



Recueil des Plantes



Recueil des Plantes

PLAINE

Printemps - Automne

Flousse, Toréape

Été

Alleha, Arpusar, Asarabacca, Balme, Bastit, Borage, Cinq Feuilles, Colerte, Delrean, Haquedi, Oède

Automne

Blabert, Parlas, Sanilca, Wodero

Toute l'année

Bursthelas, Trovas

FORET, JUNGLE

Printemps - Automne

Calamus, Navouh

Été

Chasseloup, Chassepoule, Dorose, Falsifal, Fenouil, Helival, Mireнна, Sentaye, Sherpur, Wilerge

Automne

Aldaka, Jaffray, Olus Veritis, Tamorsa, Turl, Covette, Ebure

Toute l'année

Alkanet, Archangélique, Percechausses

MONTAGNE, COLLINE

Printemps - Automne

Mélange, Mogarlie, Olvar

Été

Angélique, Anserke, Arlan, Ashine, Belramba, Callin, Darsurion, Dramallon, Eldas, Féterfe, Gardax, Harir, Ironar, Macabaté, Milorte, Saraceco, Tanariske

Automne

Barr, Yaretalion, Culkas, Draffe, Lesentor

RIVIÈRE, LAC

Printemps - Automne

Entriste, Laumpor, Ur

Été

Amrans, Arkasu, Blarot, Cofrêl, Garigne, Gylvire, Palmath

Automne

Coparnie, Wosorrel, Damatère, Kilmatur

Toute l'année

Jojojopo

SOUTERRAINS

Toute l'année

Atigax, Attanar, Calcéna, Ditanie

MARAIS

Printemps - Automne

Gabruche, Maserot

Été

Golcorone, Kelventari, Lunort

Automne

Déchale, Ribolan

Toute l'année

Degiik

DÉSERT

Printemps - Automne

Foulaine

Été

Pattran

Automne

Birnot

Toute l'année

Bisette, Ferfendu, Marmalleau

VOLCAN

Été

Mandragore

Toute l'année

Bélan

ALDAKA

Type : Ecorce	Saison : Automne
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Jungle
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 500 po
Effet : Rend la vue	

L'aldaka est un arbre aux feuilles duveteuses et de couleur rouge sombre. Son écorce doit être bouillie à feu doux deux mois durant avec du vinaigre et diverses épices. L'huile qu'on en récupère a un goût ignoble, mais possède la vertu inestimable de rendre immédiatement la vue à une personne aveugle ou aveuglée (voir *États préjudiciables* dans les règles), à la seule condition de posséder encore ses globes oculaires intacts lors de l'utilisation du breuvage.

ALKANET

Type : Plante persistante	Saison : Toute l'année
Rareté : Très rare	Localisation : Forêt
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 50 po
Effet : +4 aux JdS de Vigueur contre les poisons par ingestion	

Cette plante aux épaisses feuilles brun rouges ressemble de loin à un chou brun. La macération qu'on en récupère donne un bonus de +4 aux JdS contre tous les poisons de type Ingestion pour les 3 heures qui suivent, et/ou un 2^{ème} JdS si le poison a été absorbé dans les 10 minutes précédentes la consommation du breuvage.

ALLEHA

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Commune	Localisation : Plaine
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 3 po
Effet : -1 en FOR et DEX si 'Fatigué' ou -5 en FOR et DEX si 'Épuisé'	

L'alleha est une plante sauvage de 30cm de haut qui donne une fleur rouge vif. Elle couramment utilisée après une dure journée de travail pour absorber la fatigue. Mais bien préparée en infusion et relevée avec de l'huile de noix ou d'olives, elle permet de lutter contre les effets de la fatigue et de l'épuisement (voir *États préjudiciables* dans les règles) et fait passer les diminutions de Force et Dextérité de -2 à -1 en cas de Fatigue, et de -6 à -5 en cas d'Épuisement pour les 6 heures qui suivent.

AMRANS

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Rare	Localisation : Rivière
Utilisation : Absorption directe	Prix (1 dose) : 16 po
Effet : Soigne 1d4 pv	

L'amrans est une plante rare mais facile à repérer en raison des couleurs roses et violettes de ses fleurs. Celles-ci, si elles sont mangées fraîches, c'est à dire juste après la cueillette, revitalisent l'organisme et soignent 1d4 pv. En absorber une grande quantité ne cumule pas les effets.

ANGÉLIQUE

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Commune	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 4 po
Effet : +2 au 1 ^{er} JdS de Vigueur contre la Pneumonie	

Cette plante grise aux grandes fleurs blanches ne pousse que sur les pentes rocailleuses et arides, ou sur les parois des falaises. Préparée en infusion l'angélique aide à stopper la toux, à libérer le système respiratoire et à apaiser d'éventuelles douleurs pulmonaires. Dans le cas d'une pneumonie, elle donne un bonus de +2 au JdS pour 24 heures.

ANSERKE

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Rare	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 30 po
Effet : Redonne les points de CHA perdus suite à la Peste Bubonique	

La préparation faite avec les feuilles rondes de cette grande plante de 2m de haut diminue la taille des bubons caractéristiques de la peste bubonique en cinq minutes lorsqu'elle est appliquée dessus. Le sujet regagne alors les points de CHA perdus temporairement ou définitivement à cause de la peste. L'anserke ne soigne donc pas de la peste, mais permet de mieux vivre avec.

ARCHANGÉLIQUE

Type : Plante persistante	Saison : Toute l'année
Rareté : Rare	Localisation : Forêt
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 25 po
Effet : Réduction des dégâts de 1 contre le froid	

Cette plante à fleurs roses pousse possède de longues racines apparentes. Les infusions faites avec sa tige donnent un breuvage doux qui aide à résister au froid pour 8 heures, conférant une réduction des dégâts dus au froid de 1. L'utilisateur s'aperçoit de la fin des effets par un retour progressif de la sensation de froid.

ARKASU

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Rare	Localisation : Rivière
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 8 po
Effet : Soigne 2 pv	

L'arkasu est une sorte de fougère d'un vert clair tacheté de jaune et qui ne pousse qu'au bord des rivières. La préparation à base de sève d'arkasu, appliquée sur des coupures, aide à cicatriser et soigne 2 pv. Ceci fonctionne uniquement pour les blessures par coupures, comme par exemple les dégâts occasionnés par une arme tranchante.

ARLAN

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Commune	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 4 po
Effet : Soigne 1 pv	

L'arlan est une petite plante aux feuilles vert gris dentées. Une infusion de cette plante soigne 1 pv. Chaque tisane doit être prise à intervalle minimum de 3 heures pour faire effet.

ARPUSAR

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Très rare	Localisation : Plaine
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 70 po
Effet : +1 aux dégâts	

La macération qui résulte des feuilles de ce buisson épineux de 1m20 de hauteur et au tronc tordu accroît rapidement mais brièvement la force physique brute. Cela donne un bonus de +1 aux dégâts pour la minute qui suit. Cette macération se conserve généralement en fiole.

ASARABACCA

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Très rare	Localisation : Plaine
Utilisation : Absorption directe	Prix (1 dose) : 66 po
Effet : Apaise les animaux	

L'asarabacca est une vigne rampante aux innombrables feuilles ovales et aux fleurs pourpres. Les petits raisins rosés de cette plante ont comme faculté d'apaiser les animaux si ceux-ci les mangent, les rendants dociles et incapables de violence pour les 30 minutes qui viennent, sauf bien sûr si on se montre agressifs envers eux auquel cas leur nature reprend rapidement le dessus. L'asarabacca n'a par contre aucun effet sur les humanoïdes ou les monstres.

