

L'encyclopédie des herbes

La magie étant l'apanage d'une élite, les gens du peuple ont recours aux nombreuses herbes qui ont poussées sur les endroits des anciennes batailles de la Grande Guerre.

Note sur les zones climatiques :

Pour déterminer l'endroit où pousse les herbes, nous avons décidé de les répartir en 4 zones climatiques.

Tropical : Cette zone dispose d'une température constante toute l'année. De même, l'humidité est omniprésente.

Subtropical : Cette zone a pendant 1 à 4 mois une saison sèche. Les autres moments de l'année, le climat est considéré comme Tropical.

Désertique : Cette zone dispose d'un mois humide tous les 1D4 ans.

Tempéré : Cette zone dispose de 4D3 mois chauds et le reste du temps, la température est froide.

Froid : Cette zone dispose de 1D4 mois chauds et le reste du temps, la température est froide.

Polaire : Cette zone a toujours un climat glacial.

La province de Molanni dispose d'un climat froid dans sa partie sud et polaire dans sa partie nord.

La province de Salthar dispose d'un climat froid.

La province de Parmal dispose d'un climat froid dans sa partie nord et tempérée dans sa partie sud.

La province de Vrimak dispose d'un climat froid dans sa partie nord, d'un climat tempéré dans sa partie médiane et d'un climat désertique dans sa partie sud.

La province de Ker-Houn dispose d'un climat tempéré.

La province de Nyanka dispose d'un climat tempéré dans sa partie nord et est, d'un climat désertique dans sa partie ouest et d'un climat subtropical à tropical dans sa partie sud.

La province de Keraun dispose d'un climat tempéré.

La province de Shavaya dispose d'un climat subtropical à tropical.

Les subdivisions géographiques

Côte : Ces endroits sont situés en bord de mer, océan ou près d'un grand lac salé.

Désert : Ces endroits très secs sont peu propices à la vie et pourtant...

Forêt : Ces endroits sont recouverts d'arbres plantés de façon très denses.

Savane : Ces endroits sont recouverts de hautes herbes. Ces endroits sont généralement non domestiqués.

Colline : Ces endroits contiennent des élévations peu marquées.

Jungle : Similaire à la forêt mais en plus humide et hostile.

Montagne : Ces endroits ont une élévation assez prononcée avec une température plus froide que les plaines environnantes.

Rivière : Ces endroits contiennent un flot d'eau fraîche.

Rural : Ces endroits sont remaniés par les êtres intelligents (agriculture...).

Marais : Ces endroits humides et insalubres sont propices au développement de la vie végétale.

Souterraine : Certaines plantes arrivent à se développer malgré le manque de lumière.

Urbain : A l'abri dans les cités, les plantes prospèrent aussi.

Volcan : Dans ces endroits chauds et fertiles, les plantes croissent.

Toundra : Comme la savane mais en nettement plus froid.

L'Herbier

Les herbes présentées dans cet herbier sont toutes présentées de la même façon.

NOM* (* la plante provoque des accoutumances)

Disponibilité	Pourcentage de chance de trouver la plante selon la saison
Zone climatique	Permet de connaître dans quels régions se trouve la plante
Zone géographique	Permet de connaître dans quels lieux particuliers se trouve la plante
Préparation	Le temps nécessaire à la préparation des doses
Coût	Coût non préparé / coût préparé
Dose	Nombre de doses possibles avec une plante
Difficulté	Jet de biologie nécessaire pour préparer les doses.

Effet :

Les plantes

Langue du pendu

Disponibilité	Printemps 10%
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rurale
Préparation	3 jours
Coût	5 PA / 15 PA
Dose	1
Difficulté	Biologie - 10 %

Effet : La plante a un bourgeon au bout d'un pédoncule de 7 cm de haut. Le bourgeon doit être mélangé avec de l'huile d'olive et placé en plein soleil pendant 3 jours. A la fin, on récupère un baume. Ce baume permet de ralentir l'infection d'une blessure pendant 1 journée. Cependant, les malus subit par la blessure sont doublés à cause de l'importante chaleur produite par le baume. Si le baume est appliqué sur une blessure non infectée, le malade récupère 2 points de vie au lieu d'un

