



La hutte du guérisseur

Lieu spécial original du site Garlic's Lair, traduction Fanrax le Nécromancien

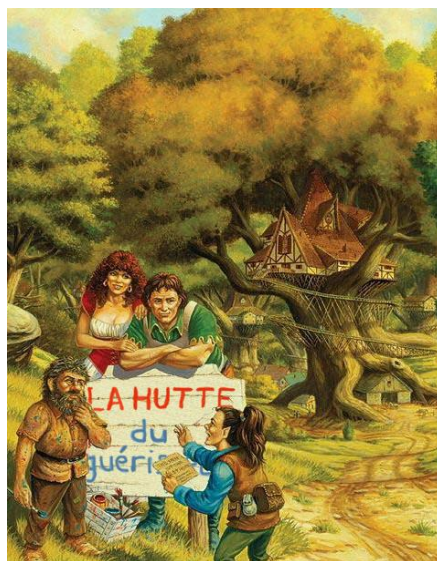
Toujours commodément placé et aisément reconnaissable par les guerriers que la dernière aventure a amené près des portes de la mort, la hutte du guérisseur est probablement l'établissement le plus visité dans une agglomération. Placé sous le signe de Shallya, déesse de la guérison et de la pitié, entre les statues de marbre de la déesse, les prêtresses de la hutte drapées dans une robe blanche, souvent à capuchon et avec le symbole du coeur brodé en fil d'or sur le sein gauche, attendent les guerriers blessés et empoisonnés et toutes personnes ayant besoin de leurs services.

Qui peut visiter la hutte du guérisseur

Seuls les tueurs de Troll (à cause de leur arrogance), les gladiateurs (conflits de profession) et les rangers elfes (attitude raciale) peuvent franchir l'entrée de la hutte du guérisseur.

Paiement et services

Le guerrier peut faire trois choses dans la hutte du guérisseur, il peut se faire soigner les blessures de sa dernière aventure dans le cabinet du guérisseur; acheter de l'équipement médical pour plus tard chez l'apothicaire ou bien payer une visite à la chapelle de Shallya pour écouter les conseils d'un sage.



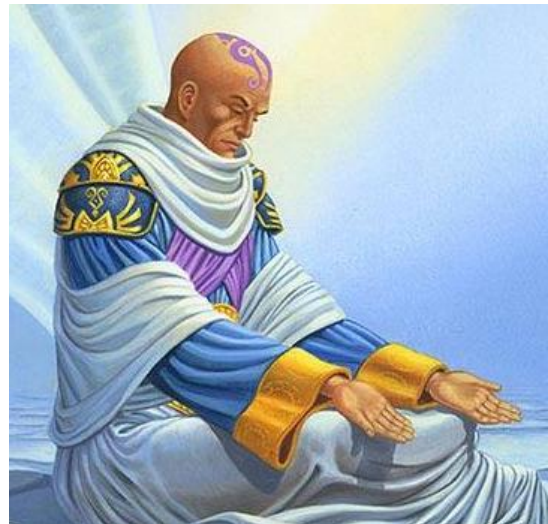
Le cabinet du guérisseur.

Le guerrier, blessé aura toujours intérêt à rendre visite au guérisseur. Ici les points de vie perdus pendant l'aventure ou dans les agglomérations peuvent être guéris, le poison être détoxiqué, les maladies guéries et la folie traitée.

| Remèdes | Coût | Blessures | Utilisateurs |
|------------------------------------|--------------|----------------|--------------------|
| Traitement des blessures légères | 50 | 1D6 | Tous |
| Traitement des blessures sérieuses | 150 | 2D6 | Tous |
| Traiter toutes les blessures | 200 x niveau | Toutes | Tous |
| Détoxiquer le poison | 250 | Voir plus loin | Tous sauf nains |
| Traitement des maladies | 500 | Voir plus loin | Tous sauf elfes |
| Dépétrification | 2000 | Voir plus loin | Tous sauf sorciers |

Traitement des blessures (légères, sérieuses, toutes)

Le guérisseur fait des onguents et des bandages spéciaux qui soignent le guerrier. Le traitement des blessures légères redonne 1D6 points de vie. Le traitement des blessures sérieuses redonne 2D6 points de vie et le traitement de toutes les blessures redonne les points de vie d'origine. Le traitement des blessures prend toute la journée.



