

Herbes D&D 5

www.aidedd.org - 2022-07-17

ALDAKA

altérant (macération) - 100 po

↪ *champignon - outreterre - printemps, été, automne*

L'aldaka est un champignon de couleur rouge sombre qui pousse sous terre, loin de la lumière du jour. Préparé avec un savant mélange d'huiles et d'épices, on en fait une macération à l'odeur ignoble qui possède la vertu de rendre immédiatement la vue à une créature aveuglée si on l'applique directement sur les yeux.

Une créature qui souffre temporairement de l'état aveuglé et sur laquelle on applique cette crème récupère immédiatement la vue. De plus, une créature définitivement aveugle pour des raisons naturelles a 50 % de chance de récupérer la vue après son application pour une durée de 10 minutes, à condition de posséder ses globes oculaires parfaitement intacts.



ALKANET

antipoison (décoction) - 50 po

↪ *racines - forêt - printemps, automne*

Cette plante aux épaisses feuilles brun rouge qui n'aime pas la lumière vive pousse dans les forêts épaisses. Ses feuilles ressemblent de loin à un chou brun mais, si celles-ci sont comestibles, c'est surtout les racines de cette plante qui sont recherchées pour ses effets antipoison.

Cette décoction donne un avantage aux jets de sauvegarde contre tous les poisons de type ingestion pour les 8 heures qui suivent, et aux jets de sauvegarde pour annuler l'état empoisonné et tout autre effet dû à un poison de type ingestion qui a été absorbé dans l'heure précédente la consommation du breuvage. Le sujet ne récupère toutefois aucun point de vie perdu à cause du poison.



ALLEHA

boost (infusion) - 30 po

↪ *plante - plaine - été*

L'alleha est une plante sauvage de 30 cm de haut qui donne de petites fleurs jaune vif. Son infusion relevée avec de l'huile de noix ou d'olives est couramment utilisée après une dure journée de travail pour récupérer et lutter contre les effets de la fatigue.

Boire l'infusion diminue de 1 le niveau d'épuisement, si l'on n'est pas déjà mort bien entendu, pour les 8 heures qui suivent. Si la créature possède encore des niveaux d'épuisement après ce délai, elle reprend un niveau.



AMRANS

curatif (absorption directe) - 5 po

↪ *plante - plaine - été*

L'amrans est une plante peu commune mais facile à repérer en raison des couleurs roses et violettes de ses petits fruits qui mesurent la moitié d'un grain de raisin. Ceux-ci, s'ils sont mangés frais, c'est à dire juste après la cueillette, revitalisent l'organisme.

Manger les fruits de l'amrans fait récupérer 1 point de vie par niveau. En absorber une grande quantité ne cumule pas les effets et ne permet que de récupérer 1 point de vie par niveau entre deux repos courts.



ANGÉLIQUE

fortifiant (absorption directe) - 10 po

↪ *plante - outreterre - été*

Cette plante très rare aux grandes feuilles marron ne pousse que sous terre sur des terrains rocailleux. Sa taille dépasse rarement les 50 cm de haut, mais son diamètre peut faire plus d'un mètre. Ces fruits qui ressemblent à des noix sont très prisées pour fortifier la vue.

Manger les noix d'angélique donne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde pour ne pas être aveuglé pour les 8 heures qui suivent. En absorber une grande quantité ne cumule pas le bonus.



ANSERKE

fortifiant (décoction) - 50 po

↪ *racines - désert - printemps, automne*

L'anserke est une sorte de cactus très épineux qui pousse dans les déserts chauds. L'élément principal de la préparation qu'on en tire et qui renforce l'immunité face à de très nombreux types de maladies sont ses racines qui s'enfoncent à plus de deux mètres sous le sol.

Ingurgiter la décoction d'anserke donne un avantage aux jets de Constitution contre toutes les maladies non magiques pour un nombre de jours égal au modificateur de Constitution de la créature (minimum 1).



ARCHANGÉLIQUE

fortifiant (macération) - 75 po

↪ *écorce - arctique - automne*

L'archangélique est un petit arbre très rare de moins d'un mètre de haut et qui pousse dans des climats extrêmement froids comme aux sommets des plus hautes montagnes. C'est son écorce qui est recherchée par les herboristes car elle sert de base à une macération qui permet de résister aux plus grands froids.

Une créature qui absorbe la préparation d'archangélique gagne la résistance au froid pour 1 heure. Le sujet s'aperçoit de la fin des effets par un retour progressif de la sensation de froid.



ARKASU

curatif (décoction) - 15 po

↪ *écorce - arctique - automne*

L'arkasu est un arbre qui pousse sur des terres très arides comme les déserts. On le trouve souvent seul au milieu de rien. La préparation à base de sève d'arkasu, appliquée sur des blessures, a des vertus curatives et cicatrisantes.

La décoction soigne 1d6 points de vie mais ne fonctionne que pour les blessures par coupures, comme les dégâts occasionnés par des armes tranchantes ou perforantes. Pour une blessure donnée la décoction ne fonctionne qu'une seule fois.



ARLAN

curatif (infusion) - 10 po

↪ *plante - forêt - été*

L'arlan est une plante aux grandes feuilles vertes et aux petites fleurs qui pousse principalement dans les sous-bois. Le pollen de cette plante a des vertus curatives.

Une infusion d'arlan soigne 2 points de vie par niveau, pour un maximum de 20 points de vie. Chaque tisane doit être prise à intervalle minimum de 2 heures pour faire effet.



ARPUSAR

dopant (infusion) - 30 po

↪ *plante - montagne - été*

L'arpusar est un arbuste d'environ 1,20 mètre de hauteur et au tronc tordu qui possède de longues feuilles pointues en dents de scie et pousse en altitude. L'infusion qu'on tire des feuilles d'arpusar donne un bref sursaut de force physique.

Cette infusion donne un bonus de +1 aux dégâts avec une arme de corps à corps pour la minute qui suit. Elle se conserve généralement dans une fiole.



ASARABACCA

altérant (absorption directe) - 10 po

↪ *plante - plaine - été*

L'asarabacca est une plante haute qui donne des fruits très rouge de la taille d'une groseille. Ces fruits qui n'ont pas vraiment de goût ont la faculté d'apaiser les animaux si ceux-ci les mangent.

Une créature de type bête qui ingurgite les fruits d'asarabacca devient docile et incapable de violence pour l'heure qui suit, sauf bien sûr si on se montre agressif envers elle, auquel cas sa nature reprend rapidement le dessus. Ces fruits n'ont par contre aucun effet sur les humanoïdes ou les monstres.



ASHINE

fortifiant (infusion) - 30 po

↪ *plante - forêt - été*

L'ashine est une plante grimpante et parasite semblable au lierre qui pousse le long des arbres en forêt. Ses pousses jaune-tacheté préparés en infusion permettent de mieux résister aux morsures des lycanthropes afin d'éviter d'attraper cette maladie. On dit également que la seule odeur de cette plante repousse les lycanthropes, mais cette faculté n'est pas réellement prouvée.

Absorber une infusion d'ashine donne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de Constitution pour ne pas être atteint de lycanthropie. L'infusion est active dans l'organisme pour 1d4 heures.