Adgana*

Disponibilité	Printemps 10 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	1 semaine
Coût	10 PA / 50 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie

Effet : Les feuilles de cette plante doivent être desséchées. Elles doivent être pilées puis mangées. Ces effets diminuent avec les utilisations. Les deux premières utilisations permettent d'augmenter la force et la constitution de 2 points pendant 2D4+4 min (avec les conséquences sur les points de vie et fatigue). La troisième utilisation permet d'augmenter la force et la constitution de 1 point pendant 2D4+4 min. La quatrième utilisation permet d'augmenter la force de 1 point seulement pendant 2D4+4 min et après le bénéfice est nul.

Agrimoine

Disponibilité	Eté 30 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	1 semaine
Coût	2 PA / 8 PA
Dose	3
Difficulté	Biologie

Effet : L'agrimoine d'une hauteur de 50 cm dispose de feuilles dentés vertes à bout blanc. La plante crée des fleurs jaunes à 5 pétales. Ces fleurs (à dessécher pendant 1 semaine) doivent être mélangées à du vin rouge pendant 5 minutes. La préparation doit être mis à reposer pendant 1 heure. Elle peut être utilisée sur une compresse pour les entorses et foulures. La douleur disparaît ainsi que l'entorse. Cependant, la préparation provoque une somnolence prononcée (environ 2 heures).

Aldaka

Disponibilité	hiver 5 %
Zone climatique	Froid
Zone géographique	Montagne
Préparation	1 semaine
Coût	10 PO / 100 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie

Effet : Les racines de cette plante doivent brasser pendant une semaine. Le résultat est le jus distillé. Si il est bien utilisé (jet de médecine à -30 %), ce jus répare la vision d'un œil.

Alether

Disponibilité	Printemps, été 5 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	1 jour pour la potion
Coût	10 PA / 10 PO pour la potion
Dose	1
Difficulté	Biologie -25 %

Effet : L'ingestion des petites baies oranges donne un bonus de 5% à l'attaque et de 2 points au dommage infligé pendant 2D6 minutes. Les baies peuvent être brassées avec du vin blanc afin de produire une potion qui donne un bonus de 10 % à l'attaque et 2D4 points de vie supplémentaires. Cet effet dure 2D12 minutes. Après cette période, la personne qui a bu la potion tombe dans le coma pour 1D3 jours à moins de réussir un jet de constitution x 5. La potion doit être utilisée avant un mois après sa préparation.

Alkanet

Disponibilité	été 30 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	-
Coût	2 PA
Dose	1
Difficulté	Biologie -20%

Effet : La plante a une petite racine rouge et des petites fleurs bleues ou rouges. La racine peut être ingérer de suite (on en peut la garder qu'une semaine après l'avoir déterrée). Cette plante donne un bonus de 5% à un jet de constitution contre l'ingestion de poison durant 2D8 heures.

Tout soin

Disponibilité	automne 75 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	2 semaines
Coût	2 PA / 1 PO
Dose	7
Difficulté	Biologie +5%

Effet : Quand la plante est mélangée avec une pinte d'huile d'olive et appliquée sur une blessure, la personne triple sa capacité de guérison (3 points de vie / jour).

Aloe

Disponibilité	Automne, hiver 55 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Savane
Préparation	-
Coût	5 PC
Dose	2
Difficulté	Biologie

Effet : Le bourgeon d'Aloe appliqué sur une blessure causée par une petit brûlure ou écorchure permet de doubler la capacité de guérison.

Amran

Disponibilité	Eté 40 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rivière, rural
Préparation	3 j / 1 semaine
Coût	5 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -10 %

Effet : La fleur de couleur lilas peut être préparée en potion. Elle permet de récupérer 3D6 points de vie (pour une semaine de préparation) ou 1D4 points de vie (3 jours de préparation).

Asarabacca

Disponibilité	printemps 10 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	1 jour
Coût	3 PA / 7 PA
Dose	2
Difficulté	Biologie -30 %

Effet : L'Asarabacca est une liane grimpante. Elle a de petites fleurs violettes. Ces fleurs doivent être passées à la flamme. Quand on les administre à quelqu'un, cette personne doit faire un jet de constitution x 5 ou devient docile et incapable de violence pendant 3D8 heures. LA poudre a une couleur violette fort prononcée et un goût amer. Elle peut être mélangée à la nourriture.