Détoxiquer le poison

Un guerrier souffrant des effets du poison sera étendu dans un bain spécial d'herbes, après quoi il est alimenté avec des breuvages magiques spéciaux à l'odeur fétide par le guérisseur.

La blessure est nettoyée ou une inhalation est faite en cas d'ingestion. Le guerrier est parfumé avec de l'encens sanctifié et après un jour supplémentaire (total de 2 jours), il redevient un guerrier plus sain, et plus pauvre...

Une exception à ceci : les nains pour qui le procédé de désintoxication est un plus nocif que le poison ingéré.

Traitement des maladies

La peste, la pourriture sépulcrale, et d'autres maladies sont maintenant guérissables grâce à la connaissance médicale croissante et les méthodes curatives expérimentales des Hommes lézards. La guérison n'est cependant pas garantie. Tout d'abord, les elfes ne peuvent pas être soignés contre les maladies car leurs frêles systèmes semblent se dégrader sous la maladie beaucoup plus vite que d'autres races et sont donc de fait exclus des traitements médicaux. Même les autres races ne seront guéries que sur un résultat de 3 à 6 sur 1D6 ; sinon ils succomberont à la maladie (et paieront la facture de toute façon). Le traitement intense prend 1D6 jours où le guerrier ne peut faire rien faire d'autre que se reposer.

Dépétrification

Finir immortalisé dans la pierre n'est le souhait d'aucun guerrier, et les compagnons d'un guerrier pétrifié chercheront l'aide des maîtres des arcanes bien disposés à prodiguer leurs services (et à remplir leurs poches) à la hutte du guérisseur. Comme les magiciens sont plongés dans les profondeurs des arcanes (comme ils disent), ils sont exclus du traitement. "Un risque mystérieux" diront-ils ou une raison aussi vague. Autres guerriers : lancer 1D6

| 1D6 | Effet |
|-----|---|
| 1 | La statue du guerrier semble montrer une expression bien plus douloureuse qu'avant, elle a tendance à s'émietter sous la contrainte du mystérieux sort. |
| 2 | Le guerrier, une fois que la fumée s'est dispersée, devient une jolie statue dans le jardin d'un homme riche. |
| 3 | Hélas, le guerrier pétrifié rétrécit. Pour compenser la perte, les magiciens offrent aux guerriers un escompte de 10% sur le prix pour continuer leur recherche sur le guerrier pétrifié qui est devenu un presse-papiers. |
| 4 | Après des éclairs de foudre et le grondement du tonnerre, le guerrier émerge de la brume, mais il ne sera jamais le même ! Ses articulations sont raides et il semble avoir beaucoup vieilli (-1 en capacité de combat). |
| 5 | La pierre se transforme en liquide et coule en filets jusqu'au caniveau. Allongé dans un magma de pierre fondue, le guerrier va bien, à l'exception de quelques couches de peau. |
| 6 | Miraculeux ! Dans une explosion de morceaux de pierre, le guerrier fait un pas en avant, légèrement confus. Mais il est maintenant revenu dans son état charnel, il a également gagné +1 en endurance car sa peau est réellement plus dure qu'avant. D'un autre côté... il est exclu de la célèbre maison « Chez Olga » (les filles n'aiment pas se frotter contre sa peau aussi dure que du ciment). |

Même si le résultat est un échec, les guerriers devront fouiller profondément dans leurs poches.

Le coin de l'Apothicaire

Dans un coin plus calme de la hutte, derrière un comptoir, se tient une prêtresse de Shallya qui vend des traitements et des poudres curatives. Elle attend les guerriers intéressés, derrière une pile de bandages, et une foule de médicaments. Tout est présent en abondance ici mieux qu'au bazar, mais naturellement pour un prix conséquent.

| Remèdes | Coût | Stock | Utilisateurs |
|----------------------------|-----------|-------|-----------------------------|
| 1D6 Bandages | 80 chacun | 3 | Tous |
| 1D6 Rations | 75 chacun | - | Tous |
| 1D6 Pains de pierre | 60 chacun | 3 | Nains seulement |
| 1D6 Pain de voyage elfique | 50 chacun | 5 | Elfes et sorciers seulement |
| Onguent de Shallya | 120 | 6 | Tous |
| Gouttes du guérisseur | 50 | 2 | Tous |
| Antidote | 250 | 5 | Sauf nains |
| Daro | 25 | - | Sauf elfes |
| Potion Guérit Tout Plus | 200 | 10 | Tous |