ATIGAX*altérant (macération) - 100 po*↪ *champignon - outreterre - printemps, été, automne*

Ce champignon qui pousse dans l'Outreterre est de couleur noire et son contact est urticant. La macération qu'on en fait est très recherchée par certaines créatures nocturnes ou souterraines pour se déplacer à la surface de jour sans problème car elle ôte la sensibilité au soleil.

La préparation d'atigax annule le désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue qu'impose la capacité Sensibilité au soleil pour une durée de 1d4 heures.

**ATTANAR***dopant (décoction) - 50 po*↪ *racines - arctique - printemps, automne*

L'attanar est une mousse blanchâtre qui pousse sur les pierres dans des climats extrêmement froids comme aux sommets de très hautes montagnes. Surnommée la « mousse des drakéides », elle rend plus puissante le Souffle des créatures de cette race.

Un drakéide qui mâche la mousse d'attanar voit le DD du jet de sauvegarde pour résister à son Souffle augmenter de +2 jusqu'à son prochain repos court ou long, lorsque la baisse d'adrénaline contrebalance ces effets.

**BALME***curatif (infusion) - 20 po*↪ *écorce - outreterre - automne*

Le balme est un arbre aux rares feuilles rouge noire de forme ovale qui peut mesurer jusqu'à deux mètres de haut et qui pousse sous terre, loin de la lumière du soleil. Une infusion de son écorce, à condition d'être bue chaude, est un très bon antidote contre tous types de poison.

Le breuvage permet de récupérer 1d8 points de vie perdus à cause de dégâts de type poison. Il n'a aucune vertu préventive, donc n'a aucune action s'il est bu avant de recevoir les dégâts de poison.

**BARR***fortifiant (infusion) - 30 po*↪ *plante - forêt - été*

Le barr est un petit arbuste qui peut atteindre les 1,50 mètre de haut. La préparation que l'on peut faire à base des petits fruits rouges de cette plante fortifie l'esprit.

Une infusion de barr donne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé durant 8 heures.

**BASTIT***dopant (infusion) - 30 po*↪ *plante - marais - été*

Le bastit est une plante carnivore qui pousse dans les marais et se nourrit de tous les insectes qui passent à sa proximité. Ses fleurs rouges et jaunes sont particulièrement recherchées par les ensorceleurs car elle leur permet de récupérer plus rapidement.

L'infusion de bastit ne doit pas être bue mais inhalée. L'odeur qu'elle dégage, plutôt agréable au passage, a par contre la fâcheuse tendance d'attirer les moustiques.

Inhaler une infusion de bastit permet à un ensorceleur de récupérer un point de sorcellerie dépensé auparavant. Ses effets ne sont pas cumulables et cela ne fonctionne qu'une fois entre deux repos longs.

**BÉLAN***fortifiant (macération) - 75 po*↪ *racines - désert - printemps, automne*

Le bélán est un petit arbre d'environ 2 mètres au tronc massif et de couleur très foncée qui pousse sur des terres très arides. La macération que l'on réalise avec ses racines, très profondes, permet de résister aux fortes chaleurs et même aux brûlures.

La macération de bélán confère la résistance aux dégâts de feu pour 1 heure.

**BELRAMBA***fortifiant (décoction) - 50 po*↪ *racines - forêt - printemps, automne*

Le belramba est une sorte de lichen à la teinte rougeâtre qu'on trouve principalement en forêt. Sa préparation aide à surmonter la peur. De nombreux barbares en prennent avant les combats pour se donner du courage.

Une décoction de belramba donne un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé, que la cause de cette peur soit magique ou non, pour l'heure qui suit.

**BIRNOT***fortifiant (macération) - 75 po*↪ *plante - montagne - été*

Le birnot est un arbre aux feuilles poilues qui pousse en altitude. Ses glands, de fort mauvais goût au demeurant, servent à l'élaboration d'un breuvage qui renforce l'organisme.

La macération octroie un avantage aux jets de sauvegarde de Constitution pour une heure. Il est toutefois à noter que cette préparation n'est pas efficace pour tous les organismes et n'a en moyenne que 20 % de chance de fonctionner pour une créature non humanoïde.

**BISETTE***dopant (infusion) - 30 po*↪ *plante - plaine - été*

Les infusions de cette jolie plante aux fleurs bleu vif et aux fines tiges violettes renforcent l'adresse naturelle d'une créature.

Pour la minute qui suit son absorption, l'infusion de bisette donne un bonus de +1 au toucher et aux jets de Dextérité. Attention toutefois, l'absorption de plus d'une tisane de bisette entre deux repos courts donne des troubles de la vision, et peut même rendre temporairement aveugle en cas d'excès.

**BLABERT***dopant (décoction) - 50 po*↪ *écorce - désert - automne*

L'écorce de cette sorte de cactus vert-jaune que l'on trouve dans les déserts est utilisée pour lutter contre les effets de la fatigue.

Une décoction de blabert réduit de 2 le niveau d'épuisement d'une créature. Accessoirement elle met également très rapidement fin à tout problème de dysenterie. Ses effets ne sont pas cumulables tant que l'on possède un niveau d'épuisement.

**BLAROT***curatif (décoction) - 20 po*↪ *racines - marais - printemps, automne*

Cette plante basse et touffue qu'on trouve au bord de certains marais possède des grappes de fleurs violettes en forme de clochettes qui flottent à la surface de l'eau. Ses racines possèdent des vertus curatives.

Une décoction de racines de blarot soigne les blessures superficielles et fait regagner 1d4 points de vie si le sujet possédait encore la moitié ou plus de ses points de vie avant l'absorption du breuvage.

**BORAGE***dopant (absorption directe) - 10 po*↪ *plante - plaine - été*

Cet arbuste aux fines et longues tiges d'environ 50 cm possède des fruits rouge vif qui ont la forme d'un raisin. Ceux-ci sont utilisés par les grands voyageurs pour supporter les longues marches.

Manger les fruits de borage après 8 heures de marche donne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde de Constitution pour résister aux heures de marche supplémentaires. L'effet disparaît au premier jet de sauvegarde raté.

**BURSTHÉLAS***dopant (infusion) - 30 po*↪ *plante - littoral - été*

Le bursthélas est une plante qui pousse en bord de mer ou d'étendues d'eau salée, et qui possède des fleurs roses qui attirent l'attention.

L'infusion qu'on en tire accroît les performances aquatiques.

Boire une infusion de bursthélas donne un bonus de +2 aux jets de Force (Athlétisme) pour nager ou escalader dans des conditions difficiles et ce pour une durée de 1 heure. L'effet secondaire un peu déplaisant est que, passé ce délai, le bursthélas provoque de terribles maux d'estomac pendant l'heure qui suit.

**CALAMUS***altérant (macération) - 100 po*↪ *plante - littoral - été*

Le calamus est une plante aquatique semblable aux nénuphars qui pousse dans des climats chauds et humides à la surface d'étendues d'eau comme des lacs ou des étangs. Sa macération, qui entre autres ingrédients comprend plusieurs petits insectes, est une préparation recherchée car elle permet de récupérer l'ouïe.

