

Les plantes dans la Passe des Dragons

Le monde du RuneQuest est très riche. Tant en histoire qu'en mythologie ou qu'en magie. Un lieu est encore mieux décrit, la Passe des Dragons...

J'essaie par cette aide de jeu d'apporter un petit plus pour tous les botanistes, (elfes, fermiers, adorateurs d'Ernalda, sages de Lankor Mhy...) afin que les pauvres personnages puissent passer de longues heures dans la nature à la recherche de ces bienfaits d'Aldrya. Bien sur cela profitera le plus aux fidèles d'Issaries, mais apportera aussi je l'espère un plus dans la vie de nos joueurs. Glorantha est un monde où l'on guérit plus vite, il serait alors logique que les plantes fassent de même. Le commun des habitants de Glorantha n'a pas toujours un chaman ou un guérisseur sous la main et pourtant souvent il s'en sort très bien. (Cas les moins graves).

Pour tirer profit de ce document chaque personnage doit connaître son niveau en connaissance des plantes (Niv) qui est donné dans le tableau ci dessous.

COMPETENCES EN CONNAISSANCE DES PLANTES

Compétence		
en %	Niv	Niveau de compétence
01-10	1	Reconnaît en général les plantes, aimerait en savoir plus sur leur utilisation.
11-20	2	Reconnaît et peut trouver des plantes comestibles dans la nature.
21-30	3	Reconnaît toutes les plantes empoisonnées. (Si le personnage n'a aucune compétence en connaissance des poisons, ce niveau en connaissance des plantes lui confère une connaissance des poisons de 10 %.)
31-40	4	Reconnaît et peut trouver des plantes qui font de bons cataplasmes de guérison.(blessure)
41-50	5	Reconnaît et peut trouver les plantes qui soignent des maladies.
51-60	6	Reconnaît et peut trouver les plantes utiles en magie rituelle ; cérémonie, invocation et enchantement.
61-70	7	Reconnaît et peut trouver les plantes qui font de bonnes potions de guérison (maladie, blessures, poison) et utiles en alchimie.
71-80	8	Reconnaît et peut trouver les plantes qui agissent comme des hallucinogènes ou comme d'autres drogues psychotropes tels les aphrodisiaques, neurodépresseurs, etc.
81-90	9	Reconnaît et peut trouver les plantes nécessaires à la fabrication de drogues qui agissent sur les caractéristiques
91-00	10	Reconnaît et peut trouver les plantes magiques.
100 et +		Connaît des plantes rares et disparues du temps du jardin de Genert.

Niv = niveau de compétence nécessaire pour reconnaître et préparer la plante. (premiers soins ou artisanat alchimie pour préparer de potions)

mod. = modificateur, lequel est appliqué au jet de recherche. La quantité et la diversité trouvée sont à la discrétion du MJ. Une bonne base étant d'un nombre de dose égal au Niv par demi-journée.

Vir = virulence de la plante. La Vir indiquée est valable pour une dose.

La Vir d'une plante désigne son efficacité. Plus celle-ci sera élevée plus elle aura de chance d'agir sur l'organisme.

Il existe différentes sortes de préparations ; **ingestion** (manger, boire ou inhaler), **infusion** (ou décoction), **application** (directement ou sous forme de cataplasme), **pâte** (mélanger à la nourriture ou boisson, voir appliquer sur une arme, reste efficace pendant une semaine), **liquide** (comme pâte mais efficace pendant un jour) et **poudre** (respirer ou mélanger dans boisson ou nourriture).

Toutes les plantes présentées seront sous la forme suivante ;

Plantes communes

Plantes curatives de maladies communes

Il faut rajouter la Vir de la plante à sa CON pour les tirages d'évolution de la maladie.

Utiliser plusieurs doses en même temps ne change rien.

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description	
Niv5				
Hêtre rouge	-10 %/ 5	feuille/ infus.	Soigne la Racornite.	Feuille de taille moyenne (5 cm de diamètre), aux vives couleurs jaunes et rouges que l'on peut trouver dans la plupart des forêts de la passe du Dragon.
Rosebois	-40 %/ 7	fleur/ ingest.	Soigne la Racornite.	Plante à fleurs de petite taille(20 à 30 cm) de couleur rose-rouge, mais assez rare. La fleur ne se conserve que durant 1 semaine. On la trouve dans les forêts de conifères montagneuses. Elle doit être mangée tel quel car elle libère un poison violent au contact de l'eau pure. (neutralisé par la salive)
Jonquille blanche	+20 %/ 10	entière/ ingest.*	Soigne la Fièvre cérébrale	Fleur commune, elle nécessite un traitement particulier. *Il faut en effet la faire macérer durant un mois dans une saumure forte. Le goût en est répugnant, mais la guérison est très rapide. On la trouve dans des endroits plutôt humides.
Goutte de Dormal	-20 %/ 5	algue/ ingest.	Soigne la Fièvre cérébrale	Cette algue bleue de grande taille flotte dans les eaux salées de bord de mer. Elle est ingérée sans traitement particulier. N'est apparu que depuis la victoire sur la Closure des mers.
Arbre de pierre	-20 %/ 6	racine/ infus.*	Soigne la Purulence de l'âme	Cet arbre possède une écorce particulièrement épaisse et dure. Ses racines sont profondément enterrées et il faut plusieurs personnes pour les extraire. Elles sont ensuite bouillies pendant plusieurs heures. On trouve l'arbre de pierre sur les montagnes escarpée de Sartar.
Martingale	+10 %/ 5	feuille/ infus.	Soigne la Purulence de l'âme	La martingale est un arbuste de couleur vert intense. On ne le trouve que dans Prax et la désolation, sur les bords de la rivière des berceaux.
Pommier du sentier de la pomme	+50 %/ 4	pépins/ pâte	Soigne la Purulence de l'âme	Le seul pommier qui produise des graines efficaces contre cette maladie. On dit que c'est grâce à la qualité de la terre et l'amour que leur porte ceux qui s'en occupent. Il faut plusieurs dizaines de pépins pour faire une dose de cet antidote. Il ne se trouve bien sur qu'au sentier de la pomme dans les Monts arc-en-ciel ;
Chêne des rêves	-30 %/ 8	feuille/ infus.*	Soigne la Grelotte	Le chêne des rêves est un arbre dont les feuilles possèdent de fortes propriétés