Bandages/Rations/ Pain de pierre / Pain de voyage elfique

Tous ces articles sont disponibles au bazar, à la Guilde des nains et au quartier elfe. Les bandages guérissent 3 blessures et ont une chance de 50% d'être périmés à la fin de l'aventure ; les rations restaurent 2 points de vie et sont toujours périmées à la fin d'une aventure. Le pain de pierre peut seulement être mangé par les nains, ceci prend 1 tour, après quoi il guérit de 1D6 blessures. Le pain de voyage est un gâteau aux noix qui restaure 1 blessure et se périmé seulement sur un résultat de 1 sur 1D6.

Onguent de Shallya

Cet onguent blanc et parfumé dans un récipient de terre prend 1 tour pour être appliqué, pendant lequel rien ne peut être fait de plus. Il protège le porteur des 2D6 premières blessures qu'il subit. Il ne protège que s'il est appliqué à l'avance et fonctionne seulement pour les blessures ; ainsi les guerriers ne sont pas protégés s'ils tombent dans un piège où respire un gaz mortel.

Gouttes du guérisseur

Une fiole noire de gouttes du guérisseur contient 1D6 doses qui, si elles sont avalées, protègent le guerrier contre les dommages mortels par maladie, pétrification ou poison jusqu'à ce que le traitement approprié soit administré en ville. Ceci n'empêche pas les effets, mais le guerrier est préservé de la mort jusqu'à la prochaine aventure, lui donnant une chance d'être guéri.

Antidote

Un simple antidote qui protège le guerrier contre 1D3 attaques de poison. Il doit être pris à l'avance.

Daro

"Cette substance est sûre de te faire exploser la tête" disait le redouté Groby l'aventurier, avant d'avalé un Daro après un énorme coup de boule de Flip le Troll, et le mal de crâne qui s'ensuivait.

Cette potion qui guérit tout vous garanti une aventure sans problème. Le guerrier est soigné de 6 blessures après avoir ingurgité la poudre blanche pliée dans un parchemin.

Potion Guérit Tout Plus

Les fabricants du breuvage magique « Guérit Tout » ont fait aussi ce breuvage magique Guérit Tout Plus. Cela fonctionne comme le breuvage magique Guérir Tout (voir le gladiateur), le guerrier gagne 1D6 points de vie lorsqu'il boit la potion ; elle est épuisée sur un jet de 1, mais elle est aussi automatiquement épuisée au bout de 5 utilisations. L'avantage est, qu'elle peut être utilisée par n'importe quel guerrier et pas seulement par le gladiateur.



Chapelle de Shallya

Quand votre guerrier entre dans la chapelle de Shallya, lancer 2D6 :
Offrande 1D6 x 50 pièces d'or.