Une créature qui souffre temporairement de l'état assourdi récupère immédiatement l'ouïe. De plus, une créature définitivement sourde pour des raisons naturelles a 50 % de chance de récupérer une audition équivalente à environ 25 % d'une ouïe normale durant 1 heure.



CALCÉNA

curatif (macération) - 75 po

↪ champignon - forêt - printemps, été, automne

Le calcéna est un petit champignon rose brun. Quiconque respire trop ses spores est pris d'hallucinations pour quelques minutes. Par contre, méticuleusement mélangé avec des huiles, on en tire une crème vivifiante qui aide à guérir plus rapidement.

Appliquer la crème de calcéna sur les lèvres d'un mourant donne un avantage au premier jet de Sagesse (Médecine) réalisé pour stabiliser le sujet.



CALLIN

dopant (infusion) - 30 po

↪ plante - plaine - été

Également appelé la « fleur des amoureux », le callin est une plante aux petites fleurs jaunes qui pousse en milieu tempéré. Elle doit son surnom au fait que l'infusion qu'on en tire rend aimable, ce qui aide à convaincre.

Le breuvage donne un bonus de +1 aux jets de Charisme pour l'heure qui suit.



CHASSELOUP

antipoison (décoction) - 50 po

↪ racines - littoral - printemps, automne

Cet arbuste d'environ 80 centimètres de haut possède des feuilles vertes striées de noir. Ses racines correctement préparées sont un très bon antipoison contre les venins.

Une infusion de chasseloup donne un avantage aux jets de sauvegarde contre les poisons de la catégorie Venin pour l'heure qui suit. Le chasseloup est par contre inopérant si le poison est déjà dans l'organisme.



CHASTERRE

antipoison (décoction) - 50 po

↪ champignon - outreterre - printemps, été, automne

Le chasterre est un gros champignon qui poussait autrefois à la surface, mais de nos jours on ne le trouve plus que sous terre. Certaines communautés drows en font la culture, même si le chasterre est fragile car il ne résiste pas à un excès ou à un manque d'eau. S'il a été bien cultivé, on en tire un antipoison très prisé.

Une décoction de chasterre donne un avantage aux jets de sauvegarde contre les poisons de type contact ou blessure pour l'heure qui suit. Le chasterre est par contre inopérant si le poison est déjà dans l'organisme.



CINQ FEUILLES

dopant (infusion) - 30 po

↪ plante - plaine - été

Cette plante aux feuilles roses à cinq pétales fleurs est beaucoup plus rare que le callin car elle est dévorée par de nombreux insectes de tous types, mais ses effets sont bien plus puissants. L'infusion de cinq feuilles est en fait un puissant aphrodisiaque qui augmente l'attirance sexuelle et le charisme.

L'infusion de cinq feuilles donne un avantage aux jets de Charisme pour les 10 minutes qui suivent si le jet sert d'une certaine manière à séduire une créature que votre espèce peut attirer normalement. Dans le cas contraire, les créatures en face de vous ne perçoivent aucune différence. Si une créature a été séduite, elle ne change pas d'avis passées les 10 minutes car elle n'est pas charmée magiquement. Le séducteur doit par contre entretenir son effet de par lui-même.



COFRÊLE

curatif (infusion) - 20 po

↪ plante - montagne - été

Cet arbre qui pousse en montagnes peut atteindre une hauteur de cinq mètres. Mais si le cofrêle est recherché, c'est pour le pollen jaune de ses fleurs qui soigne les contusions.

Les infusions de pollen de cofrêle permettent de récupérer 1d6 points de vie perdus à cause de dégâts de type contondant. Pour une blessure donnée, l'infusion ne fonctionne qu'une seule fois. Accessoirement elle est également très efficace contre les maux de tête.



COLERTE

fortifiant (absorption directe) - 10 po

↪ plante - littoral - été

La colerte est une plante à grosses feuilles et aux jolies fleurs jaunes qui pousse dans des climats chauds à basse altitude. Boire une infusion de colerte avant de boire de l'alcool permet de rester sobre.

Les effets néfastes sur le cerveau sont éliminés durant une grosse heure, mais l'alcool n'est pas éliminé de l'organisme. Si trop d'alcool est ingéré, le coma éthylique peut donc malgré tout survenir.



COPARNIE

dopant (macération) - 75 po

↪ racines - arctique - printemps, automne

La coparnie est une plante très rare complètement blanche qui pousse uniquement sur des terres possédant une petite couche de neige permanente, ce qui désigne des lieux très particuliers, la hauteur de neige variant normalement de saison en saison. La préparation à base de ses racines est particulièrement recherchée par les clercs et les prêtres pour ses effets sur les morts-vivants.

Un clerc qui boit une macération de coparnie double la durée de renvoi des morts-vivants durant une minute.



COVETTE

altérant (décoction) - 50 po

↪ écorce - littoral - automne

Cet arbre qui peut atteindre les 12 mètres de haut requiert des températures douces et possède une épaisse écorce semblable à celle du liège, avec laquelle on fait les bouchons des bouteilles de vin. Mais une décoction d'écorce de covette a la propriété de purifier l'eau.

L'équivalent d'une fiole de cette préparation élimine toutes les bactéries dans 20 litres d'eau. Notez toutefois qu'elle n'agit que sur les bactéries et les microbes, donc protège de toutes sortes de maladies, mais en aucun cas la covette ne permet de neutraliser les effets d'un poison.



CULKAS

fortifiant (décoction) - 50 po

↪ racines - montagne - printemps, automne

Les racines de culkas, un type de ronces d'apparence anodine, ont la particularité de fermer les pavillons internes des oreilles pour les races humanoïdes. La décoction qu'on en tire est généralement vendue sous forme de crème. L'appliquer dans ses oreilles diminue l'ouïe d'environ 50 %, ce qui permet tout de même d'écouter quelqu'un parler en face de soi, mais surtout cela empêche d'être assourdi et ce, quel que soit le volume sonore agresseur, les pavillons se fermant complètement en cas de volume excessif.

Une créature qui s'enduit l'intérieur des oreilles de crème de culkas gagne un avantage à tous ses jets de sauvegarde pour ne pas être assourdi durant 1 minute. Appliquer plusieurs doses dans ses oreilles cumule la durée sans toutefois réduire l'ouïe de plus de 50 %.



DAMATÈRE

curatif (macération) - 30 po

↪ plante - marais - été

La damatère est une plante de la famille de l'ortie de couleur noire. Elle pousse généralement au plus profond des marais. Broyée et mélangée à de l'eau pure, du jus de citron, et quelques huiles, sa macération permet de guérir les blessures causées par de l'acide. L'application est très douloureuse, la cicatrice qui restera est généralement horrible, mais les dommages seront soignés.

Une préparation de damatère appliquée sur une blessure permet de récupérer 1d8 points de vie perdus à cause de dégâts de type acide.



DARSURION

dopant (macération) - 75 po

↪ plante - marais - été

Les feuilles de cette plante qu'un novice confondra sûrement avec des orties sont la base d'une préparation prisée par les barbares.