Attanar

Disponibilité	Automne, hiver 45 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rivière
Préparation	-
Coût	8 PA
Dose	2
Difficulté	Biologie -30 %

Effet : L'attanar est une mousse qui doit être appliquée sur le front d'une personne malade. Cette mousse guérit la fièvre environ 2D6 heures après l'application.

Bastit

Disponibilité	Tout le temps 20 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Partout
Préparation	-
Coût	3 PC
Dose	1
Difficulté	Biologie +10 %

Effet : Une plante grasse qui écrasée sur la peau permet de repousser les insectes parasites y compris les mouches tueuses. Elle a une odeur assez forte mais pas déplaisante. Elle dure 1D6 heures à moins de se laver.

Pas né

Disponibilité	Toujours 30 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Colline
Préparation	3 jours
Coût	2 PC
Dose	1
Difficulté	Biologie

Effet : La feuille noir de pas né peut être utilisée pour créer une boisson contraceptive efficace sur la plupart des bipèdes. La boisson doit être ingérée environ 1 heure et demi avant le rapport (70 % d'efficacité mais il y a un risque de rendre impuissant 15 %).

Borage

Disponibilité	Printemps 30 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Foret
Préparation	5 jours
Coût	1 PA/1 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie-15 %

Effet : Cette plante a de longues tiges de 60 centimètres de long. Elle a des fleurs tombantes rouges en forme d'étoile. Les fleurs doivent être placées dans de l'eau bouillante. Cette infusion permet d'atténuer les fièvres pendant 1D3 heures.

Breldiar

Disponibilité	Printemps 35 %
Zone climatique	-
Zone géographique	Volcan
Préparation	-
Coût	5 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie-10 %

Effet : La fleur quand elle est ingérée altère le jugement des distances. Pendant une heure, la personne gagne un bonus de 10 % dans les compétences de combat à distance et un malus de 10 % dans les compétences de combat en mêlée.

Burdock

Disponibilité	Printemps 35 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	1 jour
Coût	1 PO/3 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie-30 %

Effet : Cette plante avec de grandes feuilles et de fleurs violettes a une taille d'un mètre environ. Ces racines doivent être cuites dans de l'eau bouillante. Le bouillon doit être bu et permet de guérir de la syphilis en une semaine.

Bursthelas

Disponibilité	Eté 5 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Savane
Préparation	1 semaine
Coût	11 PO/100 PO
Dose	2
Difficulté	Biologie

Effet : Cette plante doit être distillée avec du vin rouge d'excellente qualité. La préparation doit être bue avant un mois. Cette potion permet de guérir les fractures en 1D3 jours.

Arpusar

Disponibilité	Automne 40 %
Zone climatique	Froid
Zone géographique	Rivière
Préparation	1 semaine
Coût	7 PA/3 PO
Dose	2
Difficulté	Biologie-35 %

Effet : La tige de la plante doit être mis à tremper pendant une semaine dans de l'eau fraîche. Cette décoction permet de guérir les douleurs musculaires.

Atigax

Disponibilité	Hiver 40 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Savane
Préparation	1 jour
Coût	4 PO/7 PO
Dose	5
Difficulté	Biologie

Effet : La racine de la plante doit être cuite à petit feu pendant une journée. Le résultat doit être bu. Cette plante permet de limiter les problèmes liés à l'exposition en plein soleil pour les créatures peu habituées (utile pour les albinos).

Baume

Disponibilité	Eté 20 %
Zone climatique	Subtropical
Zone géographique	Forêt
Préparation	1 heure
Coût	3 PA/5 PA
Dose	4
Difficulté	Biologie-20%

Effet : Le pédoncule carré de cette plante comporte des petites fleurs blanches et bleues. Le pédoncule doit être bouilli et donné à une femme qui a des douleurs menstruelles.