ASHINE

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Rare	Localisation : Montagne
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 25 po
Effet : +2 aux JdS de Vigueur contre la lycanthropie	

L'ashine est une plante qui pousse en grappes sur les falaises face à l'ouest. Ses grandes fleurs rouges en forme de cloche, infusées, permettent de mieux résister aux morsures des lycanthropes afin d'éviter d'attraper cette maladie. L'infusion est active 3 heures dans l'organisme. On dit également que l'odeur de cette plante repousse les lycanthropes, mais cette faculté n'est pas réellement prouvée.

ATIGAX

Type : Plante persistante	Saison : Toute l'année
Rareté : Très rare	Localisation : Souterrain
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 50 po
Effet : Prévient l'Éblouissement	

Cette herbe qui ressemble beaucoup à de l'ortie mais de couleur noire n'est pas urticante. Une fois bouillie et préparée, elle donne un breuvage qui prévient de l'éblouissement (voir *États préjudiciables* dans les règles) pour 3 heures, évitant par la même le malus de -1 à l'attaque. L'atigax est utilisé par certaines créatures nocturnes ou souterraines pour se déplacer de jour sans problème.

ATTANAR

Type : Plante persistante	Saison : Toute l'année
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Souterrain
Utilisation : Absorption directe	Prix (1 dose) : 150 po
Effet : Redonne 1 point de FOR, DEX et/ou CON perdu	

L'attanar est une mousse brunâtre qui pousse dans l'obscurité totale. Mâchée par une personne, cette mousse permet de récupérer dans l'heure qui suit 1 point de caractéristique physique (FOR, DEX et/ou CON) perdue définitivement, ou 2 points si la perte n'était que temporaire. Il est possible de faire un « régime » d'Attanar, mais la récupération dans tous les cas ne va pas plus vite qu'un point (ou 2 dans le cas de perte temporaire) par jour, qui se cumule toutefois avec la récupération normale (voir *États préjudiciables* dans les règles).

BALME

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Très rare	Localisation : Plaine
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 80 po
Effet : +1 en Constitution	

Le balme est une plante qui peut mesurer jusqu'à un mètre de haut, avec un fut épineux, des feuilles ovales et des petites fleurs bleues. Une infusion faite avec cette herbe augmente pour 10 minutes la Constitution de 1 point. L'infusion doit être bue chaude.

BARR

Type : Ecorce	Saison : Automne
Rareté : Rare	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 25 po
Effet : +2 au 1 ^{er} JdS de Vigueur contre le Paludisme	

Le barr est un arbuste qui peut atteindre les 2m50 de haut pour une circonférence de 50cm seulement. La préparation que l'on peut faire à base d'écorce de barr aide à guérir la plupart des troubles du foie. Dans le cas du paludisme, elle donne même un bonus de +2 pour lutter contre la maladie. Ses effets durent toute une journée, et généralement on vend des traitements pour une semaine complète.

BASTIT

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Commune	Localisation : Plaine
Utilisation : Brûlée	Prix (1 dose) : 1 po
Effet : Repousse les moustiques	

Le bastit est une sorte de petit cyprès dont la sève possède une forte odeur qui repousse efficacement les moustiques, très utile pour éviter de se faire piquer par ces insectes porteurs de maladie. On vend la sève sous la forme d'une petite bougie sans mèche. L'odeur qu'elle dégage en se consumant, odeur plutôt agréable au passage, éloigne les moustiques pour une durée variant entre 6 et 8 heures sans grand vent. Les animaux à l'odorat développé peuvent facilement suivre cette odeur.

BÉLAN

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année
Rareté : Très rare Localisation : Volcan
Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 60 po
Effet : Réduction des dégâts de 2 contre le chaud

Le bélan est un arbuste d'environ 2 mètres, aux feuilles presque rondes. Ses noix ressemblent à de grosses pistaches. La concoction à base de ces noix de bélan est une formidable préparation qui aide à résister aux fortes chaleurs voire même aux petites brûlures, conférant une réduction des dégâts de 2 contre les dommages dus à la chaleur pour une durée de 4 heures.

BELRAMBA

Type : Plante Saison : Eté
Rareté : Rare Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 18 po
Effet : +1 aux JdS de Volonté contre la Peur

Le belramba est en fait une sorte de lichen à la teinte rougeâtre. Bu en infusion ce breuvage aide à surmonter la peur, magique ou non, en donnant un bonus de +1 au JdS pour le quart d'heure qui suit. Même en cas d'échec, le malus de -2 pour les états secoué, effrayé ou paniqué (voir *États préjudiciables* dans les règles) aux jets d'attaque, JdS, tests de compétence et de caractéristique, passe tout de même à -1. De nombreux barbares en prennent avant les combats pour se donner du courage.

BIRNOT

Type : Graine Saison : Automne
Rareté : Très rare Localisation : Désert
Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 50 po
Effet : +1 aux JdS de Vigueur

Le birnot est une vigne aux feuilles noires qui pousse sur des terres extrêmement arides. Ses graines, que l'on trouve dans ses petits raisins frittés - de fort mauvais goût au demeurant - servent à l'élaboration d'un breuvage qui renforce l'organisme, octroyant un bonus de +1 aux JdS de Vigueur pour une durée de 20 minutes. Il est toutefois à noter que cette préparation n'est pas efficace pour tous les organismes, et n'a en moyenne que 80% de chance de fonctionner pour un humanoïde, et 20 % pour les non humanoïdes.

BISETTE

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année
Rareté : Très rare Localisation : Désert
Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 65 po
Effet : +1 au toucher

Les infusions de cette herbe aux fleurs bleu pâle et aux tiges fines renforce l'adresse naturelle d'une personne pour les 1d3 minutes qui suivent son absorption, lui donnant un bonus de +1 au toucher. Attention toutefois, l'absorption de tisane de bisette espacée de moins de 6 heures donne des troubles de la vision, et peut même rendre temporairement aveugle en cas d'excès.

BLABERT

Type : Ecorce Saison : Automne
Rareté : Commune Localisation : Plaine
Utilisation : Décoction Prix (1 dose) : 3 po
Effet : +0 au 1er JdS de Vigueur contre la Diphtérie, +2 aux suivants

L'écorce de cet arbuste à l'écorce argentée est couramment brûlée pour aider à soigner les problèmes de respiration. En décoction, le breuvage donne un bonus de +2 pour stopper les effets de la diphtérie (le blabert sert donc à guérir uniquement, pas à prévenir), redonnant alors les points de caractéristiques perdus à cause de cette maladie (1 dose par jour). L'inhalation de la fumée produite lorsque l'on fait brûler cette écorce donne un bonus de seulement +1 au JdS contre la Diphtérie et ne redonne que le point de DEX perdu.

BLAROT

Type : Plante Saison : Eté
Rareté : Rare Localisation : Rivière
Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 16 po
Effet : Soigne 1d4 pv

Cette plante basse et touffue possède des grappes de fleurs violettes en forme de clochettes qui flottent à la hauteur de l'eau. Les infusions de blarot soignent les blessures récentes (subies moins de 30 minutes avant l'absorption de l'infusion) et fait regagner 1d4 pv.

BORAGE

Type : Plante Saison : Eté
Rareté : Commune Localisation : Plaine
Utilisation : Macération Prix (1 dose) : 1 po
Effet : +2 aux jets de Constitution pour les Marches Forcées

Cette plante aux fines et longues tiges d'environ 50cm, terminées par des touffes de fleurs jaunes et bleues, est utilisée par les grands voyageurs. Enduire ses pieds de la préparation qu'on en tire en début de journée et à la mi-journée (2 doses donc) donne un bonus de +2 aux jets de Constitution pour les Marches Forcées afin de voyager plus de 8 heures par jour.