Boire une macération de darsurion augmente la durée de la rage d'un barbare de 1 round si celle-ci est déclenchée dans les 10 minutes qui suivent l'absorption du breuvage. Ses effets sont cumulatifs si l'on boit plus d'une potion, avec toutefois un maximum de 5 rounds additionnels, soit 30 secondes.



DÉCHALE

curatif (macération) - 30 po

↪ champignon - marais - printemps, été, automne

Ce champignon noir tacheté de rouge pousse dans les marais dégage une odeur terrible et possède un goût détestable. Mais sa macération possède la grande vertu de soigner les dommages nécrotiques.

Boire une macération de déchale permet de récupérer 1d8 points de vie perdus à cause de dégâts de type nécrotique.



DEGIK*dopant (décoction) - 50 po*↪ *écorce - montagne - automne*

Le degiik est un arbre qui pousse dans les régions montagneuses et qui possède des feuilles de couleurs noires et blanches. C'est toutefois son écorce qui est recherchée pour ses effets qui activent le cerveau des créatures humanoïdes. La préparation est sans effet sur les animaux ou autres créatures.

La décoction de degiik octroie un bonus de +1 au bonus de maîtrise pour tous les jets d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme pour une durée de 1 minute. Cela ne fonctionne pas pour les jets d'attaque et les jets de sauvegarde.

**DELREAN***curatif (macération) - 30 po*↪ *racines - arctique - printemps, automne*

Le delrean est une plante très rare qui pousse dans des climats de froid extrême. Ses racines, bouillie et correctement préparée, donne une sorte d'huile qui aide à soigner les dégâts de type radiant.

La macération de delrean permet de récupérer 1d8 points de vie perdus à cause de dégâts de type radiant. Si l'on veut en absorber plusieurs doses, il faut attendre au moins une minute entre chacune d'elles pour que leurs effets se cumulent.

**DITANIE***dopant (infusion) - 30 po*↪ *plant - littoral -*

Cette herbe de 40 à 50 cm de haut que l'on trouve dans les climats chauds donne une infusion qui aiguise les sens de la créature.

La ditanie octroie un bonus de +2 à tous les jets de Sagesse pour 1 minute. Ses effets ne sont pas cumulables, et il faut même ensuite attendre la fin d'un repos long pour qu'une seconde fiole puisse agir de la même manière.

**DOROSE***dopant (absorption directe) - 10 po*↪ *plante - plaine - été*

La dorose est une plante haute qui dépasse les 50 cm et atteint parfois un bon mètre. Ses larges fleurs jaunes font jusqu'à 20 cm de diamètre. Manger son pollen cru au goût d'amande augmente temporairement la perspicacité. Dans certaines cités, les gardes en mangent quand ils questionnent un étranger afin de les aider à deviner ses véritables intentions.

Le pollen de dorose octroie un bonus de +1 aux jets de Sagesse (Intuition) pour 1 minute. On peut en manger autant que l'on veut, aucun effet secondaire n'est connu à ce jour.

**DRAFFE***curatif (absorption directe) - 5 po*↪ *plante - littoral - été*

La draffe est une plante aux très jolies fleurs roses que l'on trouve dans les climats chauds, en bord de mer généralement. Mâcher ses feuilles à la forme non conventionnelle permet de récupérer plus rapidement.

Mâcher des feuilles de draffe permet de récupérer 1 point de vie si le sujet possédait encore la moitié ou plus de ses points de vie avant cela, c'est-à-dire s'il n'était pas vraiment blessé. Dans ce dernier cas la draffe n'a aucun effet. Absorber plusieurs doses cumule les effets.

**DRAMALLON***curatif (décoction) - 20 po*↪ *écorce - forêt - automne*

Cet arbre massif pousse au coeur des forêts, là où l'air est humide et où la lumière du soleil ne parvient pas jusqu'au sol. Son écorce est recherchée pour ses vertus curatives. La préparation de dramallon nécessite du miel d'abeilles et du sel.

Une infusion de dramallon permet de récupérer 1d8 points de vie perdus à cause de dégâts de type foudre, à condition que ces dégâts aient été infligés moins d'une heure avant son absorption.

**ÉBURE***dopant (décoction) - 50 po*↪ *racines - marais - printemps, automne*

L'ébure est une plante qui pousse au bord des eaux stagnantes des marais, sur des terrains boueux de préférence. Ses racines, une fois nettoyées, servent de base à une préparation qui aide efficacement à soigner la folie.

Une décoction d'ébure réduit de moitié le temps d'une folie de courte ou longue durée. Plusieurs décoctions ne réduisent pas cette durée à moins de la moitié du temps original.

**ELDAS***dopant (infusion) - 30 po*↪ *écorce - montagne - automne*

Cet arbre pousse sur les versants ensoleillés des montagnes. Il est utilisé par les montagnards qui ont la chance d'en posséder près de leur habitation car ses effets pour lutter contre la fatigue ne sont plus à démontrer. Les doses doivent être précises et modérées, car une surconsommation d'eldas peut provoquer les effets contraires, voire une crise cardiaque.

Une infusion d'écorce d'eldas réduit de 2 le niveau d'épuisement jusqu'au prochain repos long. Une seule infusion par jour est recommandée.

**ENTRISTE***antipoison (macération) - 75 po*↪ *plante - forêt - été*

L'entriste est une plante urticante qui pousse en forêt. Ses feuilles mais surtout son pollen provoquent de fortes démangeaisons sur simple contact. C'est par contre un excellent antipoison végétal.

La macération d'entriste donne un avantage aux jets de sauvegarde contre les poisons de type végétal pour l'heure qui suit. L'entriste est par contre inopérant si le poison est déjà dans l'organisme.

**FALSIFAL***fortifiant (macération) - 75 po*↪ *champignon - forêt - printemps, été, automne*

La falsifal est un champignon de couleur marron que l'on trouve en forêt. Sa forme est bombée et lorsque qu'on le coupe il dégage un petit gaz inoffensif. Mais un herboriste talentueux qui sait comment récupérer ce gaz en tirera une macération aux effets surprenants sur la respiration.

La macération de falsifal double la valeur du modificateur de Constitution (minimum +1) pour calculer le temps pendant lequel on peut retenir sa respiration ainsi que le nombre de rounds durant lesquels on peut survivre lorsqu'on ne peut plus respirer.

**FENOUILLY***antipoison (infusion) - 30 po*↪ *plante - plaine - été*

La fenouilly est une jolie plante que l'on cultive autant pour agrémenter un jardin que pour sa capacité à contrer les poisons. Dans certaines cours royales les cuisiniers ajoutent des feuilles de fenouilly hachées dans le plat de leur souverain.

Manger des feuilles de fenouilly donne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les poisons de type ingestion pour l'heure qui suit. La plante est par contre sans effet si le poison est déjà dans l'organisme.

**FERFENDU***altérant (infusion) - 30 po*↪ *plante - forêt - été*

Le ferfendu est un arbuste qu'on trouve le plus souvent en bordure de forêts. Une infusion de ses feuilles permet de mieux voir dans l'obscurité.

