

Plantes Médicinales

Voici un dossier sur les plantes médicinales, en univers fantastique.

Toutes les vertus médicinales, magiques, ou autres qui s'y trouvent décrites NE SONT EN AUCUN CAS UNE INCITATION A LA PRATIQUE DE QUOI QUE CE SOIT, sinon celle des jeux de rôle, c'est à dire d'une activité purement imaginaire, qui ne demande pas de support physique. La plupart des vertus décrites sont d'ailleurs parfaitement imaginaires, et nous vous déconseillons de toute manière de tester en réel ce qui peut être expliqué ici, au moins avant de vous être assuré de l'inocuité de la chose auprès d'une pharmacie. Tout ce qui peut être indiqué comme empoisonné, hallucinogène, etc., a de grandes chances de l'être réellement, et nous vous exhortons formellement à ne pas faire de tests (ou alors, couic!).

Les règles présentées ici nous sont personnelles, et à utiliser avec le système du Rêve de la Licorne (que nous vous dévoilerons sans doute un jour). En attendant, les indications sont sans doute assez classiques pour que chacun puisse les comprendre, pourvu que l'on ait déjà joué à Rolemaster ou AD&D. Toutefois, si quelques termes vous posent problème, envoyez-nous un mail. Allez voir les précisions avant, au cas où, peut-être avons-nous traité votre question.

Je vous souhaite un bon voyage parmi les plantes, et puis vous assurer que ce dossier sera suivi de bien d'autres encore sur le même type de sujet.



Le Chanoine

Les Plantes - Présentation Type

Nom [effet général]

Description physique et périodicité.

Habitat : Où la trouve-t-on.

Propriétés : Effets divers de la plante, décrits plus en détail.

Légendes

An (Antidotes), Br (Brûlures), Co (Coupures), Di (Divers), Dr (Drogues), En (Engelures), Hé (Hématomes), Ma (Maladies), Po (Poisons), Pr (Protection) et So (Sorcellerie).

Le Facteur d'Assuétude

FA (Facteur d'Assuétude) : Même dans l'univers médiéval-fantastique du Rêve de la Licorne, certaines drogues peuvent entraîner un phénomène de dépendance. A chaque fois qu'une substance est utilisée plus d'une fois dans une même semaine, le DM, pour voir si l'utilisateur de la drogue devient dépendant, doit tirer 1d100 sous le FA, Facteur d'Assuétude (ajusté éventuellement, par exemple -1/10 de la Résistance aux Drogues). Le FA est doublé s'il y a une troisième ou quatrième prise dans la même semaine. Si le jet est inférieur ou égal au FA, la dépendance intervient. Les effets résultants sont : (a) perte d'efficacité de la substance ; (b) perte d'efficacité de l'utilisateur (-4 à toutes ses actions) quand il n'est pas sous l'influence de la substance ; (c) perte de la capacité à résister à l'utilisation de la substance lorsque l'utilisateur est sous stress ; (d) état de manque avec des symptômes déplaisants et parfois violents en cas d'absence de consommation. On peut toutefois tenter une "Guérison des Maladies", une "Neutralisation du Poison" ou une cure de désintoxication. Un sevrage physique complet se fait en sept jours seulement. Le sevrage moral peut prendre bien plus longtemps, et l'on n'est jamais sûr de ne pas retomber un jour dans ses petits travers.

Précisions

Une Décoction est une préparation de plantes séchées que l'on fait bouillir. Une Infusion est une préparation pour laquelle on verse de l'eau bouillante sur les plantes. Une Macération est une préparation pour laquelle on laisse longuement tremper les plantes dans un liquide froid.

Résistance aux drogues : caractéristique en pourcentage (bas habituellement), égal au score de la compétence Connaissance des drogues.

Résistance à l'alcool : caractéristique en pourcentage (bas habituellement), égal au score de la compétence Connaissance des alcools.

JR : Jet de résistance. Dans le Rêve de la Licorne, certains magiciens doivent tirer un jet à chaque fois qu'ils lancent un sort pour savoir si leur corps résiste ou non à l'effort. Ce jet se fait au début sur une moyenne d'environ 7 à 12 sur un D20.

Chaleur : C'est le besoin d'activité sexuelle régulière du personnage. Va normalement de 1 (personnage froid) à 10 (personnage surexcité).

Jet Nocturne : Permet de gérer l'acte d'amour avec un jet de dé. Se tire sur 1D20, le plus haut possible.

Description des Plantes



Achillée Mille-feuille [Co/Hé]

Cette plante à fleurs blanches ou roses, d'environ 70 cms de haut, fleurit entre juin et septembre.

Habitat : pousse dans les champs et les lieux incultes.

Propriétés : Séchée, elle peut être utilisée pour faire des cataplasmes, qui rendent 1 PV supplémentaire par jour.

Ail [Di/Ma/Pr/An/So]

Ce bulbe bien connu est réputé pour repousser les démons et les vampires, protège du mauvais œil et conjure les mauvais sorts (autour du cou). Son odeur éloigne aussi les serpents. Il peut être utilisé pour combattre et prévenir les maladies. C'est un contrepoison ingestif, mélangé à du lait, qui donne une deuxième SAUVEGARDE, à +1. On le mange aussi pour le courage qu'il est censé instiller aux hommes. Il donne alors +1 au moral (ou +1 à la SAUVEGARDE contre peur). Il est également connu pour sa capacité à protéger de la folie. Sa consommation régulière facilite la pratique de la chasteté (4 gousses d'ail crues avant chaque repas, tous les jours, donne -1 à la Chaleur en 1 mois et repousse les jolies jeunes femmes). En le mélangeant à du vin de prière et en le consommant pendant un sort de Divination, il peut aider à retrouver les âmes perdues.

