

HERBIER

DESCRIPTION DES PLANTES (* si c'est une plante n'existant pas sur la Terre): Description physique; utilisation; description générale des effets (découverts sur un jet d' "Identification des plantes" [Int] réussi); description des effets en terme de jeu (découverts sur un jet de "Connaissance des Plantes" [Int] réussi); nombre de doses trouvées, valeur à l'achat chez un herboriste (pour la revente, diviser par 2 ou 3 selon votre générosité).

ABSINTHE: Plante verte à feuilles très découpées, épis verts au sommet, tige poilue, au printemps petites fleurs jaunes et vertes sur les épis; boire l'infusion des feuilles et des fleurs; bonne pour la digestion, vermifuge et antiseptique; sur une mauvaise digestion, faire un jet d'E, si réussit, guérit. A 30% de guérir une maladie bénigne d'origine bactérienne, 1 fois et 1 dose par jour, si absorbée sans eau, provoque des hallucinations pour 2D10 minutes; 1D3 doses trouvées; 15 Pistoles.

ACHILLÉ (a-ki-lé): Petites fleurs blanches en grappes, sur une tige verte, feuilles près du sol ressemblent à fougères; feuilles et fleurs broyées dans un peu d'eau pour faire une pâte appliquée sur la plaie; empêche l'infection d'une plaie; 1 dose empêche l'infection d'une plaie, sur une plaie déjà infectée, a 25% de la guérir 1 fois par 3 heures; 1D3 doses trouvées, 18 Pistoles.

ACONIT: Feuilles avec pointes, fleurs bleues en clochettes poussant sur une tige verte foncée; boire une partie de suc pour deux parties d'eau mélangées; anesthésique qui combat la fièvre et la douleur, peut provoquer le délire et la mort à haute dose; si fièvre, disparaît sur un jet d'endurance réussit (+10 à E), si douleur, la douleur diminue sur un jet d'E réussi (+0 à E) pour un jour, si plus de 2 doses par jour et jet d'E manqué: délire pour D3 jours, si plus de 4 doses par jour et jet d'E manqué, agonie et mort si non-soigné; 1D2 doses trouvées; 1 CO.

ARISTOLOCHE: Toutes petites fleurs à multiples pétales en boules, petites feuilles ovales par groupe de trois sur mince et courte tige; avaler les fleurs broyées; soigne les morsures de serpent et aide à protéger des effets des poisons; sur un jet d'E-10 réussit, morsure des serpents sera non-empoisonnée, réduit d'une dose les effets de tout poison (max. 1 dose par jour); 1D3 doses trouvées, 1 CO.

ARGOS (*): Fleur ressemblant à une petite marguerite aux pétales plus courtes; répandre le pollen sur la blessure; soigne les hémorragies; guérira l'hémorragie en 1D3 round, une dose par blessure; 1D2 doses trouvées; 6 CO.

ARMOISE: petit arbuste aux baies rouges et feuilles vertes et dessous blanches; plonger les pieds dans un bain d'eau chaude où macèrent les feuilles; tonique et stimulant; rajoute 20% à la distance pouvant être parcourue à pied, 1 dose par jour; 1D3 doses trouvées; 8 Pistoles.

ASPHODELE: petite grappe de fleurs blanches en étoiles entourée de larges feuilles vertes et veinée vert sombre; appliquer les feuilles humides sur une plaie ou frotter les feuilles humides sur le corps; empêche une plaie de s'infecter pour un jour ou éloigne les parasites et les insectes pour 5 heures; empêche une plaie de s'infecter pour un jour si appliquée, sur une plaie déjà infectée, a 20% d'enlever l'infection; 1D4 doses trouvées; 18 Pistoles.

BELLADONE: tubercule sous terre, laisse paraître abondantes feuilles vertes foncées et pâles entourant petites fleurs en gouttes inversées blanches; avaler le jus blanchâtre des fleurs écrasées; narcotique; endors pour 1D4 minutes sur jet d'E manqué; 1D2 doses trouvées, 1 CO.