BURSTHELAS

Type : Plante persistante Saison : Toute l'année
Rareté : Exceptionnelle Localisation : Plaine
Utilisation : Infusion Prix (1 dose) : 150 po
Effet : +2 en Constitution

Le bursthélas est en réalité une mousse très fragile, donc très rare, de couleur grise. L'infusion qu'on en tire si elle est consommée rapidement, fortifie l'organisme. Elle augmente de 2 points la Constitution pour une durée de 10 minutes. Passé ce délai, le bursthélas provoque de terribles maux d'estomac ponctués de diarrhées pendant l'heure qui suit.

CALAMUS

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Forêt
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 300 po
Effet : Rend l'ouïe	

Le calamus pousse au plus profond des forêts de résineux, dans des régions au climat plutôt froid. Ses racines, pelées et préparées, donnent un breuvage qui permet de récupérer l'usage de l'ouïe, pour ceux qui l'ont perdue, au rythme de 10% par jour de traitement. Les sourds de naissance traités par cette plante peuvent eux récupérer jusqu'à 33% d'une ouïe normale, au rythme plus lent de 11% par semaine.

CALCÉNA

Type : Plante persistante	Saison : Toute l'année
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Souterrain
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 100 po
Effet : +2 aux JdS de Volonté contre les illusions	

Le calcéna est un petit champignon rose. Quiconque respire trop ses spores est pris d'hallucinations pour une demi-heure. Par contre, méticuleusement mélangé avec des huiles, on en tire un breuvage qui permet de mieux discerner les illusions magiques, octroyant un bonus de +2 pour 10 minutes.

CALLIN

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 150 po
Effet : +2 en Force et -1 en Dextérité	

Egalement appelée la « fleur des géants », la fleur de callin ne mesure pourtant pas plus d'un demi-centimètre. En fait, elle doit son surnom à ses propriétés. On peut effectivement préparer une potion à base de cette plante qui a la faculté de tendre les muscles, augmentant ainsi artificiellement la force d'un individu de 2 points pour une durée de 10 minutes environ. La contrepartie en est des mouvements légèrement plus lents qu'à la normale, donnant pour la même durée un malus de -1 en Dextérité. De plus, son usage doit être strictement surveillé, car à trop l'utiliser, on risque un arrêt cardiaque.

CHASSELOUP

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Très rare	Localisation : Forêt
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 50 po
Effet : +4 aux JdS de Vigueur contre les poisons de type venin	

Cette petite plante d'une trentaine de centimètres de haut aux feuilles vert clair striées de noir, et aux fleurs jaunes en forme de capuche, est un très bon anti-poison. Une infusion de chasseloup confère un bonus de +4 aux JdS de Vigueur contre les poisons de types venin pour les 2 heures qui suivent. Le chasseloup est inopérant si le poison est déjà dans l'organisme.

CHASSEPOULE

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Très rare	Localisation : Forêt
Utilisation : Absorption directe	Prix (1 dose) : 40 po
Effet : +2 aux JdS de Vigueur contre les poisons de type venin	

De la même variété que le chasseloup, mais avec des feuilles striées de blanc, le chassépoule est lui aussi un bon anti-poison. Simplement mangée crue, ses feuilles confèrent un bonus de +2 aux JdS de Vigueur contre les poisons de types venin pour les 4 heures qui suivent. Le chassépoule est inopérant si le poison est déjà dans l'organisme.

CINQ FEUILLES

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Plaine
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 150 po
Effet : +4 en Charisme pour les personnes du sexe opposé	

Cette plante grimpante aux feuilles en cinq parties ne possède pas de fleurs. Elle est dévorée par de nombreux insectes de tous types, ce qui en fait son extrême rareté. Son infusion est un puissant aphrodisiaque qui augmente le désir sexuel et le charisme vis-à-vis des personnes de même races et du sexe opposé de +4 points pour 3 heures. Vis-à-vis de personnes d'autres races semblables, le bonus n'est que de +2. Les personnes de même sexe ou de races très différentes ne perçoivent elles aucune différence. A noter que le bonus ne s'applique que pour l'interaction avec d'autres personnes, en aucun cas il modifie les facultés à lancer des sorts par exemple.

COFRÊLE

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Commune	Localisation : Rivière
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 1 po
Effet : Prévient la nausée	

Cette plante qui pousse en bord de rivière peut atteindre une hauteur d'un mètre. Elle possède des feuilles triangulaires et velues ainsi que des fleurs soit mauves, soit couleur crème. Les infusions des fleurs mauves sont très efficaces contre la nausée. Une personne en buvant sortira en quelques minutes de son état nauséux (voir *États préjudiciables* dans les règles), ou bien sera immunisée contre cela pour une durée d'une heure.

COLERTE

Type : Plante	Saison : Été
Rareté : Rare	Localisation : Plaine
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 5 po
Effet : Prévient l'ébriété	

La colerte est une petite plante qui n'a qu'une grosse feuille et une unique fleur verte et jaune. Boire une infusion de colerte avant de boire de l'alcool permet de rester sobre pour deux bonnes heures. L'alcool reste toutefois dans l'organisme, seuls les petits effets néfastes sur le cerveau sont éliminés, donc si trop d'alcool est ingéré le coma éthylique peut malgré tout survenir.

COPARNIE

Type : Ecorce
Rareté : Exceptionnelle
Utilisation : Macération
Effet : +2 en Sagesse

Saison : Automne
Localisation : Rivière
Prix (1 dose) : 125 po

Ce lichen gris jaune pousse sur les pierres dans les rivières. Une sorte de pommade à base de ce lichen, appliquée sur les tempes, permet d'aider le cerveau à se renforcer, et confère un bonus de +2 en sagesse pour 10 minutes.

COVETTE

Type : Graine
Rareté : Rare
Utilisation : Macération
Effet : Purification de l'eau

Saison : Automne
Localisation : Forêt
Prix (1 dose) : 5 po

Cette plante de 20cm de haut possède de petites fleurs rouges et blanches qui donnent, mélangées à certaines épices, une huile ayant la propriété de purifier l'eau. L'équivalent d'une fiole élimine toutes les bactéries dans 20 litres d'eau. Notez toutefois que l'huile n'agit que sur les bactéries et les microbes, dont protège de toutes sortes de maladies, mais en aucun cas la covette ne permet de neutraliser les effets d'un poison.

CULKAS

Type : Graine
Rareté : Commune
Utilisation : Absorption directe
Effet : Prévient l'assourdissement

Saison : Automne
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 3 po

Les graines de Culkas, un type de ronces, ont la particularité sur les races humanoïdes si elles sont mâchées de fermer les pavillons internes des oreilles pour environ 1 heure. L'ouïe est diminuée de 50%, mais permet également d'empêcher d'être assourdi (voir *États préjudiciables* dans les règles), et ce quel que soit le volume sonore agresseur, les pavillons se ferment complètement en cas de volume excessif.

DAMATÈRE

Type : Graine
Rareté : Très rare
Utilisation : Macération
Effet : Soigne 1d6 pv d'acide

Saison : Automne
Localisation : Rivière
Prix (1 dose) : 20 po

Cette graine, broyée et mélangée à de l'eau pure, du jus de citron, et quelques huiles, permet de guérir les blessures causées par de l'acide. L'application est très douloureuse, la cicatrice qui restera est horrible, mais les dommages seront soignés.