Amande [An/Ma/Pr/So/Di]

Cette graine est le symbole de la vie nouvelle, mais aussi de la fragilité et de la virginité. L'amande est un élément féminin, l'amandier est un élément masculin, c'est un symbole phallique (sans union sexuelle).

Propriétés : Elle est considérée comme un bon remède contre l'insomnie et la dysenterie (jet de Soins réussi de 15). Si l'on en mange cinq au début de la soirée, on sera partiellement immunisé aux effets de l'alcool (+10% de résistance à l'alcool). De plus, elle est réputée comme un excellent antidote contre les sorts et le mauvais œil, donnant un bonus de +1 aux SAUVEGARDES pendant la demi-heure suivant son ingestion. Mâcher des amandes vertes donne +1 au JR des mages. Utiliser pour marcher une baguette en bois d'amandier permet d'écarter les serpents de moins de 1 dé de

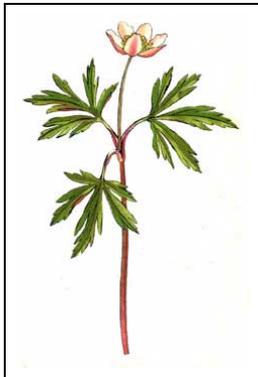
vie de sa route. La tisane de bois d'amandier jeune assure la fécondité des femmes. Note : Si une jeune vierge dort sous un amandier elle peut se réveiller enceinte (d'un Féaling des bois).

Amour [An/Co]

Cette plante est constituée d'une racine, s'insinuant juste sous la terre, de laquelle partent des bouquets de feuilles, certains avec une fleur blanche en forme d'étoile, d'autres avec une baie pourpre ou noire. Les feuilles apparaissent à la mi-printemps, les baies à la fin de cette saison.

Habitat : Elle pousse dans les forêts, de temps en temps sur les bordures des champs.

Propriétés : on l'utilise comme antidote contre les poisons et comme antiseptique. On peut soit l'appliquer, soit l'ingérer, selon le type de poison, un maximum de 2 rounds après l'empoisonnement, ce qui ajoutera un bonus de +2 aux SAUVEGARDES contre le poison (+3 pour les Nains et Hobbits). Un lavage des blessures par une infusion à base de cette herbe rend un point de vie par blessure. Attention : Il existe une autre herbe, le Raisin de Loup, ressemblant beaucoup à l'Amour (jet de Connaissance des plantes derrière le paravent à réussir pour les différencier), qui, ingérée, est un poison violent. Elle n'a aucun effet à usage externe.



Anémone [Ma/Po/Co/Dr]

Plante à fleur mauve ou blanche, à tige duveteuse, mesurant de 10 à 30 centimètres.

Habitat : Elle se trouve le plus souvent en régions de collines, en climat tempéré.

Propriétés : Elle a des propriétés cicatrisantes en cataplasmes (+1 PV par jour), peut faire tomber la fièvre par une très légère infusion de fleurs sèches, peut rendre la vue au bout d'un traitement d'un an de lavements journaliers des yeux (réussir un SAUVEGARDE contre poison et un jet de Soins de 15). C'est aussi un poison ingestif assez puissant (B maximum). Elle peut servir de drogue, qui fait croire aux gens qu'ils se transforment en bêtes sauvages (jet de Fabrication de Drogues réussi de 5).

Armoise [Ma/Pr/So/Di]

Plante odoriférante aux vertus purificatrices. Elle mesure entre 0,50 et 1,50 m., et produit de petites fleurs jaunâtres (juillet-octobre).

Habitat : on la trouve au bord des chemins forestier, le long des ruisseaux ou dans les ruines, en touffes de petites feuilles vertes très sombres.

Propriétés : Elle permet de communiquer avec le ciel en faisant brûler, avec les feuilles de cette plante, une préparation de graisse et de sang de victimes sacrificielles (+10% aux sorts de prêtres et aux Invocations). Des figurines dans du bois d'armoïse suspendues aux portes purifient les maisons. On peut se purifier en buvant le bouillon d'armoïse. On peut aussi tirer des flèches d'armoïse vers les 4 orientes pour éliminer les influences néfastes. En tisane, elle s'utilise comme abortif et peut parfois aider aux accouchements, en provoquant des contractions utérines (+5 au jet d'Accouchement). Elle permet aussi de guérir l'épilepsie et la danse de Saint-Guy (jet de Soins réussi de 40). On en suspend des bouquets dans les étables ou les écuries, car elle attire les mouches et les moustiques et en délivre les animaux. En médecine extrême orientale, on l'emploie pour la moxibustion (technique voisine de l'acupuncture qui consiste à enflammer des petits tas de feuilles placés en des points précis du corps).

Arnica [Hé]

Elle mesure environ 60 cm, avec des feuilles en rosette au bas de la tige. Ses fleurs jaunes apparaissent en juin ou en août.

Habitat : Elle pousse à des altitudes comprises entre 600 et 2.800 mètres.

Propriété : On l'utilise en cataplasme pour soigner les contusions. Elle peut rendre ainsi 1 PV de plus par jour. On trouve une plante à peu près équivalente, dans les régions plus basses et plus chaudes: L'Ache, ou Céleri sauvage.

Basil [An/Pr/So]

C'est une plante mentholée qui pousse dans les régions fréquentées par les Basilisks.

Propriétés : Elle permet de soigner la pétrification et le poison de ces créatures (jet de Soins ou d'Alchimie réussi de 30). Attention: ces pouvoirs sont dirigés spécifiquement contre les Basilisks. Brûlée alors qu'elle est encore fraîche, elle étouffe et fait tousser les créatures maléfiques qui inhalent sa fumée (-1 à tous les jets). Une dose coûte environ 1.000 POs. Le suc de la plante donne un bonus égal au MR d'Alchimie divisé par 5% dans la préparation des maléfices.