Perle chevelue

Disponibilité	Eté 20 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	3 heures
Coût	4 PA/9 PA
Dose	2
Difficulté	Biologie-55%

Effet : La plante a des petites épines comportant à la base des soies. Ces fleurs jaunes donnent des fruits ovales rouges avec un noyau noir. Les fruits doivent être placés dans de l'eau froide. La mixture doit être bue et permet de guérir des dérangements organiques tels que la jaunisse. Le traitement doit durer 2 semaines.

Basil

Disponibilité	Eté 30 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	-
Coût	3 PC
Dose	1
Difficulté	Biologie-15%

Effet : L'unique feuille de cette plante peut être appliquée sur la morsure d'une créature venimeuse. Cette plante donne un bonus de 20 % au jet de constitution pour résister au venin.

Facture

Disponibilité	Printemps 1 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	15 jours
Coût	50 PO/300 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie-65%

Effet : Les petites baies noires de cette plante doivent être mélangées avec de l'alcool pur avec un repos de 15 jours. Cette boisson permet de gagner le talent noctalope à une personne. Cependant, cette boisson est dangereuse. La personne doit faire un jet de constitution x 5 avec un malus de 20 %. Si le jet est réussi, la personne perd 2D20 points de vie. Si le jet est raté, la personne meurt. Il est à noter que cette plante est parfois utilisée comme poison.

Tabac du messie

Disponibilité	Eté 45 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	3 Semaines
Coût	4 PA/1 PO
Dose	3
Difficulté	Biologie-30%

Effet : Cette petite plante à fleurs bleues protège de la peste bubonique. Elle est mélangée avec du vin et est efficace pendant 1 semaine. Les chances d'attraper la peste sont de 5 % au lieu de 25 %.

Deuil amer

Disponibilité	Hiver 5 %
Zone climatique	Polaire
Zone géographique	Toute
Préparation	2 heures
Coût	100 PO et plus
Dose	1
Difficulté	Biologie-70%

Effet : Ce lichen quant il est écrasé a la propriété de créer un froid intense capable de faire geler un liquide (utile pour jouer les réfrigérateurs) pendant 1 semaine. Cette plante a la propriété de faire rajeunir de 1D6-1 jours.

Racine noire

Disponibilité	Eté 30 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Toute
Préparation	-
Coût	4 PA
Dose	1
Difficulté	Biologie-10%

Effet : Cette plante à fleurs violettes dispose d'une racine noire (mais blanche à l'intérieur). Cette racine permet de regagner 1D4 points de vie.

Chervil

Disponibilité	Toujours 10 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	-
Coût	1 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie-25%

Effet : Cette plante dissout toutes les tâches de sang en 3 minutes.

Saffron*

Disponibilité	Automne, hiver 60 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	1 semaine
Coût	2 PO / 10 PO
Dose	2
Difficulté	Biologie

Effet : Cette plante possède des tubercules et des fleurs de couleur violette avec des teintes rouge orangées. Le pistil de la fleur doit être mise à sécher pendant une semaine. Le résultat est une poudre qui s'inhale et qui provoque une augmentation de toutes les caractéristiques de 1 point pendant 1 heure.

Confusion de Saracen

Disponibilité	Eté 80 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	11 semaines
Coût	1 PA / 2 PO
Dose	4
Difficulté	Biologie + 15 %

Effet : Cette herbe fait tomber la fièvre en 1D4-1 minutes.

La tourbe de serupias

Disponibilité	Printemps, été 45 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Savane
Préparation	4 semaines
Coût	40 PO / 700 PO
Dose	3
Difficulté	Biologie -25 %

Effet : Cette herbe agit pendant le sommeil d'une personne (au moins 15 h) qui ne doit pas être réveillée. A la fin de la cure de sommeil, la personne est guérit de toutes ses blessures.

Olvar

Disponibilité	Printemps 30 %
Zone climatique	Polaire
Zone géographique	Cote
Préparation	-
Coût	300 PO / 300 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -40 %

Effet : Cette fleur permet de prolonger la vie d'une personne mourante de sa constitution jours. Le résultat est inévitable après cette période.

Gardien de sang

Disponibilité	Printemps 20 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Côte
Préparation	-
Coût	4 PA
Dose	1
Difficulté	Biologie

Effet : Cette plante à fleurs rouge permet en posant ces feuilles sur les plaies regagner 1/5 des points de vie perdus pour la blessure.