DARSURION

Type : Plante
Rareté : Rare
Utilisation : Macération
Effet : +0 au 1^{er} JdS de Vigueur contre la Rage, +2 aux suivants

Saison : Été
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 20 po

Les grandes feuilles de cette plante sont la base d'une préparation qui aide à détruire le virus provoquant la rage. Les jets de Vigueur bénéficient donc d'un bonus (1 dose par jour). Comme on le voit, le darsurion n'empêche pas de contracter la rage, mais aide plutôt à s'en débarrasser rapidement. A noter que la plante marche aussi bien pour les hommes que pour les animaux.

DÉCHALE

Type : Graine
Rareté : Très rare
Utilisation : Absorption directe
Effet : +1 en Sagesse

Saison : Automne
Localisation : Marais
Prix (1 dose) : 65 po

Cette plante très résistante peut atteindre 1m40 de hauteur et possède des feuilles en pointe de lance plutôt piquante. Ses graines brunes, qui ont un goût détestable, ont la faculté d'augmenter la sagesse de 1 point pour les 10 minutes qui suivent. Chaque prise de ces graines doit être séparée d'au moins une heure, sinon l'effet inverse se produit, la sagesse est diminuée d'un point.

DEGIK

Type : Plante persistante
Rareté : Absorption directe
Utilisation : Très rare
Effet : Ramène à 0 pv

Saison : Toute l'année
Localisation : Marais
Prix (1 dose) : 60 po

Les feuilles de dégiik, de couleurs noires et blanches, sont administrées aux mourants (de 0 à -9 pv) pour les maintenir en vie durant une journée supplémentaire. Les feuilles doivent être introduites dans la bouche du patient, et celui-ci passe alors immédiatement à 0 pv. La contrepartie est que tous les soins qui lui seront administrés par la suite durant les prochaines 24 heures ne fonctionneront pas de manière optimum (-1 par tranche de 8 pts soignés).

DELREAN

Type : Plante
Rareté : Très rare
Utilisation : Macération
Effet : +1 en Charisme

Saison : Été
Localisation : Plaine
Prix (1 dose) : 60 po

Le delrean est une très jolie plante qui change 3 fois de couleur durant sa vie, passant du jaune, au rouge, puis au vert. Bouillie et préparée elle ne donne pas une huile, mais une pâte. Cette pâte extrêmement lisse s'étale par la suite sur la peau du visage. Le résultat en est l'augmentation du Charisme de 1 point pour les 20 minutes qui suivent, temps au bout duquel la pâte s'effrite et tombe.

DITANIE

Type : Plante persistante
Rareté : Très rare
Utilisation : Infusion
Effet : +1 aux JdS de Volonté

Saison : Toute l'année
Localisation : Souterrain
Prix (1 dose) : 50 po

Cette herbe de 15cm de haut aux feuilles rondes donne une infusion qui augmente la volonté de la personne, lui octroyant un bonus de +1 à tous ses jets de Volonté pour 20 minutes. L'effet n'est pas cumulable.

DOROSE

Type : Plante
Rareté : Rare
Utilisation : Absorption directe
Effet : Préviend de la fumée

Saison : Eté
Localisation : Forêt
Prix (1 dose) : 5 po

La dorose est un arbuste épineux qui peut atteindre une hauteur de 40cm. Ses fleurs blanches contiennent chacune en leur centre une petite boule orange qui, sucée, aide à se prémunir des effets de la fumée. Durant les 10 premiers rounds au contact d'une fumée épaisse, le sujet ne subira aucun dégât létal, même s'il rate ses 2 jets successifs de Vigueur (voir *Climat et Environnement* dans les règles). Noter que si la boule orangée est avalée, elle ne protège plus les voix respiratoires.

DRAFFE

Type : Graine
Rareté : Commune
Utilisation : Décoction
Effet : Soigne 1 pv

Saison : Automne
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 4 po

Les graines de cette plante toute petite plante doivent être mâchées dans les 10 minutes qui suivent une blessure de tout type pour récupérer 1 pv. Des graines humides ne font récupérer aucun pv.

DRAMALLON

Type : Plante
Rareté : Très rare
Utilisation : Infusion
Effet : +1 en Force

Saison : Eté
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 80 po

Cette petite plante possède de nombreuses tiges courtes couvertes de feuilles et des fleurs bleues. Ces fleurs infusées et mélangées avec du miel et du sel augmentent la musculature, donnant un bonus de +1 en Force pour les 5 minutes qui suivent.

EBURE

Type : Graine
Rareté : Commune
Utilisation : Décoction
Effet : +1 aux JdS de Vigueur contre le froid

Saison : Automne
Localisation : Forêt
Prix (1 dose) : 3 po

Les décoctions de fleurs d'ébure aident à lutter contre le froid (5°C ou moins). La préparation donne un bonus de +1 aux JdS de Vigueur contre le froid (voir *Climat et Environnement* dans les règles) pour les 3 heures qui suivent.

ELDAS

Type : Plante
Rareté : Commune
Utilisation : Infusion
Effet : Guérit la fièvre

Saison : Eté
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 1 po

Cette grande plante aux fleurs bleues et aux feuilles en pointe en infusion fait baisser en une seule minute la fièvre, annulant le malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, JdS, tests de compétence et de caractéristique d'une personne dans un état fiévreux (voir *États préjudiciables* dans les règles).

ENTRISTE

Type : Racine
Rareté : Très rare
Utilisation : Décoction
Effet : +2 aux JdS de Vigueur contre les poisons de type végétal

Saison : Printemps - Automne
Localisation : Rivière
Prix (1 dose) : 45 po

L'entriste est une sorte de lierre des rivières qui s'enroule autour des rochers. Ses petites feuilles ont la faculté d'absorber les liquides. Ont en fait un très bon anti-poison pour tous types de poison végétal, donnant un bonus de +2 aux JdS contre les poisons de ce type pour les 6 heures qui suivent.

FALSIFAL

Type : Plante
Rareté : Rare
Utilisation : Macération
Effet : Réduction des dégâts de 1 contre le chaud

Saison : Eté
Localisation : Forêt
Prix (1 dose) : 15 po

Cet arbuste très feuillu possède de larges fleurs roses et d'épaisses tiges qui contiennent une sève visqueuse. Ces tiges macérées s'utilisent pour se protéger de la chaleur, octroyant une réduction de 1 pour tous les dégâts subits à cause de la chaleur durant les 8 heures qui suivent.

FENOUIL

Type : Plante
Rareté : Très rare
Utilisation : Macération
Effet : +2 aux JdS de Vigueur contre les poisons par ingestion

Saison : Eté
Localisation : Forêt
Prix (1 dose) : 45 po

Herbe vert clair à la racine épaisse et blanche. Cette herbe est un stimulant et est très efficace contre les poisons par ingestion. La personne buvant le breuvage fait à partir de cette herbe dispose d'un bonus de +2 aux JdS contre ces types de poison pour les 6 heures qui suivent, et/ou un et un seul nouveau JdS pour annuler les effets d'un poison par ingestion déjà ingurgité dans l'heure précédente.

FERFENDU

Type : Plante persistante
Rareté : Exceptionnelle
Utilisation : Absorption directe
Effet : Voir les créatures invisibles

Saison : Toute l'année
Localisation : Désert
Prix (1 dose) : 150 po

Cette petite herbe est difficile à repérer car elle est couleur sable, et sa taille est minuscule (touffes de 2cm de haut maximum). L'extrémité de ses feuilles est en forme de V. Trempée dans l'eau puis mangée, elle donne au sujet la possibilité de voir les choses ou personnes invisibles pour quelques instants seulement (1 round). On peut par contre manger plusieurs feuilles de manière consécutive sans problèmes.