Boire le breuvage permet de voir dans une zone de visibilité réduite comme si la visibilité était normale durant 1 minute. Dans une zone de visibilité nulle, avoir bu l'infusion est sans effet. On peut boire plusieurs fioles de ferfendu de manière consécutive sans problème. Les durées ne se cumulent pas, mais à chaque nouvelle absorption la vue sera améliorée.

**FÉTREFE***fortifiant (décoction) - 50 po*↪ *racines - forêt - printemps, automne*

La fêtrefe est une mousse de couleur vert foncé piquée de points blancs qui pousse le long du tronc de certains arbres en forêts. La préparation qu'on tire de cette mousse permet de mieux résister aux contusions.

Une décoction de fêtrefe donne un avantage aux jets de sauvegarde de Constitution pour ne pas être inconscient pour une durée de 1 heure. Notez également que sucer de la mousse de fêtrefe, même si le goût n'est pas des plus agréables, aide à soulager les maux de tête.



FLOUSSE

dopant (absorption directe) - 10 po

↳ plante - plaine - été

Cette plante haute donne de petits fruits semblables à des grains de cassis en taille et en couleur. Leur gout acide se rapproche pas contre plus du citron. Manger ses baies a la propriété d'augmenter la tension dans les globes oculaires avec pour conséquence de faire rompre certains petits vaisseaux sanguins qui remplissent les yeux de sang. La vision n'est toutefois pas affectée. On peut douter de l'intérêt de manger ces fruits vu les conséquences que cela entraîne. En fait, plusieurs tribus barbares affectionnent la flousse car les yeux sanglants des guerriers qui la consomment ne font qu'encore plus intimider leurs adversaires.

Manger des baies de flousse donne un bonus de +2 aux jets de Charisme (Intimidation) pour une durée de 1 minute. Il n'y a pas de contre-indication connue au fait d'abuser de ces fruits, malgré l'aspect spectaculaire que cela peut donner.



FOULAINE

dopant (absorption directe) - 10 po

↳ plante - plaine - été

La foulaine est un arbuste d'environ 40 cm de haut qui donne de tout petits fruits bleu foncé. Outre l'alcool qu'on en tire, ces baies ont la vertu d'augmenter légèrement la vitesse de déplacement, sans toutefois accroître la fatigue.

Manger des baies de foulaine permet d'augmenter la vitesse de déplacement de 1,50 mètre par round, et ce quelle que soit la vitesse de base. Une dose permet de garder ce rythme environ 1 minute, l'effet est donc rapide. Certaines personnes en mangent avant de devoir réaliser un saut par exemple. Une seule dose fait effet entre deux repos courts.



GABRUCHE

curatif (décoction) - 50 po

↳ écorce - montagne - automne

Cet arbre au tronc mesurant jusqu'à deux mètres de diamètre est plus connu dans certaines régions comme « l'arbre des braves ». Il est recherché pour les vertus de son écorce. Une grande quantité d'écorce est nécessaire pour préparer sa décoction qu'on réalise généralement dans un grand chaudron pour n'en tirer un élixir qui ne remplira finalement que quelques fioles. Cet élixir a le pouvoir d'augmenter la résistance physique. De nombreux combattants en sont friands et n'hésitent pas à dépenser de fortes sommes pour s'en procurer.

Boire une décoction de gabruche donne 1 point de vie temporaire par niveau. Ces points persistent jusqu'au premier coup qui touche le sujet, quel que soit le montant des dégâts reçus, ou pour une durée maximale de 10 minutes si aucun dégât n'est reçu durant ce temps.



GARDAX

curatif (décoction) - 20 po

↳ racines - forêt - printemps, automne

Cette ronce vénéneuse aux épines rouges peut être mortelle pour les petits mammifères tel les rats ou les petits chats. Bien préparée, par contre, ses racines servent à soigner des dommages très spéciaux.

Une décoction de gardax permet de récupérer 1d8 points de vie perdus à cause de dégâts de type tonnerre. Ne pas administrer aux animaux !



GARIGNE

curatif (décoction) - 15 po

↳ écorce - plaine - automne

La garigne est un très vieux arbre qui possède une forme un peu squelettique due à son très faible nombre de feuilles. C'est d'ailleurs l'un des seuls qui porte un nom féminin. On en tire un breuvage qui soigne tout type de blessure. Il y a toutefois un petit effet secondaire : une perte passagère de la vision pour une dizaine de secondes, qui fait que boire de suite plusieurs fioles de garigne n'est pas recommandé.

Une décoction d'écorce de garigne permet de récupérer 1d4 points de vie. La durée de la perte de vision est exponentielle si l'on boit plus d'une dose en moins de 10 minutes.



GOLCORONE

dopant (infusion) - 30 po

↳ plante - forêt - été

Les feuilles de cet arbuste sont très recherchées. On en tire en effet une infusion que les apothicaires recommandaient initialement pour stopper les tremblements. Mais les archers qui ont eu accès à cette préparation se sont rapidement rendu compte qu'elle améliorait également leur rendement, à tel point que de nos jours de nombreux concours de tir à l'arc en interdisent son usage. Les archers d'élite de la cité de Laelith en auraient un petit stock qu'ils utiliseraient pour des missions de haute importance.

Une infusion de golcorone donne un bonus de +1 aux attaques à distance réalisées avec une arme qui utilise des munitions (arc, arbalète, sarbacane, etc) pour une durée de 1 minute.



GYLVIRE

altérant (macération) - 75 po

↳ plante - littoral - été

La gylvire est une sorte d'algue jaunâtre avec des tiges vertes. La macération qu'on en tire permet de respirer beaucoup plus longtemps sous l'eau. Elle se vend dans des flasques de 50 cl qui équivalent à 5 doses. À noter que le gylvire donne une très mauvaise haleine pour l'heure qui suit.

Pour une dose de gylvire avalée, le sujet peut respirer sous l'eau 1 minute de plus que ce que sa constitution lui permet. Pour rappel, une créature peut normalement respirer sous l'eau un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution. L'organisme sature au bout de 10 doses et la durée de la respiration sous l'eau n'augmente plus passé cela. La gylvire ne fonctionne que sous l'eau et reste sans effet si le sujet ne peut plus respirer pour toute autre raison.



HAQUEDI

dopant (absorption directe) - 10 po

↳ plante - plaine - été

Cette plante possède de petites feuilles qui changent de couleur suivant les saisons, passant du vert au printemps, au rouge à la fin de l'été, puis à une couleur café en automne. C'est durant les deux mois les plus chauds de l'été que sortent ses fruits de la taille d'un cassis. L'haquedi est une plante particulièrement réputée chez les rôdeurs et les druides qui s'en servent pour amadouer les animaux sauvages, tout en veillant de près à ce qu'on n'en abuse pas car l'haquedi a tendance à se faire de plus en plus rare au fil des années. Toute créature qui tente un jet Sagesse (Dressage) sur un animal qui a mangé des baies d'haquedi moins d'une heure avant gagne un bonus de +1.



HARIR

fortifiant (infusion) - 30 po

↳ plante - montagne - été

Cette plante qui donne des feuilles semblables au houx mais beaucoup moins épaisses pousse en altitude. La consommation de son infusion qui mélange ses feuilles et ses glands durcit l'épiderme après un délai de 10 minutes.