CENTAURÉE: tout petit arbuste aux minuscules fleurs rosées en clochettes et petites feuilles vertes jaunies; étendre le jus des feuilles et fleurs écrasées sur une brûlure ou avaler les feuilles pour la cécité; guérissent les brûlures et aide à guérir la cécité; après une heure d'application sur une brûlure, redonne 1D3PB, après une dose avalée par jour pendant 10 jours et un jet d'E réussit, soulage la cécité (non de naissance) pour 4 mois; 1D2 doses trouvées; 2 CO.

COLCHIQUE: fleur rose ressemblant au lys; mâcher ou avaler la tige ou la fleur; cause des troubles gastriques pouvant conduire à la mort; à chaque ingestion, faire un jet d'E: si réussit, pas d'effet, si manqué de 30 et moins, douloureuse coliques, 31 et plus, douleurs violentes au ventre, meurt dans 1D4 jours si non-soigné (par de l'absinthe par exemple); 1D2 doses trouvées; 3 CO.

DATURA: fleur jaune à six pétales, la tige entourée d'une coupole d'épaisse feuilles vertes cireuses; avaler la feuille émiettée; soigne la toux, peut produire des hallucinations dangereuses; arrête rapidement après l'ingestion la toux et l'irritation de la gorge, si plus de 2 doses sont avalées dans une journée et un jet d'E raté, la victime fait des hallucinations dangereuses voire suicidaire pendant D6 minutes; D3 doses trouvées; 15 Pistoles.

DON-DE-SHALLYA (*): tulipes blanches au centre toujours humide; avaler le centre imbibé d'eau; guéris les contusions; redonne 1D4 PB; 1D2 doses trouvées; 7 CO.

ÉCORCE-DE-LUNE: Petit arbre au tronc court devenant des branches rapidement, aux petites feuilles en groupe de six, aux fleurs blanches en amas et aux petites baies noires; infusion où l'on a fait macéré l'écorce près des feuilles du fait de l'arbre, redonne de l'énergie magique; redonne 2-6 PM 1 fois par jour; 1 dose trouvée; 10 CO (rare).

ELANIS (*): jonc des marécages environ 1m de haut vert et brun; mâcher et avaler le coeur; guéris les contusions; redonne 2-6 PB par dose; 1D2 doses trouvées; 8 CO.

ELLEBORE: fleur orangée ou blanche à centre jaune et à cinq pétales, tige brune et petite feuilles vertes; avaler les racines préalablement séchées et écrasées en poudre; stimule le coeur, à forte dose peut provoquer l'arrêt cardiaque; 1 dose stimule le coeur, plus de 2 doses dans une journée et jet d'E manqué: défaillance cardiaque, plus de quatre dose et jet d'E manqué: arrêt cardiaque (vite, un médecin!); 1D2 doses trouvées; 1 CO.

FOUGERE MALE (*): fougère verte portant des veinures orangées sous la feuille; jeter la poudre vers l'esprit; protège des esprits mauvais; les morts-vivants éthérés et les démons mineurs mauvais ou chaotiques qui en reçoivent doivent faire un jet de FM ou s'enfuir. Porté en pendentif, il les éloigne jusqu'à cinq mètres; 1 dose trouvée, 5 CO.

GENTIANE JAUNE: Plante à étage avec plusieurs fleurs jaunes en étoile entourée de feuilles vertes enroulées; appliquer les feuilles sur la blessure; soigne les morsures; après une heure d'application sur une morsure, regagne 1D4 PB dûs à cette morsure; 1D2 doses trouvées; 18 Pistoles.

GUI: Baies blanches sur une tige verte à ses divisions, feuilles en forme d'hélices; ingestion des baies; rendent malade; la victime, sur un jet d'E manqué, devient malade: fièvre, maux d'estomac, fatigue générale, dure 1D3 jours; 1D4 doses trouvées; 10 Pistoles.

