de l'arbre, si difficile à extraire en raison du bois et de l'écorce très solides, est appréciée pour sa capacité à réparer/colmater les armes et armures.

Grâce à la viscosité de la mélasse extraite, la sève peut être appliquée sur une arme ébréchée ou une armure trouée et, une fois sèche, fera office de joint métallique rendant l'objet à nouveau utilisable - du moins pendant un certain temps.

Une dose de sève peut restaurer 1D6 PV à une arme ou une pièce d'armure métallique endommagée. Cette réparation temporaire se détériore à un rythme d'1 PV par jour. Aucun test de compétence n'est nécessaire pour appliquer la sève.

Un alchimiste peut traiter la sève et la stocker dans un récipient en verre, étendant le temps d'utilisation avant qu'elle ne se solidifie et devienne inutile, à un mois. Sans ce traitement, elle durcit 3D6 minutes après avoir été retirée de l'arbre.



Le coût typique de ces matériaux est le suivant:

- Les boucliers et armures faites avec l'écorce : +10% du prix normal.
- Les Armes à base du bois : +50% du prix normal.
- Les Flèches fabriquées à partir des feuilles : 1 pa chacune.
- Une dose de Sève (traitée par un alchimiste) : 20 pa.

ARBRE-ESPRIT

C'est la nature de beaucoup de fantômes d'être liés à un lieu, un objet, ou une personne sur le plan matériel duquel ils ne peuvent pas s'éloigner. L'Arbre-Esprit peut leur offrir un moyen de briser cette attache.

Ces arbres agissent comme un phare, appelant les âmes perdues. Le jour anniversaire de sa mort, un fantôme peut renoncer à son attache et voyager vers un Arbre-Esprit. La distance maximum qui peut être parcourue pendant ce trajet est égale au POU

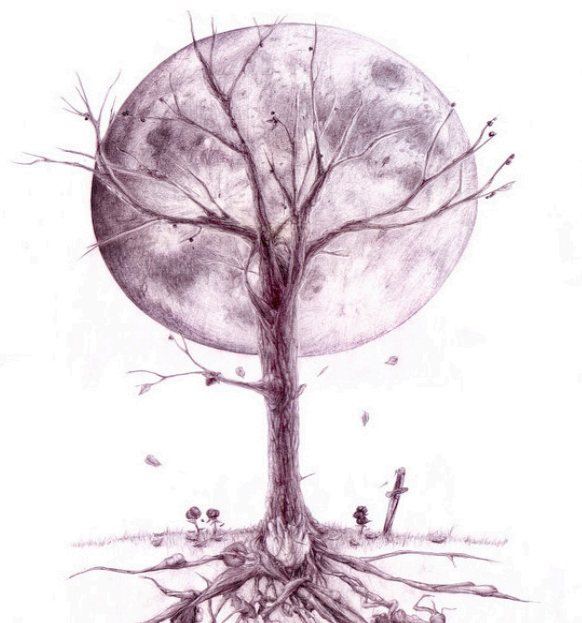


du fantôme en kilomètre. S'il n'y a pas d'Arbre-Esprit dans ce rayon, l'esprit doit rester où il est.

Une fois attaché à un arbre-Esprit, le fantôme passera le reste de sa vie éternelle à hanter les bois alentour. Il n'est pas rare pour un arbre-Esprit d'accueillir plus d'une douzaine de fantômes.

Il existe une exception notable à cette règle. Chaque année, durant la nuit du jour où le fantôme s'est rendu auprès de l'arbre, il est libre d'errer où il le veut. Aux premières lueurs du jour suivant, l'esprit retourne immédiatement à l'arbre comme attiré par un aimant.

Ceux qui connaissent la nature de l'Arbre-Esprit s'en méfient et les marqueront souvent en attachant des longues bandes de tissus noir autour du tronc et des branches. Les voyageurs en sont venus à considérer ce signe comme une indication que la zone est



maudite et impropre à l'établissement d'un camp.

ARBRE DE BAUME

Il est dit que pour chaque maladie, la nature constitue un remède. Dans les mondes magiques, cela est plus vrai que jamais. L'arbre-baume en est un exemple, produisant un certain nombre de remèdes naturels pour ceux qui sont malades ou blessés.

Les feuilles d'un arbre-baume, quand elles sont écrasées et utilisées pour infuser un thé, soulagent de la fatigue et des douleurs osseuses. Un personnage qui boit une infusion de ce genre, recouvre un niveau de Fatigue.