FÉTERFE

Type : Plante
Rareté : Exceptionnelle
Utilisation : Infusion
Effet : +2 en Dextérité et -1 en Sagesse

Saison : Eté
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 150 po

Cette plante grandit jusqu'à 30cm de haut et produit beaucoup de petites fleurs blanches. En infusion, ces fleurs donnent un fabuleux breuvage qui augmente la dextérité de 2 points pour 10 minutes. La contrepartie en est que les mouvements deviennent un peu désordonnés, et la sagesse baisse elle de 1 point durant le même laps de temps.

FLOUSSE

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Plaine
Utilisation : Décoction	Prix (1 dose) : 125 po
Effet : +2 aux dégâts	

Cette fleur bleue au cœur violet pousse sur une fine tige de 15cm de haut. Sa décoction, mélangée à du lait caillé, donne une mixture qui augmente considérablement la force. Cela donne un bonus de +2 aux dégâts pour la minute qui suit. Cette décoction se conserve généralement en fiole.

FOULAINE

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Rare	Localisation : Désert
Utilisation : Absorption directe	Prix (1 dose) : 7 po
Effet : Vitesse déplacement + 1 case	

Le Foulaine est un cactus d'environ 40cm de haut aux fleurs jaunes. Outre l'alcool qu'on en tire, ses racines ont la vertu d'augmenter légèrement la vitesse de déplacement, sans toutefois accroître la fatigue. Tant qu'on la suce, la racine permet d'augmenter la vitesse de déplacement de 1m50 par round, soit une case, et ce quelle que soit la vitesse de base. Une racine permet de garder ce rythme environ 15 minutes. Si l'on court, le bonus est multiplié par 4 (par 3 fois seulement si l'on est en armure lourde).

GABRUCHE

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Très rare	Localisation : Marais
Utilisation : Décoction	Prix (1 dose) : 30 po
Effet : Prévient la fringale	

Cette ronce vénéneuse aux épines rouges peut être mortelle pour les petits mammifères tel les rats ou les chats. Préparée par contre, ses racines servent à l'élaboration d'un très bon complément alimentaire. Une dose de décoction de gabruche donne +3 à un jet de Constitution contre la faim par jour, et/ou +3 à 1 jet de Constitution contre la soif (voir *Climat et Environnement* dans les règles). Ne pas administrer aux animaux !

GARDAX

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Très rare	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 70 po
Effet : +1 en Intelligence	

Cette plante, qui pousse en épis, également appelée « blé des Magiciens », est utilisée pour préparer des infusions excitant les neurones. Une infusion de gardax donne +1 point d'Intelligence pour 30 minutes. Elle est également utilisée en médecine, fortement diluée, pour soulager les maux de tête courants.

GARIGNE

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Très rare	Localisation : Lac
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 20 po
Effet : Soigne 1d6 pv	

La garigne ne pousse que sur la rive nord-ouest du lac d'Altalith. C'est une petite plante grasse très juteuse qui, en infusion, donne un coup de fouet et permet de récupérer 1d6 pv. L'effet secondaire est une perte passagère de la vision pour quelques dizaines de secondes.

GOLCORONE

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Marais
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 130 po
Effet : +2 au toucher	

Les fleurs dorées de cette plante aux larges feuilles gris-vert sont extrêmement recherchées. On en tire en effet une crème qui, appliquée sur les mains, augmente merveilleusement la précision, conférant un bonus de +2 au toucher pour une quelques minutes (1d3 minutes). Les archers d'élite de Laelith en auraient un petit stock qu'ils utiliseraient pour les missions de la plus haute importance. A noter que la crème perd 50% de son efficacité si on met des gants ou objets similaires par dessus la crème.

GYLVIRE

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Lac
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 100 po
Effet : Respiration aquatique	

La gylvire est une algue jaunâtre avec des bulbes gris-vert à l'extrémité de ses tiges. La macération qu'on tire de ces bulbes permet d'augmenter grandement le temps que l'on peut rester sous l'eau sans respirer. Pour une dose avalée, le temps passe de 2xCON rounds à 1xCON minutes, avant de jeter par la suite les jets de Constitution pour le temps extra (voir *Climat et Environnement* dans les règles). Jusqu'à 2 ou 3 doses peuvent être ingurgitées simultanément afin de cumuler les effets. Au-delà, on risque la crise cardiaque. A noter que le gylvire donne une très mauvaise haleine pour les 3 heures qui suivent.

HAQUEDI

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Rare	Localisation : Plaine
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 25 po
Effet : +2 en Détection	

Cette plante qui pousse en touffes de 30cm possède de petites feuilles ovales et poilues et des fleurs jaunes et rouges. L'huile obtenue avec cette plante permet d'augmenter l'acuité de vision pendant 10 minutes. Le sujet gagne alors +2 à tous ses jets de détection. L'haquedi est une plante réputée chez tous les rôdeurs, qui veillent également de très près à ce qu'on abuse pas de cette plante qui a tendance à se faire de plus en plus rare au fil des années.

HARIR

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Très rare	Localisation : Montagne
Utilisation : Absorption directe	Prix (1 dose) : 55 po
Effet : +1 à la CA	

Cette herbe blanche pousse en touffes de 45cm de haut dans les hautes montagnes. Sa consommation durcit l'épiderme pour une dizaine de minute, conférant un bonus de +1 à la CA. Son effet n'est par contre pas immédiat, et il faut bien attendre le même délai, c'est-à-dire 10 minutes, pour que l'épiderme se durcisse de manière conséquente. Manger plusieurs doses ne cumule pas les bonus, mais chez certains montagnards qui en ont consommées régulièrement depuis des années, l'effet deviendrait permanent.

HELIVAL

Type : Plante
Rareté : Commune
Utilisation : Absorption directe
Effet : Soigne 1 pv

Saison : Eté
Localisation : Forêt
Prix (1 dose) : 4 po

Cette plante plutôt courante ressemble à du trèfle mais porte des fleurs bleues. Ses feuilles sécrètent une huile qui soigne les égratignures, les piqûres d'insectes, et les petites coupures, redonnant dans ces cas 1 pv. L'hélival est inefficace sur les blessures ayant entraînés 9 ou plus points de dégâts.

IRONAR

Type : Plante
Rareté : Exceptionnelle
Utilisation : Macération
Effet : +2 à la CA

Saison : Eté
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 150 po

« L'herbe naine », voilà l'autre nom de l'ironar. Cette plante de 50cm de haut a des feuilles bleu sombre et des fleurs d'un orange vif. Elle pousse presque exclusivement sur les terrains montagneux gorgés de fer et de minerais, ce qui explique la légende qui dit que l'ironar ne pousse qu'à l'entrée des mines naines. Quoi qu'il en soit, la sève blanche de cette plante s'utilise pour donner une huile qui, étalée sur le corps, donne un bonus de +2 à la CA pour les 5 minutes qui suivent. Les guerriers nains en seraient friands avant les combats.

JAFFRAY

Type : Ecorce
Rareté : Très rare
Utilisation : Décoction
Effet : +4 aux JdS de Vigueur contre les poisons de type végétal

Saison : Automne
Localisation : Forêt
Prix (1 dose) : 45 po

Cette plante grasse à la peau grisâtre et aux petites fleurs bleu clair est un contrepoison qui annule les effets des poisons de type végétal lorsqu'ils sont ingérés pendant que le jaffray fait son effet. Ses effets durent 3 heures, mais une utilisation trop fréquente immunise contre ses effets bénéfiques.