JOUBARBE: Petites fleurs dentelées rouges sur une tige verte foncée aux feuilles ovales pointues; étendre le suc sur une blessure; guéris les morsures et les brûlures; redonne 1D3 PB après une heure d'application sur la morsure ou la brûlure; 1D2 doses trouvées; 1 CO.

LUINDEL (*): Minuscules fleurs bleues poussant en petits tapis sur le sol dans des forêts habitées ou ayant été habitées par des elfes sylvaains; avaler les fleurs; guéris les contusions; redonne 2-10 PB; 1D4-2 (min.1) doses trouvées; 20 CO.

MANDRAGORE: petite herbe aux feuilles larges et à la fleur blanche grisée ressemblant à une rose, la racine ressemble à un corps humain; avaler la racine préalablement moulue avec de l'eau ou du vin; source d'énergie physique et magique; redonne le maximum de PM et PB; 1 dose trouvée; 30 CO (très très rare).

MILLEPERTUIS: fleur jaune à cinq pétales sur une tige brune portant des feuilles opposées deux à deux; la porter en talisman; encore fraîche, elle aide celui qui combat un démon; donne un + 20 CC en combat contre un démon, elle se conserve fraîche 5 jours si dans un endroit humide, 1 jour en talisman sec; 1 dose trouvée; 6 CO.

MORILLE NOIRE: champignon souterrain noir, laisse entrevoir son chapeau; avaler et mâcher le champignon; calmant; calme, donne -20 à l'initiative pour 1/2 h, permet à un personnage en frénésie de faire un jet de Cl pour redevenir normal; 1D2 doses trouvées; 10 Pistoles.

MYRTE: petite plante toujours verte (Hiver compris) et aux petites fleurs rondes blanches argentées; boire une décoction où a macéré la plante durant une heure; antiseptique et calmant aux propriétés cicatrisantes; calme, -20 I pour 1/2 h, redonne 1 PB et a 20% de chance par jour d'arrêter une maladie bénigne d'origine microbienne; 1D3 doses trouvées; 15 Pistoles.

NOCTYS : Mousse bleu soir parsemée de mauve; mâcher un dose pendant 10 minutes; aide à la "vision nocturne"; ajoute 10 mètres à la portée normale de la vision nocturne, dans une lumière normale, cause un aveuglement aux yeux, -10 CC, CT, I, Dex et -30 Perception visuelle, le tout pour 1D3 heures; 1D2 doses trouvées, 4 CO.

NYASSAN (*): fleur rouge vif ressemblant au lys, les feuilles veinées orangé; avaler la fleur et les feuilles broyées; guéris les contusions; redonne 20 PB; 1 dose trouvée; 60 CO.

IBORALD: mousse grise poussant sur des rochers; avaler la mousse; accélère la guérison des fractures; coupe de moitié le temps de récupération; 1D4-2 doses trouvées (min.1); 17 CO.

ORIGAN: longue tige verte portant quelques feuilles trapues, au sommet un plateau de petites feuilles et fleurs roses, sens les épices; avaler les fleurs moulues; fait repousser les cheveux; pris pendant dix jours d'afilés, redonne au chauve une abondante chevelure et barbe, accélère la poussée du poil pour tous sauf les femmes (aucun effet); 1D4 doses trouvées; 8 Pistoles.

ORTIE: tige où pousse des feuilles effilées et d'où partent des petites branches tenant des petites noix brunes, le tout couvert de piquants; manger les noix décortiquées, écrasées et mélangées avec du lait ou de l'eau; soigne les empoisonnements dûs aux champignons ou autres; avec de l'eau: avec un jet d'endurance -20 (+10 pour champignons), soigne une dose de poison, avec du lait, avec un jet d'E (+25 pour champignons), soigne deux doses de poison; 1D2 doses trouvées; 1 CO.