Une infusion de harir réduit de 1 les dégâts contondants, perforants et tranchants que vous recevez d'armes non magiques pour une durée de 10 minutes. Plusieurs doses ne cumulent pas le bonus, mais chez certains montagnards qui en ont consommées régulièrement depuis des années, l'effet deviendrait permanent.



HÉLIVAL

curatif (absorption directe) - 5 po

↳ plante - forêt - été

Cette plante plutôt courante donne des fruits très fragiles qui ressemblent à de minuscules framboises. Les paysans qui la connaissent les consomment pour soigner des égratignures, des piqûres d'insectes ou de petites coupures.

Les fruits d'hélival soignent 1 point de vie par niveau si le sujet n'a pas perdu un nombre de points de vie supérieur à son niveau (soit 1 pv au niveau 1, 2 pv au niveau 2, etc).



IRONAR

fortifiant (décoction) - 25 po

↳ racines - montagne - printemps, automne

« L'herbe naine », voilà l'autre nom de l'ironar. Cette plante de 50 cm de haut aux feuilles bleu sombre et aux fleurs orange vif ne pousse presque qu'exclusivement sur des 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, les épaisses racines de cette plante (jusqu'à 5 cm de diamètre tout de même) s'utilisent pour se protéger de la paralysie. Une décoction d'ironar donne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde pour ne pas être paralysé durant 1 heure.



JAFFRAY*antipoison (infusion) - 30 po*↪ *plante - plaine - été*

Cette plante aux minuscules fleurs de moins de 5 mm est un très bon contrepoison pour les poisons végétaux. Ses effets durent quelques heures, mais une utilisation trop fréquente immuniserait contre ses effets bénéfiques.

Une infusion de jaffray donne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons de type végétal pour 1d4 heures. Le jaffray est par contre inopérant si le poison est déjà dans l'organisme.

**JOJOPPO***curatif (infusion) - 20 po*↪ *racines - marais - printemps, automne*

Le jojopopo est une plante grasse de couleur noire que l'on trouve dans certains marais. Le lait blanc qui coule de ses épaisses racines lorsqu'on les coupe sert à soigner les gelures et autres dégâts dus au froid.

Une infusion de jojopopo permet de récupérer 1d8 points de vie perdus à cause de dégâts de type froid.

**KELVENTARI***curatif (infusion) - 10 po*↪ *plante - montagne - été*

Cet arbuste pousse sur le flanc le plus ensoleillé des hautes collines ou des basses montagnes. Ses feuilles sont connues des herboristes et des apothicaires pour ses vertus curatives.

Une infusion de kelventari permet de récupérer 2 points de vie par niveau, jusqu'à concurrence de 50% du maximum de points de vie de la créature. Entre deux repos courts, une seule infusion fait effet.

**KILMATUR***curatif (décoction) - 20 po*↪ *racines - désert - printemps, automne*

Le kilmatur est un cactus de grande taille (plus de 2 mètres de haut) que l'on trouve logiquement dans les déserts. Ses racines, qui s'enfoncent à plus de dix mètres sous terre pour trouver de l'eau, donnent une huile qui soigne les brûlures ou tout autre dommage provoqué par le feu. Le kilmatur agit aussi sur les cicatrices de ces blessures, les rendant presque invisibles après une petite cure de deux semaines. Les druides l'utilisent souvent pour les brûlures au visage.

L'huile de kilmatur permet de récupérer 1d8 points de vie perdus à cause de dégâts de type feu.

**LAUMPOR***curatif (infusion) - 10 po*↪ *plante - plaine - été*

La laumpor est une jolie plante aux grandes et belles fleurs jaunes qui agrémentent même certains jardins. Elle est par contre fragile car elle ne supporte pas du tout le froid et meurt dès les premiers givres. Son infusion est connue pour ses capacités curatives.

Une infusion de laumpor permet de récupérer 2 points de vie par niveau. Entre une et quatre infusions par jour font effet, pas plus.

**LESSENTOR***fortifiant (décoction) - 50 po*↪ *écorce - plaine - automne*

L'écorce de lessentor, de couleur brun-orangé, a la particularité d'être extrêmement lisse. On en tire une préparation au goût sucré qui augmente les réflexes. Certains roubards expérimentés aiment à utiliser le lessentor lors de missions d'exploration à hauts risques.

Une décoction de lessentor donne un bonus de +2 à l'initiative et aux jets de sauvegarde de Dextérité pour 1 minute. Plusieurs potions n'accumulent pas les bonus, et le lessentor est sans effet sur les autres jets de Dextérité.

**LUNORT***dopant (infusion) - 30 po*↪ *plante - forêt - été*

Ce petit arbuste donne peu de fleurs mais énormément de feuilles. Son infusion stimule le cerveau et augmente la mémoire. On s'en sert dans certains cas pour essayer de faire retrouver la mémoire à des amnésiques, mais le prix du traitement le réserve aux élites.

La préparation de lunort octroie un bonus de +2 aux jets d'Intelligence pour 1 minute.

**MACABATÉ***antipoison (décoction) - 50 po*↪ *racines - littoral - printemps, automne*

Le macabaté est un arbre qui pousse dans des climats tropicaux. Il ne mesure pas plus de deux mètres de haut, mais ses racines s'étendent horizontalement sur plus de 10 mètres de diamètre. Celles-ci doivent être pelées car c'est leur cœur qu'on utilise pour réaliser un très bon antipoison vendu sous forme de poudre.

Un peu de poudre de décoction de macabaté dans le nez et la gorge donne un avantage aux jets de sauvegarde contre tous les poisons par inhalation, qui sont parmi les plus redoutables, pour 1d4 heures, et aux jets de sauvegarde pour annuler l'état empoisonné et tout autre effet dû à un poison par inhalation qui a été respiré dans l'heure précédente. Le sujet ne récupère toutefois aucun point de vie perdu à cause du poison.

**MANDRAGORE***fortifiant (décoction) - 50 po*↪ *racines - montagne - printemps, automne*

Cette plante qui possède des racines qui ont la forme d'un corps humain est entourée de mille légendes et sert d'ingrédient à de nombreuses formules magiques, aphrodisiaques ou médicaments pour lutter contre les insomnies. L'effet réel de toutes ces applications n'est toutefois pas avéré. Par contre les herboristes expérimentés en font une décoction qui prévient efficacement de la pétrification.

Une décoction de mandragore donne un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être paralysé durant 1 heure.

**MARMALLEAU***curatif (macération) - 75 po*↪ *plante - montagne - été*

Cette plante à l'allure particulière est la base d'une préparation qui aide à stopper les hémorragies. À l'état brut, appliquer ses fleurs sur une petite coupure met fin aux saignements. Préparée par un herboriste, la macération peut faire de même sur des blessures bien plus conséquentes.

La macération de marmalleau donne un avantage à tous les jets de sauvegarde contre la mort pour l'heure qui suit son absorption, si la blessure a provoqué des saignements. Cela ne fonctionne donc pas contre tous les types de dégâts.