JOJOJOPO

Type : Plante persistante
Rareté : Très rare
Utilisation : Macération
Effet : Soigne 1d8 pv de froid

Saison : Toute l'année
Localisation : Lac
Prix (1 dose) : 20 po

Le lait blanc des feuilles épaisses de cette plante noire, sorte de nénuphar à fleurs mauves, sert à soigner les gelures et autres dégâts dus au froid. Une application de cette macération sur les blessures guérit 1d8 pv perdus à cause du froid.

KELVENTARI

Type : Plante
Rareté : Rare
Utilisation : Macération
Effet : Soigne 3 pv

Saison : Eté
Localisation : Marais
Prix (1 dose) : 12 po

Les baies rouges de cet arbuste épineux qui ne pousse que dans les marais sont la base d'une préparation qui soigne 3 pv, quel que soit le type des dégâts subis.

KILMATUR

Type : Graine
Rareté : Très rare
Utilisation : Décoction
Effet : Soigne 1d8 pv de feu

Saison : Automne
Localisation : Lac
Prix (1 dose) : 20 po

Les graines de cette plante, qui flotte sur les lacs et les mares, une fois bouillies, donnent un breuvage qui soigne 1d8 pv perdus suite à des brûlures ou tous autres dommages provoqués par le feu. Le kilmatur agit aussi sur les cicatrices de ces blessures, les rendants presque invisibles après une petite cure de deux semaines. Les druides l'utilisent principalement pour les brûlures au visage.

LAUMPOR

Type : Racine
Rareté : Rare
Utilisation : Décoction
Effet : Soigne 3 pv

Saison : Printemps - Automne
Localisation : Rivière
Prix (1 dose) : 12 po

Les racines de cette petite plante aux fleurs rouge sombre sont connues pour leurs capacités curatives. Elles soignent 3 pv, quel que soit le type des dégâts subis.

LESENTOR

Type : Graine
Rareté : Exceptionnelle
Utilisation : Macération
Effet : +2 en Intelligence

Saison : Automne
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 120 po

Cette plante de 75cm de haut porte des fleurs roses en forme d'étoile à cinq branches. On en tire une préparation exceptionnelle qui agit sur le cerveau, principalement en augmentant la mémoire. Cela octroie 2 points d'Intelligence supplémentaire pour les 10 minutes qui suivent. On s'en sert également pour essayer de faire retrouver la mémoire à des amnésiques, mais vu son prix, ce traitement est réservé aux élites.

LUNORT

Type : Plante
Rareté : Très rare
Utilisation : Infusion
Effet : +1 aux JdS de Réflexe

Saison : Eté
Localisation : Marais
Prix (1 dose) : 60 po

Cette grande plante possède des fleurs blanches et de grandes feuilles brunes tachées de vert foncé. On utilise les feuilles en infusion pour augmenter les réflexes pour environ 10 minutes. Certains roubards expérimentés aiment à utiliser la lunort lors de missions d'exploration à haut risque.

MACABATÉ

Type : Plante
Rareté : Exceptionnelle
Utilisation : Macération
Effet : +3 aux JdS de Vigueur contre les poisons par inhalation

Saison : Eté
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 120 po

Cette plante se distingue par une forte odeur sucrée et des tiges dures et cassantes de 10cm de haut. Elle doit être pelée car seul le cœur des tiges est utilisé. Elle agit comme contrepoison sur tous les poisons par inhalation, qui sont parmi les plus redoutables, pour une durée d'environ 2 heures.

MANDRAGORE

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Très rare	Localisation : Volcan
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 70 po
Effet : Somnifère pour 10 minutes	

Cette plante qui pousse sur les flancs des volcans porte des fleurs pourpres en forme de cloche, des feuilles vert sombre de 30cm de long, et ses racines ont la forme d'un corps humain. On l'utilisait autrefois pour lutter contre les insomnies, mais maintenant on en fait un somnifère. Quiconque, humanoïde ou animal, qui avale cette macération et rate son jet de Vigueur DD14, se sent envahir par le sommeil et, 10 minutes plus tard au maximum, s'endormira pour une dizaine de minutes. A noter que ce sommeil n'est pas magique, n'importe quel bruit d'un volume sonore non négligeable par exemple pourrait réveiller le sujet. De même si celui-ci est bousculé.

MARMALLEAU

Type : Plante persistante	Saison : Toute l'année
Rareté : Rare	Localisation : Désert
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 30 po
Effet : Stabilisateur	

Cette plante possède une tige noire et dure avec des feuilles ovales et des fleurs vert clair. On en tire une préparation qui a la propriété d'empêcher les hémorragies pour les 3 heures qui suivent. Le sujet, s'il tombe à moins de 0 pv, est alors automatiquement stabilisé, et ne perdra donc pas 1 pv par round.

MASEROT

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Marais
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 80 po
Effet : +2 aux JdS de Vigueur	

Le maserot est une plante parasite aux fleurs gris-bleu qu'on trouve principalement dans les marais. Ses racines, une fois bouillies et cuites avec différentes autres herbes, donnent un breuvage qui augmente de manière temporaire la vigueur du sujet, lui permettant ainsi de mieux résister aux chocs physiques pour les 10 minutes qui suivent et contre les maladies pour l'heure suivante. L'effet secondaire en ait les yeux rouges de sang que cette macération provoque, réduisant pour la même durée le charisme de 1 point.

MÉLANDE

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Très rare	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Décoction	Prix (1 dose) : 60 po
Effet : +0 au 1er JdS contre toutes les maladies, +2 aux suivants	

La mélende est la plante des médecins. Elle n'empêche pas de contracter une maladie (donc le bonus ne s'applique pas au 1^{er} JdS), mais lutte contre les effets de celles-ci une fois un sujet contaminé. Chaque breuvage a une efficacité de 24 heures. Il est courant de prescrire de prendre de la mélende chaque jour.

MILORTE

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Rare	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 8 po
Effet : +2 cumulatif aux JdS de Vigueur contre le Choléra, +0 au 1er	

Cette herbe s'utilise pour compenser les pertes dues aux diarrhées et aux vomissements, spécialement dans le cas du choléra. Le traitement qui dure 4 jours (2 doses par jour) donne un bonus de +2 cumulatif chaque jour contre cette maladie.

MIRENNA

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Commune	Localisation : Forêt
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 5 po
Effet : Soigne 2 pv	

Les buissons de mirenna font 1m20 de haut, ses feuilles sont trilobées, ses fleurs sont orange et ses baies sont blanches. Ces baies de mirenna soignent 2 pv chacune, mais son effet n'est pas cumulatif dans l'heure qui suit (espacer chaque infusion d'au moins une heure donc).

MOGARLIE

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Très rare	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 50 po
Effet : +1 aux tests de renvoi des MV	

Cette herbe jaune est réputée pour aider à repousser les mauvais esprits et les mort-vivants. Si une personne ayant la capacité de repousser les mort-vivants (typiquement un prêtre) absorbe de la magarlie, elle gagne un bonus pour son prochain jet de renvoi, si celui-ci à lieu moins de 12 heures après l'absorption. La mogarlie n'a aucun effet sur une personne ne possédant pas la capacité de renvoyer les mort-vivants.

NAVOUH

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Très rare	Localisation : Forêt
Utilisation : Décoction	Prix (1 dose) : 60 po
Effet : +2 aux JdS de Vigueur contre les poisons par inhalation	

Les racines de navouh, préparées, aident à lutter contre les poisons par inhalation et octroie donc un bonus de +2 à tous les JdS contre les poisons de ce type pour 3 heures. Le sujet a alors le nez complètement bouché et des problèmes pour respirer par la bouche, ce qui le fatigue immédiatement dès qu'il court par exemple. Absorber plus d'une dose de navouh peut faire mourir d'asphyxie.