PASSIFLORE: Fleurs mauves portant sous la corolle des fruits violets en forme de cœur sur une courte tige brune; avaler le jus des fruits; endort l'insomniaque, prédispose au sommeil; le volontaire au sommeil s'endormira aussitôt, les réticents, s'ils manquent un jet D'E+15 aussi, pour 10-E minutes, min. 1; 1 dose trouvée, 5 CO.

PLANTAIN: épis dressés centraux entourés de "feuilles" ressemblant des feuilles de choux en long trainant au sol; appliquer les feuilles humides sur la blessure; aide à guérir les brûlures et les piqûres d'insectes; redonne 1D3-1 PB après une heure d'apposition sur la brûlure ou les piqûres; 1D6 doses trouvées; 2 Pistoles.

SALSEPAREILLE: tige tordue entourée de minuscules lianes portant des feuilles en cœur effilé et boutonnées et des fleurs en duvet blanc; absorber les feuilles séchées et réduites en poudre; soigne les maladies de la peau; en prendre plus ou moins longtemps selon la gravité de la maladie la guérira pour plus ou moins de temps; 1D3 doses trouvées; 12 Pistoles. (si c'est bon pour les schtroumpfs...)

SCLÉRIANE: Herbe verte rougeâtre ressemblant au trèfle; la broyer puis l'avalier; guérit la "mort rouge" (maladie sanguine des Utruz, une race d'hommes-lézards demeurant près de Laelith); guéris automatiquement la maladie avec une dose avalée, puis 10-E jours de convalescence; 1D2 doses trouvées; 5 Pistoles (2 CO pour les Utruz, et rien si y'a pas d'Utruz par chez-vous).

SERPENTINE: mousse verte sombre (verte orangée en période de sécheresse); avaler la mousse; peut provoquer de graves douleurs ou même la mort si non soigné rapidement; à chaque portion avalée, faire un jet d'E, -10 à E pour chaque dose supplémentaire la même journée: réussie, aucun effet, 01 à 20 d'échec, douleur dans tous le corps, -10 aux stats, 21 à 40 d'échec, douleur très vive dans tous le corps, -25 aux stats, 41 à 60 d'échec, la victime se tord de douleur par terre, + de 60, mort dans E heures. Guéris par 1 dose de myrte ou morille noire par dose avalée; 1D3 doses trouvées; 18 Pistoles.

SERPOLET: fleur roses en larmes inversées au bout d'une tige verte poilue portant de petites feuilles ovales dressées vers le haut; boire le suc mélangé à de l'eau chaude; aide à la digestion et combat l'essoufflement; aidera à guérir les problèmes de digestion au choix du MJ, absorbée avant une période de travail intense, donne +20 à l'E pour les jets dûs à la fatigue et à l'essoufflement pendant 3D20 minutes, 1 D6 minutes après l'absorption; 1D2 doses trouvées; 10 Pistoles.

TUSSILAGE: Fleur ressemblant fort au pissenlit, la pointe des feuilles étant rouges; boire l'infusion de ses feuilles; guérit les rhumes et la toux des allergies; une dose donne 40% de guérir un rhume simple ou de neutraliser la toux due à une allergie pendant E heures; 1D4 doses trouvées; 1 Pistoles.

VALERIANE: petites fleurs jaunes à cinq pétales agglomérées le long d'une tige rigide verte; boire l'infusion de la racine; combat l'agressivité et l'hystérie; toute personne en état normal et ayant manqué un jet d'E-10 qui l'a absorbé doit réussir un jet de volonté par round pour effectuer des actes agressifs, donne la chance à une créature en frénésie de faire un jet de Cl+10 pour redevenir "normale"; 1D2 doses trouvées; 1 CO.

XANTHIAS (*): Fougère dentelée verte sombre aux feuilles épaisses et cireuses; boire avec de l'eau de la poudre des feuilles séchées et émiettées; protège du froid; permet d'agir comme si la température était 1D20 +10 degrés plus élevée, max 20, pendant 1D3 heures, revigore rapidement les personnes gelées (+1D2 PB perdus à cause du froid); 1D3-2 doses trouvées (min. 1); 1 CO.