| 1D12 | Effet | | | | | | | | |
|--------|---|-----|-------|---|--|-------|--|-------|--|
| 2 | Le guerrier est invité à donner du sang, mais quelque chose se passe mal, et le guerrier est à la moitié de ses points de vie d'origine jusqu'à ce qu'il dépense 500 pièces d'or en bière ou en vin doux ou toute autre boisson plus raide (XXX de Bugman par exemple) pour remonter le niveau de sucre de son sang. | | | | | | | | |
| 3 - 8 | "Va avec la lumière", dit un sage acolyte au guerrier, qui quitte alors la hutte du guérisseur, mystifié, ne sachant que faire de ce conseil. | | | | | | | | |
| 9 - 11 | Un prêtre féminin vous dit comment éviter l'infection la prochaine fois que vous êtes blessé. Dans la prochaine aventure le guerrier peut réduire d'une blessure un coup qui le touche. Il peut le faire une fois par combat. | | | | | | | | |
| 12 | Votre guerrier appartient à un groupe sanguin rare et l'archi prêtre le détecte immédiatement. Si le guerrier est disposé à rester un jour supplémentaire, il peut lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous : | | | | | | | | |
| | <table border="1"><thead><tr><th>1D6</th><th>Effet</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>L'Archi prêtre veut examiner vos habitudes alimentaires car vous vous alimentez de fortes quantités de viande de dragon et de nectar de fée. En raison de ces rafraîchissements fortement éthérés le guerrier gagne 1D6 points de vie pour la prochaine aventure seulement, après quoi il garde un point de vie de manière permanente.</td></tr><tr><td>2 - 4</td><td>L'Archi prêtre veut prélever le sang du guerrier. Pour ce don, le guerrier recevra non seulement 5D6 pièces d'or ou 10 pièces d'or x son niveau, selon son choix, mais également 5 bandages de chez l'apothicaire.</td></tr><tr><td>5 - 6</td><td>Le guerrier est piqué partout et des prélèvements sont effectués sur lui. Mais après ce qui semble une éternité de tests désagréables, le guerrier est libéré avec un charme de régénération (voir ci-dessous)</td></tr></tbody></table> | 1D6 | Effet | 1 | L'Archi prêtre veut examiner vos habitudes alimentaires car vous vous alimentez de fortes quantités de viande de dragon et de nectar de fée. En raison de ces rafraîchissements fortement éthérés le guerrier gagne 1D6 points de vie pour la prochaine aventure seulement, après quoi il garde un point de vie de manière permanente. | 2 - 4 | L'Archi prêtre veut prélever le sang du guerrier. Pour ce don, le guerrier recevra non seulement 5D6 pièces d'or ou 10 pièces d'or x son niveau, selon son choix, mais également 5 bandages de chez l'apothicaire. | 5 - 6 | Le guerrier est piqué partout et des prélèvements sont effectués sur lui. Mais après ce qui semble une éternité de tests désagréables, le guerrier est libéré avec un charme de régénération (voir ci-dessous) |
| 1D6 | Effet | | | | | | | | |
| 1 | L'Archi prêtre veut examiner vos habitudes alimentaires car vous vous alimentez de fortes quantités de viande de dragon et de nectar de fée. En raison de ces rafraîchissements fortement éthérés le guerrier gagne 1D6 points de vie pour la prochaine aventure seulement, après quoi il garde un point de vie de manière permanente. | | | | | | | | |
| 2 - 4 | L'Archi prêtre veut prélever le sang du guerrier. Pour ce don, le guerrier recevra non seulement 5D6 pièces d'or ou 10 pièces d'or x son niveau, selon son choix, mais également 5 bandages de chez l'apothicaire. | | | | | | | | |
| 5 - 6 | Le guerrier est piqué partout et des prélèvements sont effectués sur lui. Mais après ce qui semble une éternité de tests désagréables, le guerrier est libéré avec un charme de régénération (voir ci-dessous) | | | | | | | | |

Charme de régénération

Un étrange médaillon bleu marbré, doit être accroché autour de son cou.

Aussi longtemps que le guerrier ne jure pas (ceci vaut pour le joueur aussi bien) le médaillon permettra d'ignorer 1 blessure par tour. Quand un mot grossier est dit, le charme n'a plus d'effet et le médaillon tombe en poussière.



du guérisseur



La Hutte

du guérisseur



La Hutte

du guérisseur



La Hutte

du guérisseur



La Hutte

COIN DE L'APOTHIKAIRE
1D6 BANDAGES

Chaque bandage redonne 3 Points de Vie. Une utilisation puis défaussez.
A la fin de chaque aventure, lancez 1 D6 pour chaque bandage : sur 1, 2 ou 3, le bandage n'est plus bon et doit être défaussé.
Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des bandages, avoir déterminé qu'ils sont en stock et avoir lancé les dés pour la quantité disponible, vous devez les acheter (voir Perte de Temps).

80 P.O. Chaque  Stock: 3
Vente : 5 P.O.

TOUS

COIN DE L'APOTHIKAIRE
1D6 RATIONS

Chaque ration redonne 2 Points de Vie. A la fin de chaque aventure, les rations non utilisées doivent être Défaussées.
Après avoir décidé que votre guerrier va acheter des rations, avoir déterminé qu'ils sont en stock et avoir lancé les dés pour la quantité disponible, vous devez les acheter (voir Perte de Temps).

75 P.O. Chaque  Stock: -
Pas de revente

TOUS

COIN DE L'APOTHIKAIRE
1D6 PAINS DE PIERRE

Le pain de pierre, sans grande surprise, a la consistance de la pierre. Seul un nain peut imaginer manger une telle chose, car cela donne plutôt le sentiment de mâcher une poignée de dents cassées.
Evidemment, manger le pain de pierre est une tâche assez dure et longue, même pour les nains. Si un nain ne fait rien d'autre que mâcher son pain pendant ce tour, il regagne 1D6 Points de Vie à la fin de la phase des guerriers.
Après avoir lancé pour déterminer le nombre de miches de pain disponibles, votre guerrier doit toutes les acheter. S'il n'a pas assez d'argent pour cela, voir Perte de Temps.