Course de taureau

Disponibilité	Tout le temps 55 %
Zone climatique	Tempéré / Subtropicale
Zone géographique	Marais
Préparation	3 jours
Coût	2 PO / 3 PO
Dose	2
Difficulté	Biologie +15 %

Effet : L'oignon de cette plante macérée dans de l'huile permet d'endormir une personne pendant 3D12 heures. L'huile doit être placé sur la langue ou sur les yeux.

Rose noire

Disponibilité	Printemps, été 5 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Partout
Préparation	-
Coût	100 PO / 100 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -10 %

Effet : Ce rosier à fleurs noires a de grandes tiges blanches. Ces tiges ont la propriété d'absorber les liquides (0,5 L par 5 minutes). Le liquide est stocké dans les racines de la plante. Les racines de la rose noire sont utilisées pour enlever le poison des blessures.

Le rô't de la vache

Disponibilité	Eté 50 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Savane
Préparation	1 semaine
Coût	2 PO / 2 PO
Dose	2
Difficulté	Biologie

Effet : Les graines de cette plante à fleurs jaune doivent être écrasées et mises à sécher. On obtient une poudre qui doit être mangée ou bue. Cette poudre provoque une ivresse.

Darsurion

Disponibilité	Hiver 50 %
Zone climatique	Froid
Zone géographique	Montagne
Préparation	-
Coût	3 PA
Dose	1
Difficulté	Biologie -30 %

Effet : Les feuilles de darsurion appliquées moins de trois rounds après blessure fait regagner un point de vie.

La nuit mortelle

Disponibilité	Eté 75 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	1 semaine
Coût	4 PO / 8 PO
Dose	4
Difficulté	Biologie +15 %

Effet : Cette plante à fleurs violette et à grandes feuilles tombantes produit des baies. Ces baies doivent macérer pendant une semaine dans l'eau. Le résultat provoque le sommeil pendant 4D8 heures. Il est impossible d'être réveillé. Il existe des effets secondaires : il y a une chance sur 20 de provoquer la mort.

Caffar*

Disponibilité	Eté, automne 5 %
Zone climatique	Tropical
Zone géographique	Désert
Préparation	1 heure
Coût	10 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie

Effet : Ce petit arbuste a pour fruit des sortes de noix. Ces noix doivent tremper dans du lait de chèvre pendant une heure. Boire ce breuvage permet de devenir sensible à la magie et aux psys, de détecter leur présence.

Calamus

Disponibilité	Printemps, été 15 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Marais
Préparation	1 jour
Coût	5 PO/15 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -70 %

Effet : Les racines de cet arbre à fleurs vertes et à petites feuilles doivent être pelées et bouillies dans l'eau fraîche. La potion permet de restaurer les troubles auditifs (10 % de chance). De plus, la potion a un effet aphrodisiaque assez poussé.

Calcena

Disponibilité	Toujours 2 %
Zone climatique	N'importe où
Zone géographique	Souterrain
Préparation	2 semaine pour la potion
Coût	100 PO/1000 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -20 %

Effet : La respiration des spores de ce champignon rosâtre donne un effet hallucinatoire (malus de 15 % pendant 2D12 heures). Le champignon peut être mis à mariner avec du thé pendant 2 semaines afin d'obtenir une décoction. La décoction a un pouvoir hypnotique très puissant et les personnes qui la boivent sont très réceptives à l'influence des autres. Cet état dure 2D12 heures.

Culkas

Disponibilité	Toujours 40 %
Zone climatique	Tropicale
Zone géographique	Désert
Préparation	-
Coût	35 PO
Dose	10
Difficulté	Biologie

Effet : L'application du jus de ce cactus guérit des coups de soleil.

Delrean

Disponibilité	Hiver 80 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	1 heure
Coût	3 PO
Dose	4
Difficulté	Biologie

Effet : La tige de delrean doit être grillée dans l'huile. L'huile peut ensuite être appliquée sur le corps. L'odeur de l'huile repousse tous les insectes pendant 5D6 heures (même en se lavant). Malheureusement, l'odeur incommode les voisins (malus de 20 % sur les compétences basées sur l'interaction).