Belladone [Di/Dr/Ma/Po]

C'est une plante d'environ 1,50 m de haut, avec de grandes feuilles ovales, et des fleurs d'un brun tirant sur le violet, apparaissant de juin à septembre. Elles porte une douzaine de baies, de août à octobre.

Habitat : Elle pousse sur les terrains calcaires dans les bois, les clairières et les décombres.

Propriétés : Outre son pouvoir bien connu contre la maladie de lycanthropie (25% de guérir, si ingéré dans l'heure, et faire un SAUVEGARDE contre poison ou incapacité 1D4 jours), on peut aussi en faire un poison ingestif ou insinuatif (C maximum), avec une dizaine de baies, qui brouille la vue, rend la bouche sèche, puis désoriente, donne des hallucinations, rend agressif, provoque de la fièvre, puis des convulsions, et finalement le coma. A doses plus faibles, on peut l'utiliser comme hallucinogène (qui provoque souvent des visions cauchemardesques, des cauchemars, ou donne l'impression de se transformer en bête sauvage), comme sédatif, ou comme excitant, selon la

préparation (permet de prolonger d'une heure sa période de veille, FA 5). Mélangée à du vin, elle empêche la déglutition sur un jet de Fabrication de Poisons ou un jet de Soins réussi. On en tire l'atropine, qui a l'étrange propriété de dilater la pupille. Les courtisanes l'utilisent pour avoir de grands yeux mystérieux, ce qui leur rajoute +1 en Beauté. Avoir les pupilles dilatées permet aussi de mieux voir dans le noir, faisant monter son bénéficiaire de un degré dans l'échelle de luminosité. Une surdose d'atropine peut aussi aveugler temporairement.

Bouillon Blanc [Br]

Plante bisannuelle de 2,50 m environ à feuilles ovales. Ses fleurs, que l'on ramasse en été, ont une forme d'entonnoir, de couleur jaune. Elle pousse sur les talus caillouteux ensoleillés.

Propriété : Utilisée en cataplasme sur une brûlure, elle rend 2 PVs au départ, puis un de plus que la récupération normale par jour.

Cacao [Br/Co/Hé/En/Di/So]

Ce sont les graines d'un petit arbre de la même origine que la Coca.

Habitat : il ne pousse que dans les pays chauds.

Propriétés : Réduites en poudre, et mélangées à du trèfle et à des feuilles de menthe, ces graines permettent de soigner 1D2+1 PVs. Dans le cas de brûlures dues au feu ou au froid, elles soignent 3 PVs. Cinq minutes après absorption, et une demi-heure durant, on gagne +1 à la Mémoire et +1D4 points de magie, renouvelables jusqu'à trois fois par jour. L'abus de cacao finit par faire perdre ces derniers avantages.

Cassis [An/Ma]

Petit fruit noir odorant et acidulé, qui permet de lutter contre la rage (donne un SAUVEGARDE contre poison à toute personne atteinte de la rage pour survivre à la maladie, sur un jet de Soins réussi de 30), fait tomber la fièvre, et donne une deuxième SAUVEGARDE à +3 contre les morsures de serpent.



Chélidoine [Ma/Br/Co/Hé]

Elle mesure environ 60 cm et donne de jolies petites fleurs jaunes au printemps et en été.

Habitat : pousse dans les éboulis des pays tempérés.

Propriétés : En lotion ou en onguent, elle permet de rendre 1D4 PVs à une personne descendue en dessous de 0. Elle permet aussi de soigner des maladies, de manière à ce qu'elles ne se manifestent que sous leur forme bénigne (jet de Soins réussi de 10).

Chêne [En]

C'est un arbre à feuilles lobées, atteignant 20 à 40 m de haut.

Propriété : Son écorce peut être utilisée pour préparer des cataplasmes contre les engelures, rendant ainsi 1 PV supplémentaire.

Chou [Hé/Di]

On l'utilise comme cataplasme contre les fractures : cela double la vitesse de guérison. Sur une réussite cumulée de 100 du jet de Soins et de Connaissance des plantes, la guérison se fait en une nuit de sommeil. Sur un jet de Soins réussi, cela permet aussi de faire passer la gueule de bois ou l'ivresse en une petite demi-heure.

Ciguë [Dr/Ma/Po]

C'est une fleur des marais et des ruisseaux, d'environ 1 m, aux feuilles dentées et aux fleurs en ombrelle. Elle ressemble exactement à la carotte sauvage, et on ne peut distinguer l'une de l'autre qu'à la floraison, ou sur un jet de Connaissance des Plantes réussi de 20.

Propriétés : à forte dose, une ingestion provoque la paralysie du système respiratoire (poison E maximum). On peut utiliser ses racines, ses feuilles ou ses fruits, lorsqu'ils sont parvenus à maturité (août à octobre). Lorsque l'on en met un tout petit peu chaque jour dans une pâtisserie douce, c'est un préventif contre le choléra, un remède contre les hernies, la pleurésie et l'épilepsie (jet de Soins réussi de 50). Ses fruits encore verts peuvent être utilisés comme narcotiques ou comme excitants, selon la préparation (permet de prolonger d'une heure sa période de veille, FA 5). A petite dose, cela peut servir de sédatif ou aider à respecter un voeu d'abstinence (-1 à la Chaleur tous les 10 MR de Fabrication de Drogues)

Consoude [Br/Co/Hé]

Cette plante a de grandes feuilles vertes duveteuses, tout comme les tiges, pouvant atteindre un mètre. Les tiges sont creuses et les feuilles pleines d'une sorte de gomme résineuse. Au bout des tiges se trouvent de petites fleurs violettes ou blanches, en forme de cloche, qui portent de petites graines noires.