**MASEROTE***dopant (macération) - 75 po*↪ *plante - plaine - été*

La maserote est une plante fragile aux fleurs rouge qu'on trouve principalement dans les plaines, car elle ne supporte pas les températures extrêmes, quelles qu'elles soient. Les druides expérimentés en sont particulièrement friands car elle aide à maintenir leur forme animale plus longtemps.

La macération de maserote augmente la durée sous laquelle un druide peut revêtir sa Forme sauvage de 1 heure, s'il a accès à cette capacité. L'effet secondaire provoqué par ce breuvage lorsque son effet prend fin est que les yeux du druide deviennent rouges de sang pendant 1 heure environ.

**MÉLANDE***fortifiant (absorption directe) - 10 po*↪ *plante - plaine - été*

La mélende est la plante des médecins. Elle n'empêche pas de contracter une maladie, mais lutte contre les effets de celles-ci une fois un sujet contaminé. Une cure de mélende consiste généralement à manger quelques noix toutes les 8 heures. Notez qu'à la différence des plantes qui ne font effet que dans l'heure qui suit la cueillette, les noix de mélende gardent leur propriété une journée entière.

Avoir mangé des noix de mélende moins de 8 heures avant donne un bonus de +1 à tout jet de sauvegarde pour mettre fin à une maladie.

**MILORTE***antipoison (infusion) - 30 po*↪ *plante - forêt - été*

Cette plante aux jolies fleurs rose est un très bon antipoison contre les venins. Accessoirement, son infusion aide aussi à guérir des diarrhées et des vomissements.

Une infusion de milorte donne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons de type venin durant l'heure qui suit. Cette plante est par contre inopérante si le poison est déjà dans l'organisme.



MIRENNE

curatif (infusion) - 10 po

↪ écorce - outreterre - automne

Le mirenne est un petit arbre à l'écorce blanche qui ne dépasse pas les 5 mètres. Il est particulièrement reconnaissable en été à ses feuilles orange.

Une infusion d'écorce de mirenne soigne 2 points de vie par niveau, pour un maximum de 20 points de vie. Ses effets n'étant cumulatifs dans l'heure qui suit, il faut donc espacer chaque infusion d'au moins une heure.

**MOGARLI**

dopant (infusion) - 30 po

↪ écorce - montagne - automne

Le mogarli est un arbre rare et immense qui peut mesurer jusqu'à plus de 40 mètres. On l'appelle également « le saint » ou « l'arbre saint ». L'infusion qu'on tire de son écorce aide les clercs à repousser plus efficacement les mauvais esprits et les morts-vivants.

Une créature ayant la capacité Renvoi des morts-vivants (typiquement un clerc) qui boit cette infusion voit son DD augmenter de +1 lorsqu'elle utilise cette capacité dans l'heure qui suit l'absorption. Le breuvage n'a par contre aucun effet sur une créature ne possédant pas la capacité de renvoyer les morts-vivants.

**NAVVOU**

antipoison (infusion) - 30 po

↪ plante - plaine - été

La navouh, plante aux jolies fleurs bleu, aide à lutter contre les poisons par inhalation. Mais son infusion bouche les voies respiratoires, ce qui fatigue immédiatement lorsque l'on veut courir par exemple. Une surdose de navouh peut même provoquer la mort par d'asphyxie.

Boire une infusion de navouh donne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les poisons par inhalation pour l'heure qui suit. Le sujet ne récupère toutefois aucun point de vie perdu à cause du poison.

**OÈDE**

curatif (infusion) - 30 po

↪ plante - marais - été

L'oède est un type de roseau qui pousse dans les marais. Le lait qui coule dans ses tiges est réputé pour « repousser les limites de la vie » comme disent les herboristes.

Boire une fiole d'infusion d'oède donne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre la mort pour la minute qui suit. Ce bonus est à considérer comme le résultat brut du dé, c'est-à-dire qu'il devient impossible de faire 1 et un 19 au d20 est à considérer comme un 20 naturel.

**OLUS VERITIS**

altérant (décoction) - 100 po

↪ champignon - outreterre - printemps, été, automne

Olus veritis est le nom donné à un champignon qui pousse dans l'Outreterre. La décoction qu'on en tire agit sur les pupilles de manière inexplicable et permet de voir des choses incroyables. Par contre son effet rend l'œil hyper sensible à la lumière, raison pour laquelle l'olus veritis s'emploie uniquement sous terre.

Cette décoction donne durant 1 minute la vision véritable. Cela permet entre autres de voir dans les ténèbres magiques, de voir les créatures et les objets invisibles, et de détecter automatiquement les illusions visuelles. Par contre, la lueur d'une torche éblouit et la lumière du soleil aveugle.

**OLVAR**

dopant (absorption directe) - 10 po

↪ plante - plaine - été

Cette plante aux fleurs noires a la particularité de rendre plus convaincant. Les pupilles de la créature qui en mange grandissent énormément et son regard en devient presque hypnotique.

Avaler des fleurs d'olvar donne un bonus de +1 aux jets de Charisme (Persuasion) pour l'heure qui suit.

**PALMATH**

curatif (infusion) - 30 po

↪ plante - forêt - été

La palmath est une plante aux fleurs jaunes très recherchée par les apothicaires, car elle permet de récupérer de toutes sortes de blessures plus rapidement. Et quand une créature est entre la vie et la mort, quelques secondes peuvent faire la différence. L'haleine du sujet devient par contre horrible pour quelques minutes.

Faire boire à un mourant une infusion de palmath lui permet de se stabiliser au deuxième jet de sauvegarde contre la mort réussi, au lieu du troisième. Il faut par contre toujours trois échecs pour mourir.

**PARLAS**

altérant (infusion) - 30 po

↪ plante - marais - été

Cette herbe, appelé aussi « herbe de jeunesse », rajeunie en apparence un sujet de manière temporelle. On utilisait autrefois la parlas pour lutter contre la variole, mais la plante devenant extrêmement difficile à trouver, cet usage n'est plus le principal. Attention toutefois, la parlas semble être addictive sur de nombreuses créatures.

Boire une infusion de parlas rajeunit en quelques minutes l'apparence du sujet de 16 ans durant 8 heures. Puis, lentement durant les 8 heures qui suivent, cet effet disparaît et le sujet reprend sa véritable apparence.

**PATTRAN**

fortifiant (décoction) - 50 po

↪ écorce - montagne - automne

Cet arbre robuste à l'épaisse écorce de plus de 5 cm pousse en montagne. La décoction de son écorce a la réputation de renforcer les barrières et les défenses mentales. Elle provoque également un petit effet insomniaque durant la nuit qui suit.

La préparation d'écorce de pattran donne un avantage aux jets de Sagesse pour une durée de 1 heure.

**PERCECHAUSSEES**

antipoison (macération) - 75 po

↪ écorce - désert - automne

Cet arbuste rare aux branches couvertes de piquants pousse sur des terres arides comme les déserts. Son tronc, une fois sec, devient poreux. C'est l'antipoison par excellence. Il permet en effet de prévenir les poisons de toutes natures et de tous types.

Cette macération donne un avantage aux jets de sauvegarde contre tous les poisons pour les 4 heures qui suivent son absorption.