Certaines sections de l'écorce de l'arbre peuvent

être réduites en poudre et appliquées sur une plaie. Ce traitement, s'il est appliqué correctement (avec un test simple (+20%) de Premiers Soins ou de Médecine), double la vitesse de guérison naturelle (voir RuneQuest II page 60). L'écorce accélère seulement la guérison de la localisation sur laquelle elle est appliquée.

La racine d'un arbre baume, si elle est correctement traitée dans les 24 heures (avec une Test de Connaissance (Plante)), développe des propriétés antitoxine. Un personnage qui mâche une telle racine reçoit un bonus de +10% pour les tests d'Endurance liés aux poisons pendant 3D8 heures. Le coût typique de ces matériaux est le suivant:

Infusion de feuille: 1 pa

Une dose d'écorces broyées: 5 pa

Racines Traités: 5 pa

BUISSON DE SOUFRE

De tels buissons auraient été cultivés sur des collines volcaniques, ces plantes rares, noires et jaunes, produisent des feuilles hautement combustibles.

Une seule feuille est suffisante pour démarrer un feu de camp, s'enflammant instantanément à la moindre étincelle.

Un petit amas de feuilles peut être beaucoup plus dangereux et inflammables. Cinquante feuilles, à peu près le nombre trouvé sur un arbuste typique, emballées dans un bocal en verre ou en terre cuite, peuvent devenir une véritable bombe incendiaire, pour peu que l'on y ajoute une amorce.

Une telle bombe explose 1D3 Tours après que l'amorce ait été allumée (lancé secrètement par le Maître du Jeu) au même Rang d'Action que celui où elle a été allumée. Elle inflige 2d6 points de dégâts explosifs dans une zone de 2 mètres de diamètre. Ces dommages sont divisés équitablement entre toutes les localisations du corps de toute cible se trouvant dans la zone d'effet. En outre, elle met le feu à toutes les substances inflammables dans un rayon de 5 mètres. Les créatures dont la fourrure ou les vêtements se sont embrasés, subissent 1 point de dégât par tour à chaque localisation en feu jusqu'à ce que les flammes soient éteintes.

Construire une bombe incendiaire nécessite un test d'Artisanat approprié selon le matériau utilisé dans la fabrication.

Une bombe incendiaire de Buisson-soufre peut être achetée pour 50 pa. Un seul buisson se vend pour le même montant.

L'ARBRE DU VOYAGEUR

Ces plantes vivaces ont tendance à voir le jour le long des routes et des pistes bien entretenues. Leur nom a été inventé par ceux qui font usage de leurs propriétés pour améliorer leur endurance. Chaque printemps, l'arbre du voyageur produit de petites fleurs blanches. Une poignée de ces fleurs procurera à un voyageur suffisamment de vigueur pour lui permettre de marcher toute une journée, même avec l'estomac vide.

Un personnage qui a mangé les fleurs reçoit un modificateur de +10% à tous ses tests d'Athlétisme visant à résister aux effets de la fatigue pendant les 12 prochaines heures.

Un personnage qui consomme à nouveau des fleurs dans un délai de 48 heures, bénéficiera encore des avantages, mais il acquerra un niveau de Fatigue pour chaque dose prise dès que les effets des fleurs disparaîtront.

Un seul Arbre du Voyageur fournit assez de fleurs pour 1D6 doses. Chaque dose peut être vendue pour 3 pa.

PÉTALES-RASOIR

Ces plantes exceptionnelles ont développé un mécanisme de défense mortelle, des pétales dotés de bords tranchants comme des rasoirs. Tout ani-

mal errant s'approchant trop près – ou piétinant les plantes – est susceptible de subir de méchantes lacérations. Les oiseaux et les insectes, qui sont indispensables pour la pollinisation, sont suffisamment petits pour aller et venir en toute sécurité.

Les Pétales-Rasoir sont du plus grand intérêt pour ceux qui désirent apparaître désarmés, mais qui souhaitent également garder une arme discrète à portée de main en cas d'urgence. Un pétale-rasoir, en dépit de sa nature mortelle, est très beau. Plus d'une voleuse a porté un corsage fait de tels pétales pour un bal ou une réception, sachant que si les choses tournaient mal, elle pouvait les dégrafer et les utiliser comme des lames. Le pétale-Rasoir fonctionne comme un poignard pour le combat, mais avec les modifications indiquées dans le tableau suivant.

Une lame de Pétale-rasoir (on ne trouve généralement qu'un seul pétale par plante possédant la forme appropriée), coûte 30 pa.

Une fois cueillies, un pétale-Rasoir ne durera qu'1D6+1 jours.

PÉTALE-RASOIR

Taille	Allonge	Dom.	FOR/DEX	ENC	PA/PV
Petite	Petite	1D4	-/11	-	0/2