Habitat : Ces plantes poussent dans les tranchées en champs humides, fleurissent à mi-été et poussent à la fin de cette saison.

Propriétés : Les racines, pleines d'une sève assez pâle, si elles sont appliquées sur une blessure fraîche rendent immédiatement 1D2 PV. Préparées en infusion, ou mélangées à du vin, les fleurs et les feuilles ont les mêmes effets que la Langue de Vipère, pourvu que le blessé en boive deux fois par jour. Un bain de Consoude est censé pouvoir rendre sa virginité à une femme. Cette opération devrait toutefois nécessiter une réussite de 150 sur un jet cumulé de Soins et de Connaissance des plantes.

Datura [An/Dr/Hé/Po/Pr]

Elle produit de grandes fleurs blanches de juillet à octobre, puis des fruits épineux. Elle peut mesurer de 50 à 100 cm de haut.

Habitat : elle pousse dans les pays chauds et arides, dans les champs et les décombres. On la connaît sous plusieurs formes. C'est une solanacée que l'on peut aussi trouver sous le nom de stramoine.

Propriétés : On la connaît surtout pour son caractère vénéneux: elle produit un poison ingestif dangereux (C maximum), dont les effets sont similaires à la Belladone. A plus faible dose, elle peut provoquer un état de somnolence ou d'excitation, selon la préparation (permet de prolonger d'une heure sa période de veille). Toutefois, suivant certaines préparations, elle donne un bonus de +4 au SAUVEGARDE contre le poison. Attention: un jet de Connaissance des plantes raté indique que l'on fait avaler au patient un poison et non un remède. On peut l'utiliser aussi pour le même usage que le Chou. En fumant ses fruits, ou en mâchant ses feuilles, elle provoque des hallucinations, qui font parfois croire à leur victime qu'ils se changent en bêtes sauvages (FA 5). On l'utilise parfois comme sérum de vérité, mais il est très difficile à faire : le MR doit être au moins de 20, ou à nouveau on obtiendra un poison. Certains indiens, ainsi que les amazones, en font une boisson appelée Toloachi, certes enivrante, mais qui frappe ceux qui s'y adonnent d'imbécillité chronique. Porté sur soi, avec un jet de Cérémonie réussi, cela écarte les maléfices pour une demi-journée.

Étoile de Dariand* [Pr]

Cette plante ressemble à une sorte de perce-neige. Elle fleurit au lever du jour (aube boréale). On dit que ce sont les larmes de pureté de Dariand*, tombées de l'aube boréale (TSF*).

Propriétés : elle protège des démons. Les Korobokuru* la mangent quand ils en croisent pour s'approprier des défenses contre les démons des glaces et des montagnes.

Eucalyptus [Di/Ma]

C'est un arbre des régions chaudes, qui a été importé d'un pays lointain et étrange. Là-bas, on dit qu'il peut atteindre des hauteurs de 150 m, mais dans nos pays, il ne dépasse généralement pas les 30. Il a de grandes feuilles vertes tirant sur le bleu, et des fleurs rosées foisonnantes.

Propriétés : sa croissance rapide l'a rendu très utile pour assécher les marais. On lui prête d'ailleurs un pouvoir de désinfection contre ces lieux insalubres. Les feuilles séchées peuvent se fumer. On en fait aussi des infusions pour combattre la fièvre.

Fenouil [An/Pr/So/Di]

Plante aromatique, à feuilles divisées en fines lanières.

Propriété : On peut l'utiliser comme antidote contre le poison (+1 SAUVEGARDE). Préparé spécialement, placé judicieusement autour d'une maison avec un jet de Connaissance de la magie réussi et un sort de "Protection contre le mal", elle affaiblit les esprits dans ce périmètre (-1 aux jets pour 10 de MR). Ce rituel doit être renouvelé chaque année. De semblables pratiques sont observées lors de la construction des temples, par exemple. Cela permet d'éclaircir la Vue (+1 par 10 de MR de Soins à la Vue jusqu'à un maximum de 12, si l'on avait 4 ou plus, sur un traitement d'un an). C'est un des composants des potions de rajeunissement. En composant de sortilège de Charme, cela ajoute +5% au lancer de sort.

Frêne [An/So/Pr]

Cet arbre des forêts tempérées, à bois clair, souple et résistant ne dépasse pas 40 m.

Propriétés : une tisane de feuilles mélangée à du vin permet de soigner un empoisonnement : elle donne un deuxième SAUVEGARDE à +4. Son écorce, récoltée sur une espèce montagnarde, peut servir de composante pour un parchemin de "Dissipation de la Magie". Les serpents le craignent terriblement et s'en écartent aussi vite qu'ils le peuvent (SAUVEGARDE contre peur applicable). Si une femme grimpe une nuit de pleine lune en haut d'un frêne pour y placer une amulette faite avec un jet de Connaissance des Charmes de 20, elle pourra rendre un homme amoureux d'elle (SAUVEGARDE contre Charme). Si un homme plante un frêne, il prend le risque de provoquer la mort d'un autre homme de sa famille, ou de voir sa femme ne mettre au monde que des enfants mort-nés.

Genêt [An]

C'est une plante qui pousse en touffes de tiges dures et droites, vertes et épineuses, d'environ 150 cm.

Habitat : on la trouve sur des landes et des terrains incultes.

Propriété : Elle donne au printemps de jolies fleurs jaunes, qui préparées en infusion, ajoutent 3 au SAUVEGARDE contre le poison.

Genièvre (Baie de) [An/Co/Di/Hé]

Le Genièvre est un buisson avec d'épaisses branches portant de courtes épines. Il exhale une forte odeur. Ses baies sont grosses, vertes la première année, puis d'un pourpre sombre.

Habitat : il pousse dans les forêts claires.