**QURL**

dopant (infusion) - 30 po

↪ plante - montagne - été

La qurl est une grande plante qui produit des fruits semblables à des cacahuètes au goût d'amande, mais ce sont ses feuilles qui donnent un coup de fouet qui aide à tenir lors d'efforts intenses.

Une infusion de qurl donne un bonus de +2 aux jets de Force (Athlétisme) pour escalader ou nager durant 1 heure.

**RIBOLAN**

fortifiant (macération) - 75 po

↪ champignon - outreterre - printemps, été, automne

Le ribolan est un champignon de couleur blanche avec des taches bleues qui pousse dans l'Outreterre. Il est particulièrement efficace pour résister aux effets de la paralysie.

La macération de ribolan donne un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être paralysé durant 1 heure.

**SANILCA**

altérant (macération) - 100 po

↪ écorce - marais - automne

Le sanilca est un arbre qu'on trouve dans les marais et dont l'écorce a la particularité de s'effriter au moindre contact. La poudre qu'on récupère de cette écorce, mélangée ensuite avec du vin, blanc de préférence, permet d'obtenir une pâte qu'on applique sur les cicatrices.

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. À noter que cela ne fonctionne que pour les cicatrices de coupures, et pas pour les brûlures, les gelures, les dégâts d'acide ou autres.

**SARACECO**

fortifiant (absorption directe) - 10 po

↪ plante - plaine - été

Cette plante de 1 à 1,50 mètre de haut produit des fruits semblables à des groseilles mais au goût très acide. Ces fruits ont la réputation de calmer les maux de têtes mais surtout ils aident à résister aux bruits forts.

Manger des fruits de saraceco donne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde pour ne pas être assourdi.



SENTAYE*altérant (décoction) - 50 po*↪ *champignon - outreterre - printemps, été, automne*

Le sentaye est un champignon de couleur noir qui dégage une petite odeur de café. Sa préparation à double tranchant fait qu'on ne l'utilise généralement que de nuit.

Une décoction de sentaye agit sur les pupilles et permet de voir dans les ténèbres comme si l'on était dans une zone de lumière faible pour une durée de 1 heure. Par contre, durant ce délai, le sujet obtient la capacité Sensibilité au soleil avec tous les malus que cela implique s'il est exposé à la lumière du soleil, comme un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception).

**SHERPUR***dopant (absorption directe) - 10 po*↪ *plante - forêt - été*

Cette plante dépasse rarement les 40 cm de haut. Ses fines tiges supportent de grandes feuilles vertes et de petites feuilles jaunes. Ces dernières ont un effet stimulant sur le système auditif.

Manger des fleurs de sherpur donne un bonus de +1 aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe pour environ 1 heure. En absorber de grande quantité (plus d'une dose) donne un bonus de +2, mais le sujet devient alors très sensible et un fort volume sonore peut le rendre sourd durant 5 minutes. Un volume exceptionnellement fort pourrait même le rendre sourd définitivement.

**TAMORS***fortifiant (absorption directe) - 10 po*↪ *racines - désert - printemps, automne*

Le tamors est une sorte de cactus de petite taille mais au corps très large. Ses racines s'enfoncent très profondément sous terre pour trouver de l'eau. Sucrer ses racines a la faculté de dissiper la sensation de soif. Il ne remplace pas l'eau dans le corps, mais efface la sensation de soif pendant 1d4 heures.

Les racines de tamors donnent un bonus de +5 aux jets de sauvegarde de Constitution DD 15 si le sujet n'a pu boire que la moitié de la quantité d'eau recommandée par jour, ou donne droit à un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sans bonus s'il a bu moins d'eau que cela au lieu d'encaisser automatiquement un niveau de fatigue.

**TANARISKE***dopant (absorption directe) - 10 po*↪ *plante - plaine - été*

La tanariske est une plante aux feuilles épaisses et aux fleurs orange duveteuses. Ce sont ses fleurs qui ont un effet bénéfique sur la vue.

Manger des fleurs de tanariske donne un bonus de +1 aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

**TORÉAPE***fortifiant (macération) - 75 po*↪ *plante - littoral - été*

Les feuilles de cette plante envahissante qui pousse en bord de mer ou de lacs aide à lever ses barrières mentales contre toute magie visant à prendre le contrôle de son esprit.

La macération de toréape donne un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé durant l'heure qui suit la prise du breuvage.

**TROVAS***fortifiant (décoction) - 50 po*↪ *racines - plaine - printemps, automne*

Le trovas est une plante qui pivote durant la journée en fonction de la position du soleil, un peu comme le tournesol, mais de couleur verte et beaucoup plus petite. Ses racines aident à lutter contre l'éblouissement.

Une décoction de trovas donne un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être aveuglé si le sujet est réellement exposé à une source de lumière importante. Cela ne fonctionne pas si l'effet est entièrement magique et ne produit aucune source lumineuse.

**UR***fortifiant (absorption directe) - 10 po*↪ *plante - plaine - été*

L'ur est une plante particulière qui, aux bouts de ses branches, possède des bulbes jaunes. Au sein de ceux-ci se trouvent des fruits noirs, eux-mêmes enveloppés d'une fine écorce rouge. Ce fruit noir, appelé une « urita », est utilisé comme substitut alimentaire.

Une seule dose d'urita équivaut à 250 g de nourriture, soit l'apport nutritif nécessaire pour une demi-journée.

**VILERGE***fortifiant (infusion) - 10 po*↪ *plante - forêt - été*

La vilerge est une plante qui pousse en forêt. Ses petites fleurs sont de couleur rose ou violette. Une infusion de vilerge a la propriété de réconforter le sujet. Autrefois on s'en servait d'antidépresseur, mais la plante devenant de plus en plus rare, ce n'est plus de nos jours l'effet principal qu'on lui prête.

Une infusion de vilerge donne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé durant 1 heure.

**WODERO***dopant (infusion) - 30 po*↪ *plante - plaine - été*

Le wodero est une petite plante aux feuilles velues et légèrement urticante. Son infusion provoque une sorte d'euphorie qui a pour conséquence en combat de rendre plus efficace.

Boire une potion de wodero donne un bonus de +1 aux jets d'attaque au corps à corps pour 1 minute.

**XOSORREL***fortifiant (décoction) - 50 po*↪ *écorce - forêt - automne*

Le xosorrel est un arbre à l'écorce particulièrement résistante, pratiquement incassable avec les mains. La préparation qu'on réalise à partir de cette écorce permet de mieux résister aux chocs.

Une décoction de xosorrel donne un avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être étourdi pour une durée de 1 heure.

**YARETALION***fortifiant (décoction) - 50 po*↪ *écorce - arctique - automne*

L'yaretalion est un arbre extrêmement rare qui ne pousse que dans des climats de froids extrêmes. Son écorce est de couleur blanche l'hiver et crème l'été. Elle possède des propriétés très particulières qui aident à lutter contre les pouvoirs de certains morts-vivants. C'est ce qui en fait une des plantes les plus recherchées par les clercs qui luttent contre ces créatures.

La décoction d'écorce de yaretalion donne un avantage aux jets de sauvegarde contre l'absorption d'énergie, capacité que possèdent des créatures comme les nécrophages, les spectres et autres âmes en peine, pour une durée de 1 heure.