OÈDE

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Rare	Localisation : Plaine
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 6 po
Effet : Prévient de l'asphyxie	

Ce petit buisson aux feuilles rondes et tachées d'or est réputé pour aider à combattre l'asphyxie, grâce à son effet spectaculaire sur les bronches et les poumons. En cas d'asphyxie (voir *Climat et Environnement* dans les règles), il octroie un bonus de +3 à tous les jets de Constitution pendant 30 minutes.

OLUS VERITIS

Type : Ecorce
Rareté : Très rare
Utilisation : Décoction
Effet : Vision dans le noir

Saison : Automne
Localisation : Forêt
Prix (1 dose) : 50 po

Olus Veritis est le nom donné à l'écorce d'un arbre que l'on appelle Graduit, arbre qui possède de longues feuilles couvertes de fines aiguilles. La décoction qu'on tire de son écorce agit sur les pupilles et permet de voir dans le noir complet pour une durée de 30 minutes (voir *Pouvoir* dans les règles). Par contre son effet sur ces pupilles rend l'oeil hyper sensible à la lumière. La lueur d'une torche éblouie, et la lumière du jour rend aveugle pour 1 à 2 heures. Pour ces raisons la Sentaye ne s'emploie que dans les endroits très obscurs, sinon on lui préfère la sentaye.

OLVAR

Type : Racine
Rareté : Très rare
Utilisation : Absorption directe
Effet : +1 au nombre de renvois quotidiens

Saison : Printemps - Automne
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 66 po

Si cette fleur noire est avalée par une personne possédant la capacité de renvoyer les mort-vivants, celle-ci obtient la possibilité d'utiliser cette capacité 1 fois de plus dans la journée. Cette plante ne fonctionne qu'une fois par personne et par jour, et est sans effet sur une personne ne possédant pas la capacité en question.

PALMATH

Type : Plante
Rareté : Très rare
Utilisation : Infusion
Effet : Réduction des dégâts de 2 contre le froid

Saison : Eté
Localisation : Rivière
Prix (1 dose) : 45 po

Le palmath est un grand roseau creux de 2 à 3 mètres de haut. Les infusions de cette plante aident à lutter contre les gelures et les dégâts du froid en général. Le sujet obtient une réduction des dégâts de 2 points pour 4 heures. L'inconvénient de cette infusion est que si on supporte beaucoup mieux le froid, on ne supporte par contre plus du tout le chaud. Une température de 20 degrés ou plus devient gênante.

PARLAS

Type : Ecorce
Rareté : Très rare
Utilisation : Macération
Effet : Encre pour parchemin

Saison : Automne
Localisation : Plaine
Prix (1 dose) : 33 po

Le parlas est une plante extrêmement recherchée et utilisée par les magiciens et les prêtres. C'est l'encre qu'on obtient de cette plante qui est en effet utilisée dans 80 à 90% des cas lorsqu'une personne écrit un parchemin magique. Elle est habituellement mélangée avec du thé sucré.

PATTRAN

Type : Plante
Rareté : Exceptionnelle
Utilisation : Macération
Effet : +2 aux JdS de Volonté

Saison : Eté
Localisation : Désert
Prix (1 dose) : 100 po

Cette plante brunâtre est utilisée pour renforcer les défenses mentales d'une personne. Elle octroie un bonus de +2 à tous les JdS de Volonté pour une durée de 10 minutes. Elle provoque également un petit effet insomniacque durant la nuit qui suit.

PERCECHAUSSES

Type : Plante persistante
Rareté : Exceptionnelle
Utilisation : Macération
Effet : +2 aux JdS de Vigueur contre les poisons de tous types

Saison : Toute l'année
Localisation : Jungle
Prix (1 dose) : 130 po

Cette petite plante grasse couverte de piquants, qui pousse dans les jungles tropicales, devient poreuse une fois séchée. C'est l'anti-poison par excellence. Elle permet de lutter contre les poisons de toutes natures et de tous types pour les 4 heures qui suivent son absorption. Sa rareté en fait par contre une plante très chère.

RIBOLAN

Type : Graine
Rareté : Rare
Utilisation : Macération
Effet : +1 aux JdS de Volonté contre la paralysie

Saison : Automne
Localisation : Marais
Prix (1 dose) : 18 po

Cette plante pousse au ras du sol. Elle possède des fleurs blanches et d'innombrables minuscules feuilles rondes. La plante entière est utilisée pour préparer une huile qui, appliquée sur les tempes d'un sujet, l'aidera à lutter contre la paralysie pour les 15 minutes suivantes.

SANILCA

Type : Graine
Rareté : Rare
Utilisation : Absorption directe
Effet : Efface les cicatrices

Saison : Automne
Localisation : Plaine
Prix (1 dose) : 15 po

Les graines de sanicla doivent être broyées afin d'obtenir une poudre. Mélangée ensuite avec du vin, blanc de préférence, on obtient une pâte qui s'applique sur les cicatrices de coupures. Au bout de 6 à 7 jours, on enlève la croûte qui s'est formée par la pâte séchée, et les cicatrices ont alors quasiment disparues. A noter que cela ne fonctionne que pour les cicatrices de coupures, par pour les brûlures, les gelures, les dégâts de l'acide, out autres.

SARACECO

Type : Plante
Rareté : Rare
Utilisation : Absorption directe
Effet : +0 au 1er JdS de Vigueur contre les fièvres, +2 aux suivants

Saison : Eté
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 5 po

Cette plante de 20cm de haut porte des fleurs bleues et jaunes et des feuilles tachées de brun. On la fait avaler aux malades de fièvre aphteuse, fièvre jaune ou fièvre typhoïde, pour les aider à chasser ces maladies. Contre tous ces types de fièvres, le bonus est de +2 aux JdS de Vigueur.

SENTAYE

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Rare	Localisation : Forêt
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 25 po
Effet : Vision nocturne	

La sentaye ressemble au fenouil, mis à part qu'elle a des stries sombres sur toute sa longueur. C'est une plante à double tranchant. L'infusion qu'on en tire agit sur les pupilles et permet de voir dans l'obscurité pour une durée de 30 minutes (voir *Pouvoir* dans les règles). Par contre son effet sur ces pupilles rend l'oeil beaucoup plus sensible à la lumière. La lumière du jour éblouie par exemple. Pour ces raisons la sentaye ne s'emploie généralement que de nuit.

SHERPUR

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Très rare	Localisation : Forêt
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 35 po
Effet : +2 en Perception auditive	

Cette plante pousse rarement plus haut que 45cm. Ses tiges ligneuses supportent des feuilles gris-vert et des fleurs mauves. De même que la sentaye agit sur les pupilles, le sherpur lui agit sur le système auditif. Et comme la sentaye, l'utilisation du sherpur est à double tranchant. Il donne un bonus de +2 en Perception auditive durant 30 minutes, mais rendant l'ouïe beaucoup plus sensible qu'à la normale, un fort volume sonore le rendra assourdi durant environ 5 minutes. Un volume exceptionnellement fort le rendra sourd définitivement.