Propriétés Elles aident à soigner les empoisonnements et peuvent servir de stimulant. Toute personne amenée à 0 PV ou moins récupérera 1D4 PV(s) immédiatement après avoir absorbé des baies. Toutefois, le personnage ainsi réveillé (s'il l'a été, bien sur) ne peut s'engager dans de fatigantes activités que lorsqu'il aura récupéré un nombre de PVs égal à ceux donnés par la Baie de Genièvre. Utilisée comme antidote, elle donne un bonus de +1 à la SAUVEGARDE contre le poison si elle est ingérée un maximum de deux rds après l'empoisonnement. Les baies de Genièvre ont un effet particulier sur les Elfes et les Firianes. Si jamais il leur arrive d'en manger une, ils doivent réussir une SAUVEGARDE contre le poison ou être affectés par une attirance incontrôlable envers la première personne du sexe opposée qu'ils voient. Cette personne peut être de n'importe quelle race envers laquelle le personnage n'est pas hostile. Cet effet disparaît 2D8 rounds après l'ingestion et ne supprime en rien les autres effets des baies.

Gentiane [An/Ma]

Plante des prés montagneux à fleurs jaunes, bleues ou violettes, à tige et feuilles dures.

Propriétés : on en fait une liqueur apéritive et tonique qui porte son nom (FA 1). C'est aussi un remède contre les maladies, les ramenant à leur forme la plus bénigne (jet de

Soins réussi de 20), et un contrepoison efficace (+2 à la SAUVEGARDE).

Géranium [Br/Co/En/Hé]

C'est une plante qui pousse en buissons, dans les prairies ombragées, sur les vieux murs ou à la lisière des forêts. Elle est composée de tiges velues d'environ 50 cm, rougeâtres, et de fleurs rouges à cinq pétales.

Propriétés : On l'utilise pour faire des cataplasmes, avec les feuilles fraîches uniquement. Cela rend 1 PV de plus par jour.

Guimauve [Br/Co/Pr/Ma]

Cette plante a de douces et duveteuses tiges qui peuvent atteindre des tailles de 1 m à 1,20 m. Les feuilles sont étendues et présentent le même aspect duveteux que les tiges. La plante porte pendant l'été plusieurs grosses fleurs roses, au cœur pourpre. Ses racines sont d'un jaune presque blanc. Elles sont emplies d'un jus clair et épais, un peu gélatineux.

Habitat : elle pousse en abondance dans les marécages salés et sur les prairies humides près des cités.

Propriétés : lorsque le jus des racines est mélangé à de l'eau, il permet de traiter les brûlures, rendant 2 PVs supplémentaires par jour de repos pendant les trois jours suivant l'application. On l'utilise aussi pour préparer une décoction, extrêmement riche en substances nutritives. On peut en boire un bol par jour, pour pallier à de grosses hémorragies. On regagne alors un PV par jour. Certains se baignent dedans, pour se protéger contre le feu. Il permet de mieux supporter la chaleur (avec une réussite de Connaissance des Plantes ou d'Alchimie de 20). Une décoction de racines en compresses permet de réduire à leur forme la plus bénigne les maladies de peau non magiques, sur un jet de Soins réussi de 15.

Hellébore [Ma/Po]

C'est une plante de la famille des renonculacées, aux feuilles en éventail, et dont les fleurs s'épanouissent en hiver.

Propriétés : elle permet de soigner les folies non magiques sur un jet de Soins réussi de 50, à condition que le patient réussisse un SAUVEGARDE contre le poison, ou les folies magiques sur une réussite de 150, en réussissant un SAUVEGARDE contre sorts. Le traitement doit durer au moins un mois, et s'avère inefficace contre les folies engendrées par des sorts très puissants - supérieurs au troisième rang. La variété blanche, en poison de contact, peut provoquer des vomissements; en ingestif, elle peut servir de vomitif; en insinuatif, elle peut faire des poisons jusqu'au type C. La variété noire, en poison de contact, peut provoquer des diarrhées.

Houx [Br/Co/Di/En]

Arbuste des sous-bois, à feuilles luisantes, épineuses et persistantes, à fruits rouges, dont l'écorce sert à fabriquer la glu. Utilisé en cataplasme sur une blessure, il permet de soigner 1D2 Pvs.



Jusquiame [Co/Dr/Hé/Ma/Po/So]

Cette plante a des feuilles visqueuses et duveteuses, des tiges épaisses et des fleurs jaunes striées de pourpre. Elle dégage une très forte odeur.

Habitat : elle pousse dans les clairières et le long des chemins, pendant presque tout l'été.

Propriétés : c'est un anesthésique très puissant quand les feuilles, les graines ou les racines sont bouillies dans de l'eau et sont utilisées en cataplasme. Appliqué sur une blessure, ce cataplasme rend immédiatement 1D6 PVs, mais seulement 1D4 de ces PVs disparaîtront après 2 heures (cf. Verge d'Aaron). Pour soigner une fièvre, il restaure 1 point de Force et de Robustesse par jour. Malheureusement, cette plante est très toxique. Si elle est ingérée sous une quelconque forme, elle infligera 2D12 PVs de dégâts (SAUVEGARDE contre poison pour la moitié), et la personne affectée sera inconsciente pendant 3D6 tours. Elle a aussi des propriétés hallucinogènes, faisant apparaître des points lumineux devant les yeux, puis des cascades de paillettes dorées, ou fait croire aux gens qu'ils se transforment en bêtes sauvages, qui peuvent même affecter le préparateur (FA 5). Elle a des propriétés magiques liées à l'Intuition, et augmente de 10% le jet de réussite de tous les sorts qui y sont liés.