Boules de terre

Disponibilité	Eté 60 %
Zone climatique	Tropicale
Zone géographique	Forêt
Préparation	2 semaines
Coût	20 PO/50 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie- 5%

Effet : Le jus de ces graines appliqué sur une plaie causée par une morsure de serpent inhibe le venin. Il doit être appliqué dans la minute.

L'esprit de la montagne

Disponibilité	Toujours 30 %
Zone climatique	Froid, tempéré
Zone géographique	Montagne
Préparation	1 semaine
Coût	100 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -10%

Effet : Les baies de cette plante sont supposées repousser les morts vivants (5 %).

Le loup maudit*

Disponibilité	Eté 10 %
Zone climatique	Tropicale
Zone géographique	Désert
Préparation	2 jours
Coût	500 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -10 %

Effet : Cette herbe violette est très dangereuse. La personne qui la prend gagne les avantages : nyctalope, Résistance à la douleur et rétablissement rapide ainsi qu'un bonus de 10 % en endurance, discrétion, tous les remarquer par dose mais la personne devient albinos. Les effets se font sentir jusqu'à l'aube. Mais à long terme, la personne qui en consomme se transforme petit à petit en homme loup (pas un loup garou mais un bon PNJ) (2 % cumulatif par dose prise).

Henbane

Disponibilité	Eté, automne 90 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	1 semaine
Coût	10 PO / 30 PO
Dose	3
Difficulté	Biologie

Effet : Cette plante réduit les effets des poisons. Les feuilles jaunes de cette plante doivent être mises à sécher et ingérer. L'effet dure 8 heures et donne un bonus de 15 % à un jet de constitution nécessaire pour résister aux poisons.

Chien d'enfer

Disponibilité	Eté 90 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Côte
Préparation	1 mois
Coût	10 PO / 50 PO
Dose	3
Difficulté	Biologie -10 %

Effet : Cette plante à feuilles carrées doit être mangée et permet de régurgiter un poison ingéré. Malheureusement, elle provoque d'importantes nausées pendant 3 jours. Une personne morte à cause d'un poison avalé depuis 1 round peut être ramenée à la vie.

Goitre de chèvre

Disponibilité	Eté 60 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	2 semaines
Coût	60 PO / 150 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -50 %

Effet : Cette plante graminée à grandes tiges comporte de petites fleurs bleues. Ces fleurs, une fois séchées et ingérées, éliminent le poison d'un organisme.

Oreille de lapin

Disponibilité	Eté 55 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Montagne
Préparation	2 semaines
Coût	20 PO / 50 PO
Dose	3
Difficulté	Biologie -30 %

Effet : Cette herbe guérit les maladies de peau.

Langue de belle-mère

Disponibilité	Toujours 10 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	-
Coût	20 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -10 %

Effet : Cette fougère possède un long pédoncule. Ce pédoncule, une fois ingéré, diminue fortement la libido de la personne qui l'a mangé. L'effet dure 2D4 jours.

Nid du Faucon

Disponibilité	Toujours 75 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	2 semaines
Coût	40 PO / 60 PO
Dose	2
Difficulté	Biologie

Effet : Cette plante possède des petites feuilles ovales recouvertes de poils. Ces feuilles doivent être séchées et fumées. Elles augmentent la vision (bonus de 20 % à remarquer détail et aux compétences de tir pendant 20 minutes).

Jojojopo

Disponibilité	Automne 60 %
Zone climatique	Polaire
Zone géographique	Montagne
Préparation	-
Coût	9 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -25 %

Effet : Cette herbe immunise le mangeur des dommages du froid pendant 24 heures.

Petit Centaure

Disponibilité	Eté 25 %
Zone climatique	Tempéré, froid
Zone géographique	Montagne
Préparation	-
Coût	50 PO
Dose	1
Difficulté	Biologie -15 %

Effet : Cette plante à fleurs rose violacée pousse dans les endroits très abrités. Les fleurs si elles ont été cueillies depuis moins de 24 heures provoquent des nausées très fortes. La personne vomit sans arrêt pendant 24 heures. Certains poisons peuvent être éliminés de cette façon. La personne reste très faible durant 3 jours après l'ingestion.