TAMORSA

Type : Ecorce	Saison : Automne
Rareté : Commune	Localisation : Forêt
Utilisation : Décoction	Prix (1 dose) : 1 po
Effet : Prévient de la soif	

Le petit fruit jaune et vert de ce buisson a la faculté de dissiper la sensation de soif. Il ne remplace pas l'eau dans le corps, il efface juste la sensation pendant 2d3 heures, donnant un bonus de +2 aux jets de Constitution contre la soif (voir *Climat et Environnement* dans les règles). Cet effet est dangereux car une personne peut mourir de soif sans s'en apercevoir (la tamorsa donne donc juste un bonus au jets, mais ne dispensent pas de faire tous les jets nécessaires jusqu'à ce que le sujet se réhydrate... ou rate un jet).

TANARISKE

Type : Plante	Saison : Eté
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Montagne - Colline
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 110 po
Effet : +2 aux JdS de Réflexe	

La tanariske est une plante aux feuilles épineuses et aux fleurs duveteuses. C'est principalement le duvet sur les feuilles qui sert à la macération de cette plante, duvet qui a la vertu d'augmenter de manière prodigieuse les réflexes des humanoïdes. Le bonus de +2 ne s'applique donc qu'aux humanoïdes, et pour une durée de 5 minutes seulement. La macération de tanariske se garde en potion.

TORÉAPE

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Rare	Localisation : Plaine
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 40 po
Effet : +1 aux JdS de Volonté contre le charme	

Cette plante grimpante possède des racines qui, en préparation, aide un sujet à lever ses barrières mentales contre toutes magie visant à prendre le contrôle de son esprit. Contre les sorts de charme donc (charme, sommeil, ...), la toréape octroie un bonus de +1 au JdS pour les 10 minutes qui suivent la prise du breuvage.

TROVAS

Type : Plante persistante	Saison : Toute l'année
Rareté : Exceptionnelle	Localisation : Plaine
Utilisation : Infusion	Prix (1 dose) : 125 po
Effet : +2 au Charisme	

Cette herbe, appelé aussi de nos jours « herbe de jeunesse », rajeunie en apparence un sujet, lui donnant un bonus de charisme de +2 pour la demi-heure qui suit. Agilisant l'esprit, ce bonus sert donc aussi pour les ensorceleurs et autres personnes utilisant le charisme. On utilisait autrefois le trovas pour lutter contre la variole, mais la plante devenant extrêmement difficile à trouver, cet usage n'est plus le principal.

TURL

Type : Ecorce	Saison : Automne
Rareté : Rare	Localisation : Forêt
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 16 po
Effet : Rajoute 1d4 pv	

Le turl, un grand arbre fin, possède une écorce bien particulière, semblable à celle des bouleaux qui servent à la confection des bouchons. La préparation qu'on tire de cette écorce, mélangée avec de l'huile de poisson, donne un coup de fouet, et donne temporairement 1d4 pv supplémentaires pour le quart d'heure qui suit. A noter que ce sont des pv supplémentaires, l'écorce de turl ne soigne pas donc.

UR

Type : Racine	Saison : Printemps - Automne
Rareté : Commune	Localisation : Rivière
Utilisation : Macération	Prix (1 dose) : 1 po
Effet : Prévient de la faim	

Les feuilles de cette petite plante peuvent être utilisées comme substitut alimentaire. Après 3 jours sans manger, le fait de manger de l'ur octroie un bonus aux jets de Constitution contre la faim (voir *Climat et Environnement* dans les règles). Prendre une dose par jour donne +1, 2 doses donnent +2, et 3 doses donnent +3. Prendre plus de 3 doses par jour n'augmentent pas plus les chances.

WILERGE

Type : Plante
Rareté : Commune
Utilisation : Infusion
Effet : +1 aux JdS de Vigueur contre la chaleur

Saison : Eté
Localisation : Forêt
Prix (1 dose) : 2 po

Cette plante pousse jusqu'à une hauteur de 1m20, elle porte des fleurs bleues et des feuilles argentées velues. Une infusion de wilerge aide à supporter les grosses chaleurs (35°C ou plus) et octroie un bonus de +1 aux JdS de Vigueur contre la chaleur (voir *Climat et Environnement* dans les règles) pour les 3 heures suivantes.

WODERO

Type : Graine
Rareté : Très rare
Utilisation : Macération
Effet : +1 en Dextérité

Saison : Automne
Localisation : Plaine
Prix (1 dose) : 80 po

Le wodero est une petite fleur mauve et jaune sur une tige de 10cm de haut. Habituellement réduite en poudre et mélangée entre autre avec du vin, cette plante provoque une sorte d'euphorie qui a pour conséquence de rendre tous les mouvements plus rapides et de donner un bonus de 1 point en Dextérité pour les 5 minutes qui suivent.

WOSORREL

Type : Ecorce
Rareté : Rare
Utilisation : Décoction
Effet : Rajoute 1d4 pv

Saison : Automne
Localisation : Lac
Prix (1 dose) : 16 po

Il s'agit d'une plante semblable à un nénuphar mais ornée de fleurs en forme de clochettes roses. Les fleurs servent à la préparation qui a pour effet de revitaliser le corps, octroyant 1d4 pv supplémentaire pour une durée de 10 minutes. A noter que ce sont des pv supplémentaires, l'écorce de turl ne soigne pas donc.

YARETALION

Type : Ecorce
Rareté : Très rare
Utilisation : Décoction
Effet : +1 aux JdS de Vigueur contre les maladies

Saison : Automne
Localisation : Montagne - Colline
Prix (1 dose) : 45 po

Cet arbrisseau ressemble à un poirier, mais ce ne sont pas ses fruits que l'on utilise. C'est l'écorce du yaretalion qui a la faculté d'aider à guérir toutes sortes de maladie, avec pour effet de donner un bonus de +1 au premier JdS de vigueur nécessaire contre n'importe quelle maladie. Son prix augmente rapidement durant les épidémies.



RÈGLES

TYPE : Il existe 5 types différents : les plantes classiques, les plantes à feuilles persistantes, les graines, les écorces, et les racines.

SAISON : Indique la saison à laquelle la plante doit être recueillie : en été, avant ou après la fleuraison (plantes classiques), tout le long de l'année (plantes à feuilles persistantes), en automne (graines et écorces), au printemps ou en automne (racines).

RARETÉ : Suivant leur rareté, le DD pour trouver une plante est plus ou moins élevé : commune (Détection DD10), rare (Détection DD20 ou DD15*), très rare (Détection DD25 ou DD20*), ou exceptionnelle (Détection DD35 ou DD30*).

* donne le DD pour une personne ayant des rangs en Profession (herboriste), donc rareté inclue une part de connaissance également.

UTILISATION : il y a 4 grandes méthodes d'utilisation des plantes : l'absorption directe (se mange cru juste après la cueillette), l'infusion (pour les plantes, l'herbe est plongée dans de l'eau chaude ou froide une dizaine de minutes. Une infusion garde ses propriétés 4 jours), la décoction (pour les écorces, les racines, les graines. L'herbe doit rester plongée dans de l'eau bouillante au minimum une heure. Une décoction garde ses propriétés entre 8 et 12 jours), la macération (mélange d'huiles et d'herbes qui doit reposer 2 mois, pour ne garder au final que l'huile. Une macération garde ses propriétés entre 1 et 4 ans).

PRIX : Prix d'une dose prête à l'usage.

TROUVER UNE PLANTE : Si la personne est au bon endroit à la bonne saison, la rareté indique le DD de Détection à réussir pour trouver la plante. La quantité trouvée est à la discrétion du MD, mais une base serait : commune 1d6, rare 1d4, très rare 1d2, exceptionnelle 1.

PRÉPARER UNE PLANTE : Une fois la plante trouvée, reste à l'utiliser correctement. Voir la règle sur la page consacrée à l'Herboriste, sur le site.