Langue de Vipère [Br/Co/En/Hé]

Cette plante a une unique grande feuille, à la base de laquelle pousse une mince tige couverte apparemment de petites bosses, en réalité de toute petites fleurs vertes jaunâtres.

Habitat : on la trouve dans des prairies humides, vers la fin du printemps.

Propriétés : elle peut être préparée sous la forme d'une infusion, qui permet de récupérer 1 PV supplémentaire par jour pour peu que le personnage en boive trois fois par jour. Autrement, on peut en faire un onguent qui rend 1D2 PV immédiatement s'il est appliqué sur la blessure, mais ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Lavande [An/Di/Ma]

C'est une plante qui croit sur des coteaux secs et rocaillieux, à feuilles et à fleurs odorantes.

Propriétés : pour les effets, voir Écorce de Frêne. Elle donne un SAUVEGARDE contre poison permettant de survivre à une maladie mortelle non magique (sur un jet de Soins réussi de 30). On en fait une lotion qui, utilisée régulièrement pendant une semaine, chasse les parasites. Son odeur permet de lutter contre les vertiges.

Lierre Grimpant [An]

Cette plante extrêmement courante peut être utilisée pour doubler temporairement sa résistance à l'alcool.

Lin [Br]

Plante herbacée, poussant dans les pays tempérés froids.

Propriétés : elle peut servir à faire des cataplasmes rendant 1 PV de plus. On peut faire une pâte avec son huile, qui protège contre le feu (+4 aux SAUVEGARDES) durant 1D20 minutes toute personne ou chose qui en a été badigeonnée.

Lis d'eau [Br/So]

Plante à fleur blanche et odorante.

Habitat : pousse dans les pays tempérés, sur les abords des rivières et des lacs.

Propriétés : une potion composée avec un lis d'eau permet de calmer les désirs irrationnels - amours engendrés par la magie, brusque envie de tout casser, etc. On en fait aussi de l'huile pour les brûlures. Elle rend 1D2 PVs de plus.

Lotus Doré [tout]

Cette fleur aux pétales d'or brillant de mille feux ne fleurit qu'au moment du soleil à son zénith, lorsque toute ombre disparaît devant la face des cieux.

Habitat : le Lotus Doré ne pousse que dans les déserts, sur des îlots rocheux perdus dans les mers de sable.

Propriétés : son pollen affecte toute créature approchant à moins de 10 mètres de la pousse. On doit réussir un SAUVEGARDE contre le poison pour éviter de perdre la tête, et de partir dans une direction quelconque, sans conscience. On ne se souviendra pas du lieu où se trouvaient les fleurs. En consommer les fleurs fraîches, sans préparation, permet de se sentir reposé comme par une bonne nuit de sommeil, restauré et abreuvé pour la journée. Il apaise autant l'âme que le corps, retire les malédictions, comme par un prêtre de niveau deux fois supérieur à celui du consommateur, neutralise le poison et rend immédiatement 3D6 points de vie. Le sacrifier à un dieu solaire donne ponctuellement +100% aux lancers de sorts d'Invocation ou de prêtre, et +10% d'effet spécial. En préparation alchimique, il peut rendre un jus qui confère à un mage le MR du jet d'Alchimie en points de connaissance Invocation. Il peut aussi, sur une réussite de 10 d'Alchimie, de Connaissance des Plantes, ou de Soins, faire trois potions rendant 4D6 Pvs. Ou encore, sur une réussite de 30 en Alchimie, de faire une potion qui écarte les malédictions et le mauvais oeil trois jours durant. Enfin, sur une réussite de 101 au jet d'Alchimie, il peut faire une potion de vie. Il peut aussi faire une drogue, qui hébète pour 1D6 heures (SAUVEGARDE contre poison). De la poudre tirée de la fleur (jet d'Alchimie réussi de 10) permet de faire des jets d'Alchimie Interne à +10. (CFR, Antoine et Richard).

Lutil ou Fougère bleue [An/Di]

Cette plante aimée des elfes est une fougère particulièrement belle, très haute (jusqu'à 2,50 m) sa découpe est artistique et fine comme une dentelle de fée. La couleur bleue de la plante est presque blanche à l'hiver, bleu intense au printemps et bleu/vert à l'été.

Propriétés : C'est un contrepoison connu, qui lutte contre les poisons paralysants musculaires (même mortels). Il faut faire une décoction de fougère bleue, qui stoppe la paralysie due au poison (la plante est parfois capable de faire récupérer l'Habilité ou l'Agilité perdues). Elle est surtout efficace contre le poison fait à base de la plante nommée Murène. Elle permet également de fabriquer une teinture en poudre (des différentes nuances de la couleur de la plante, fonction de la saison) qui, adjointe à du lait, fait une crème colorée qui tient très bien sur la peau (1 à 4 jours et résiste à l'eau). (TdVDs*).

Marjolaine [An]

C'est une plante à tige anguleuse de 30 à 50 cm de haut, portant des bouquets de fleurs rougeâtres, et des feuilles ovales et cotonneuses. Elle craint énormément le froid.

Propriétés : En infusion, elle donne une deuxième SAUVEGARDE contre le poison, à +1.

Mélandar [Ma]

Habitat : C'est une mousse que l'on trouve assez facilement sur les cotes des pays nordiques.

Propriété : Infusée, elle permet d'abaisser de 2% la chance de tomber malade, pendant la journée.

Mélicot [An]

C'est une plante des plaines et prairies, d'environ 150 cm, à fleurs jaunes odorantes regroupées en épi au sommet de la tige. Elle a le pouvoir de doubler la capacité à tenir l'alcool.

Mousse des brumes [Ma]

C'est une mousse à feuilles longues très rare, poussant au coeur des marais de grande taille, d'un jaune tirant vers le brun.