Lait travailleur

Disponibilité	Printemps, été 95 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rurale
Préparation	2 semaines
Coût	40 PO / 80 Po
Dose	1
Difficulté	Biologie -80 %

Effet : Cette herbe à sève laiteuse protège du choléra pendant 1D4 jours ou guérit le choléra en 1D4 jours.

Saffron*

Disponibilité	Automne, hiver 60 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	1 semaine
Coût	200 PO / 1000 PO
Dose	2
Difficulté	Biologie

Effet : Cette a une racine tuberculeuse et dispose de fleurs violettes à centre jaune. Le pistil de la plante doit être réduit en

poudre et séché pendant une semaine. La poudre résultante doit être sniffée. Toutes les caractéristiques de la personne augmentent de 1 pendant une heure. Cette plante est proche d'une drogue.

Tamarinde

Disponibilité	Toujours 85 %
Zone climatique	Tropical
Zone géographique	Forêt
Préparation	1 mois
Coût	10 PO / 20 PO
Dose	7
Difficulté	Biologie

Effet : Cette herbe étanche la sensation de soif mais ne désaltère pas. La prise de cette plante peut provoquer la mort si la personne ne se réhydrate pas. En terme de jeu, elle ne subit les modificateurs dus à la soif sauf pour la mort.

Teriko

Disponibilité	Printemps, été 5 %
Zone climatique	Subtropicale
Zone géographique	Rural
Préparation	1 heure
Coût	20 PO / 30 PO
Dose	3
Difficulté	Biologie -15 %

Effet : Cette petite fleur noire sert de contraceptif. Elle doit être mélangée avec de l'huile et doit macérer au moins une heure. L'elixir doit être bu par une femme. L'elixir est efficace à 98 % et protège pendant 1D3+1 semaines.

Bougie mouvante

Disponibilité	Printemps, été 45 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	7 semaines
Coût	20 PO / 30 PO
Dose	8
Difficulté	Biologie -20 %

Effet : Cette herbe fait disparaître toute cicatrice si elle est appliquée toutes les semaines pendant un an sur la cicatrice.

Lichnide rose

Disponibilité	Été 80 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Forêt
Préparation	3 semaines
Coût	10 PO / 30 PO
Dose	6
Difficulté	Biologie -35 %

Effet : Cette herbe protège des piqures des scorpions pendant 3 jours. Elle ne protège réellement que d'une piqure.

Sabito

Disponibilité	Été 2 %
Zone climatique	Tropicale
Zone géographique	Côte
Préparation	1 semaine
Coût	1000 PO / 5000 PO

Dose	3
Difficulté	Biologie -10 %

Effet : Cette plante a des feuilles bleuâtres et croît dans les sables des dunes côtières. La racine est bleu-foncé et peut être transformée en de petites pilules. La consommation d'une de ces pilules permettra de respirer sous l'eau pendant 10 minutes, en leur permettant d'absorber le dioxygène de l'eau directement par leur peau par osmose. Leur peau a un aspect translucide pendant ces dix minutes.

Sérépias Turbith

Disponibilité	Printemps, été 45 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	4 semaines
Coût	40 PO / 70 PO
Dose	3
Difficulté	Biologie -25 %

Effet : Cette herbe placera le patient dans un sommeil profond pour un jour. Le patient NE PEUT PAS être réveillé. À la fin de cette journée, toutes les blessures seront guéries. Cette plante, naturellement, ne ressuscite pas une personne morte, ou régénère les membres perdus.

Ur

Disponibilité	Hiver 70 %
Zone climatique	Tempéré
Zone géographique	Rural
Préparation	-
Coût	30 PO / 30 PO
Dose	4
Difficulté	Biologie -00 %

Effet : L'ur peut être employé comme produit de remplacement pour une journée de nourriture. Il ne peut pas être employé plus de trois jours ou le PJ commencera de souffrir avec un -10 % à tous ces jets. Pour chaque journée où la personne n'a pas mangé, il faudra une journée de repos avant que le malus ne s'enlève.