60 P.O. chaque  Stock: 3 - Pas de revente

NAINS

COIN DE L'APOTHIKAIRE
1D6 PAINS ELFIQUES

Les elfes, quand ils partent pour de longues aventures, emportent toujours une ration de cette nourriture délicieuse, rappelant des gâteaux.
Chaque gâteau redonne 1 Point de Vie au guerrier qui le mange.
A la différence des provisions normales, le pain elfique n'est jeté à la fin d'une aventure que sur un jet de 1 sur 1D6.

50 P.O. chaque  Stock: 5
Pas de revente

ELFES et SORCIERS

du guérisseur



La Hütte

du guérisseur



La Hütte

du guérisseur



La Hütte

du guérisseur



La Hütte

COIN DE L'APOTHAICARE
ONGUENT de SHALLYA

Cet onguent blanc et parfumé dans un récipient de terre prend 1 tour pour être appliqué, dans lequel rien ne peut être fait de plus.

Il protège le porteur de 2D6 premières blessures qu'il subit.
Il protège que s'il est appliqué à l'avance et fonctionne seulement pour les blessures, ainsi les guerriers ne sont pas protégés s'ils tombent dans un piège où respire un gaz mortel.



120
P.O.

Stock: 6
Pas de revente

TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE
GOUTTES du GUERISSEUR

Une fiole noire de gouttes du guérisseur contient 1D6 doses qui, si elles sont avalées protègent le guerrier contre les dommages mortels par maladie, pétrification ou poison jusqu'à ce que le traitement approprié soit administré en ville.

Ceci n'empêche pas les effets, mais le guerrier est préservé de la mort jusqu'à la prochaine aventure, lui donnant une chance d'être guéri.



50
P.O.

Stock: 2
Pas de revente

TOUS

COIN DE L'APOTHAICARE
ANTIDOTE

Un simple antidote qui protège le guerrier contre 1D3 attaques de poison. Il doit être pris à l'avance.



250
P.O.

Stock : 5
Pas de revente

Sauf NAINS

COIN DE L'APOTHAICARE
DARO

« Cette substance est sûre de te faire exploser la tête » disait le redouté Groby l'aventurier, avant d'avalier un Daro après un énorme coup de boule de Flip le Troll, et le mal de crâne qui s'ensuivait.
"Cette potion qui guéri tout vous garanti une aventure sans problème.
Le guerrier est soigné de 6 blessures après avoir ingurgité la poudre blanche pliée dans un parchemin.



25
P.O.

Stock: -
Pas de revente

Sauf ELFES

du guérisseur



La Hutte

du guérisseur



La Hutte

du guérisseur



La Hutte

COIN DE L'APOTHAICARE
POTION GUERIT-TOUT PLUS

Les fabricants du breuvage magique « Guérit-Tout » ont fait aussi ce breuvage magique Guérit-Tout-Plus.

Cela fonctionne comme le breuvage magique Guérir-Tout (voir le gladiateur), le guerrier gagne 1D6 points de vie lorsqu'il boit la potion, elle est épuisée sur un jet de 1, mais elle est aussi automatiquement épuisée au bout de 5 utilisations. L'avantage est, qu'elle peut être utilisé par n'importe quel guerrier et pas seulement par le gladiateur.

200
P.O



Stock: 10
Pas de revente

TOUS

CHAPELLE DE SHALLYA
EVITER L'INFECTION

Un prêtre féminin vous dit comment éviter l'infection la prochaine fois que vous êtes blessé.

Dans la prochaine aventure le guerrier peut réduire d'une blessure un coup qui le touche. Il peut le faire une fois par combat.



TOUS

CHAPELLE DE SHALLYA
CHARME de REGENERATION

Un étrange médaillon bleu marbré, doit être accroché autour de son cou. Aussi longtemps que le guerrier ne jure pas (ceci vaut pour le joueur aussi bien) le médaillon permettra d'ignorer 1 blessure par tour. Quand un mot grossier est dit, le charme n'a plus d'effet et le médaillon tombe en poussière.



Sauf NAINS