Propriétés : Récoltée aux lunes des solstices ou des équinoxes, elle a le pouvoir de guérir n'importe quelle cécité, sur un jet d'Alchimie réussi de 20. Elle ne régénère pas des yeux arrachés. (CFR, Antoine).

Mousse de Sphaigne [Co]

Cette mousse est d'un vert pâle en général, quoiqu'elle puisse parfois apparaître jaunâtre ou rougeâtre. Elle n'a pas de racines, mais absorbe directement l'eau avec ses feuilles, presque aussi efficacement qu'une éponge.

Habitat : on la trouve dans les endroits humides, en particulier les marécages.

Propriétés : dès qu'elle est lavée, on peut l'utiliser comme pansement. Ainsi pansé, un personnage récupérera 1 PV supplémentaire par jour. Le pansement doit être changé tous les trois jours pour rester efficace.



Myosotis [An]

Plante de montagne qui fleurit de juillet à septembre, à fleurs bleues au cœur d'or. Un cataplasme fait avec sa tige donne une deuxième SAUVEGARDE à +4 contre toute piqûre de scorpion.

Noir Lierre [Br/Co/En/Hé]

C'est un lierre avec des feuilles très petites, noires, veinées de gris.

Habitat : la vallée de pierre. Parties utilisées : les feuilles séchées et réduites en poudre.

Propriétés : multiplie ou accélère les capacités de guérison naturelle d'un individu, et permet presque des régénérations pour les gens très résistants (en fait rajoute 1D4 points de Robustesse, pour 1 journée par dose). Il s'utilise en poudre sur la blessure ou en infusion pour les blessures profondes. (TdVDs*).

Noyer [En]

Arbre des régions tempérées faisant entre 10 et 25 m de haut. Ses feuilles, en cataplasmes, permettent de soigner les engelures, en rendant 1D3 Pvs.

Oeillet [Ma/Di]

Plante à fleurs roses, pourpres, blanches ou panachées. Pour les effets, voir Sureau. Il permet aussi d'augmenter la puissance du coït (+2 au Jet Nocturne du partenaire, et +1 à la Chaleur pendant quatre heures).

Oignon [Ma/Di]

Ce bulbe produit un jus qui permet de rendre l'ouïe à une personne atteinte de surdité, pourvu que celle-ci réussisse un SAUVEGARDE contre poison, après un an de traitement, sur un jet de Soins réussi de 15. Il permet aussi d'augmenter la puissance du coït (+2 au Jet Nocturne du partenaire, et +1 à la Chaleur pendant quatre heures).

Olivier [An/Di]

Arbre d'une très grande richesse symbolique : Paix, fécondité, purification, force, lumière, victoire et récompense.

Propriétés : Des récipients en bois d'olivier peuvent neutraliser les poisons et les venins des liquides si on les y laisse décanter pendant une semaine (jet de Charpenterie réussi de 30). Le bois peut être poli et réfléchissant comme un miroir (jet réussi de 25).

Oranger [Dr/Ma/Di]

Arbre fruitier des pays chauds, aux fruits ronds à écorce épaisse, de couleur orange.

Propriétés : Le fruit est un tonique léger, et permet de lutter contre le scorbut. Ses fleurs, ses feuilles et ses rameaux, distillés, peuvent servir de sédatif, d'hypnotique léger (-2 à la SAUVEGARDE), de parfum tant olfactif que gustatif, et d'anti-hémorragique.

Origan [Hé/Co/Br/En]

Plante d'une cinquantaine de centimètres à tige carrée rouge et velue, à feuilles ovales et à fleurs agglomérées rose-pourpre.

Habitat : Terrains pierreux et ensoleillés.

Propriétés : En cataplasmes, rajoute 1 PV à tout soin de blessures, et accélère la récupération journalière de 1.

Ortie [Co/Ma/Di/Pr]

Plante de 50 cm à 2 m, poussant dans les haies et les décombres, aux pouvoirs multiples et fabuleux.

Propriétés : tout d'abord, c'est une plante comestible. Son pouvoir irritant est souvent utilisé par les armées pour créer une protection efficace contre le froid. Compter que cela permet de supporter des températures extrêmement froides. Son jus est considéré comme un remède contre la tuberculose (jet de Soins réussi de 30). Un cataplasme d'ortie est souverain contre les maux de dents. Finalement, elle a des vertus cicatrisantes, ce qui permet de regagner 1 PV de plus par jour pour des coupures. Une bonne friction avec la plante fraîche permet de se protéger des visions, ainsi que des sorts d'Illusion et de Fantôme de premier rang.

Pissenlit [Ma]

Plante composée à feuilles dentelées, et à petits fruits secs surmontés d'une aigrette. Pour les effets, voir Sureau.

Pivoine [Co/Hé]

Plante bulbeuse à grosse fleur rouge, rose ou blanche. On la cultive généralement pour sa beauté. Son bulbe peut être utilisé pour faire une infusion qui rend 2D2 PVs. Portée sur soi, avec un jet de Connaissance de la Magie Abjuration réussi, donne +1 à la SAUVEGARDE.

Poivre [Ma/Di]

Cette épice permet d'aider à supporter les maladies non magiques, les ramenant à leur forme la plus bénigne (jet de Soins réussi de 10). C'est aussi un bon digestif.

Prunes [Ma/So]

Un vin de Prune permet de donner une deuxième SAUVEGARDE contre les sorts de Charme (en général), ainsi que pour les maladies mineures engendrées magiquement (sur un jet d'Alchimie réussi de 15).

Quinquina [Ma]

Arbre d'une vingtaine de mètres, assez beau, à l'écorce rougeâtre. Il atteint sa maturité vers six ans.

Habitat : pays chauds et humides.

Propriétés : son écorce permet de faire des potions (jet de Connaissance des Plantes ou de Soins réussi de 5) qui font

tomber la fièvre et apaisent les douleurs, presque aussi efficacement que l'aspirine.

Quintefeuille [So/Ma]

Cette mauvaise herbe à fleur jaune est une plante bénie, offrant protection contre la sorcellerie et les démons, contre le mauvais sort, par la multiplication de ses séries de cinq pétales ou de cinq feuilles disposés en pentacle. Si elle est mélangée à du jaune d'oeuf frais, elle peut interrompre le développement d'un panaris. Elle donne +5% aux sorts de Divination qui donnent des réponses à une question précise.

Rose Blanche des Fées [An/Br/Co/Hé/Ma/ So/En]

Il n'y a que les fées qui peuvent la faire fleurir. Elle ressemble à une petite rose blanche, qui s'ouvre en corolle.

Propriétés : Si l'on boit la rosée dans les fleurs on peut être soigné, guéri d'un poison ou d'une malédiction. (TSF*).

Sauge [Di/Ma]

C'est un arbuste de 60 cm de haut à feuilles gris-vert et à fleurs bleu-violet.

Habitat : il pousse dans les pays méditerranéens.

Propriétés : on l'utilise généralement pour augmenter la fécondité d'une personne (jet de Soins réussi de 30, deux fois plus de chances de faire un joli petit n'enfant). Une infusion de feuilles de sauge permet aussi de faire tomber temporairement la fièvre.

Sceau de Salomon [Dr/Co/Hé]

C'est une plante à tige arquée, à feuilles alternes, produisant des fleurs blanches d'avril à juin, pendantes par une ou deux sous la tige. A l'automne, elle produit des baies bleu-noire et rondes.

Propriétés : La plante cuite à l'étouffée rend un point de vie supplémentaire par jour, lorsqu'elle est mise en cataplasme sur des contusions ou des coupures. Le fruit sert à faire un poison de contact ou ingestif, qui enivre sa victime (SAUVEGARDE).

Seigle [So/Ma/Dr]

Trouvée à l'état sauvage, cette céréale des pays nordiques, des terres pauvres ou montagneuses, peut être utilisée comme composante pour les objets protégeant contre les démons. Un parasite de cette céréale, l'Ergot de Seigle, donne le mal des ardents, qui provoque de nombreuses hallucinations, l'impression de brûler, la perte de membres, puis la mort. De l'ergot de seigle, on peut tirer une substance purifiée nommée LSD (ou acide lysergique), qui provoque des hallucinations particulièrement réalistes.

Souci [Ma/Co/Hé/Di]

Plante à fleurs jaunes, dont les trois variétés connues sont très différentes.

Propriétés : le souci officinal, plante de jardin, calme les douleurs infectées et réduit les inflammations des blessures, tout en cicatrisant les plaies (fait regagner 1 PV de plus par jour) si on la prend en cataplasmes. Le Souci d'eau ou Lysimaque se trouve dans les marais, fait environ 1 mètre, et fleurit en été, d'une grappe de feuilles et de fleurs en pyramide le long de la tige. La racine fait une teinture brune, les feuilles et la tige font une teinture jaune, les fleurs peuvent éclaircir la chevelure, et des lavements sur les yeux permettent de guérir d'une ophtalmie en trois jours (jet de Soins réussi de 5).

Sureau [Ma]

C'est un arbuste à fleurs blanches, et à fruits rouges ou noirs, d'une hauteur d'environ 10 m., et vivant à peu près une centaine d'années.

Propriétés : Ses baies, utilisées pour faire un vin, permettent de guérir des maladies non mortelles en 2 à 4 jours, à condition que son bénéficiaire réussisse un SAUVEGARDE contre le poison (jet cumulé de Fabrication d'Alcools et de Soins réussi de 40).

Tilleul [An]

Arbre poussant dans les pays froids ou tempérés, à bois blanc. Ses fleurs blanches sont très odorantes.

Propriétés : On peut en faire une infusion sudorifique et calmante. Une préparation faite à partir de l'écorce, ingérée dans les trois jours après sa récolte, protège du poison pour huit heures (jet de Soins réussi de 15 ou jet de Fabrication d'Alcools réussi de 20).

Verges d'Aaron [Co/Hé]

Cette plante comporte de nombreuses grandes feuilles vertes et argentées, qui font un peu penser à du feutre. Ces feuilles entourent un ensemble de grosses fleurs jaunes à cinq pétales qui peuvent atteindre 1,20 m à 1,50 m. Les racines ressemblent à du bois.

Habitat : la plante pousse sur des terrains rocailleux ou argileux, comme des falaises. Elle apparaît au milieu de l'été.

Propriétés : pilée, puis mélangée à de l'eau ou du vin, et appliquée sur une blessure, la plante est très utile comme anesthésique. Il faut environ 5 fleurs par application. Chacune rend temporairement 1D4 PV, ceux-ci disparaissant au bout de deux heures, après quoi l'on peut renouveler ces soins (le D4 est retiré). Il est inutile de faire plus d'une application à la fois, l'effet n'étant pas cumulatif.

Licence d'Utilisation

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués «tels quels» et sans garanties aucune en ce qui concerne sa valeur marchande ou n'importe quelle autre garantie à la fois expressément dite ou suggérée. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Toute responsabilité du revendeur se limitera exclusivement au remplacement du produit s'il s'avère défectueux.
3. Les concepteurs de ce document se réservent le droit de ne distribuer en version sharegame qu'un document incomplet, éventuellement complété après inscription. Ce même document peut être révisé à tout moment.
4. Aucun ajout, aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
5. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans charge aucune, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, dans sa version sharegame, y compris cette licence. Vous n'avez en aucun cas le droit d'exiger pour cette redistribution un paiement ou une donation. Toute utilisation à des fins commerciales est interdite sauf autorisation écrite.