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description	
				hallucinogènes. *Ses feuilles, une fois macérées dans l'alcool de poire produisent des hallucinations très réalistes et parfois terrifiantes. Par ailleurs, leur efficacité contre la Grelotte n'est plus à prouver. Les alchimistes tentent depuis longtemps de réduire les premiers effets au bénéfice des seconds, sans succès. On peut trouver le chêne des rêves dans toutes les forêts elfique et la vallée des fleurs.
Muscadine	0 %/ 4	graine/ ingest.	Soigne la Grelotte	La muscadine est une épice très commune dans les plaines de Prax. Un traitement intensif d'une semaine est efficace contre la grelotte.
Bleuet vert	-10 %/ 5	pistil/ infus.	Soigne la Grelotte	Le bleuet vert est une fleur de petite taille (2 à 3 cm) qui pousse dans toutes les plaines herbeuses de la passe du Dragon, notamment dans Tarsh. Son odeur très agréable en fait une fleur favorite des parfumeurs.
Sarlate	+30 %/ 5	feuille/ infus.	Soigne la Maladie de langueur	La sarlate est une grande plante à fleurs qui dégage une odeur réellement répugnante, et dont les grains produisent une grande irritation lorsqu'ils viennent en contact avec la peau. Elle ne pousse que dans les forêts de conifères des Pâturages. Elle abrite souvent de nombreux insectes piqueurs (guêpes et frelons).
Vertueuse	-20 %/ 6	algue/ ingest.*	Soigne la Maladie de langueur	C'est une algue des marais. De nombreux marais en abritent. Elle pousse sur les fonds marécageux et dans les mangroves. Elle a la désagréable propriété de diminuer la virilité des hommes durant un mois, mais à toute chose malheur est bon. *Elle doit être ingérée bouillie.

Plantes curatives des blessures. (localisation ou généraux)

La Vir se rajoute aux points de vie en plus des premiers soins après le délais écoulé. Utiliser plusieurs doses sur une même blessure ne sert à rien. De plus on ne peut appliquer ce type de soin qu'une fois par blessure.

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description	
Niv 4				
Etoile de feu	-40 %/ 1d8	racine/ infus.	efficace en 3 à 4 jours (Généraux)	Cette grande plante vivace ne pousse que sur les sommets des montagnes de Sartar. Ses racines sont de petites tailles et fragiles. On ne peut que les boire en décoction.
Terratrope	-50 %/ 1d6	racine/ applic.	agit en 10 mn. (Loc.)	Cette plante ne produit pas de fleur. Elle est donc très difficile à trouver, puisque ne poussant que sous la terre. Ses tubercules sont gros et noirs. Cette plante vit en symbiose avec un insecte vermiforme et c'est cette association qui confère à cette plante ses propriétés curatives. Elle ne pousse que sur les terres cultivées de Tarsh.
Pleureuse	-10 %/ 1d6	graine/ applic.	efficace après 1 heure. (Loc.)	C'est une fleur de grande taille, aux couleurs vives et changeantes. Verte le matin, bleu violacé l'après-midi et rouge la nuit, son odeur très forte fait pleurer toute personne qui s'en approche à moins de quelques mètres. On la trouve dans toutes les forêts.
Gourdin de Subère	-10 %/ 1d8	champ./ applic.	efficace en 1h. (Loc.)	Ce gros champignon (1 mètre environ) a une forme de massue, et n'est efficace que contre les brûlures et autres blessures dues à la lumière ou la chaleur. Il ne pousse que dans les caves humides et sombres, en particulier celles des trolls.
Niv 6				
Bosquet d'Aroin	-20 %/ 2d6	fleurs/ applic.	efficace en Vir/h. (Loc.)	Cette plante est une sorte de taillis épineux de petite taille couvert de petites fleurs bleues et blanches. Ses fleurs n'ont aucune odeur et fanent en quelques heures. Elle pousse en abondance le long des torrents de montagne ou de cours d'eau pure.
Panier d'Elben	-30 %/ 2d6	fruit/ applic.	agit en 2 heures. (Loc.)	Cette plante est un parasite du Cornouiller blanc. Il ressemble à un petit panier ou nid d'oiseau, sur lequel pousse de petits fruits verts. Ils ne sont pas comestibles mais renferment une forte toxine qui soulage la douleur. On le trouve surtout dans la forêt d'Héort.
Ombregelle	+20 %/ 7	fleur/infus.	agit sur le poison en 7h. (Généraux)	Cette plante commune à fleur blanche de taille moyenne est d'une grande efficacité contre les poisons systémiques. Une simple infusion de ses fleurs prise dans les deux heures suivant l'inoculation permet de

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description	
				réduire le temps de récupération. On la trouve dans toutes les prairies sauvages de la passe.
Niv 7				
Doigt de Chalana	-40 %/ 3d4	racine/ infus.	guérit en 3 jours. (Généraux)	Il s'agit d'une petite plante (10 cm) constituée d'une seule tige dont l'extrémité se divise pour donner de petites fleurs rouges odorantes. La racine unique est une sorte de tubercule de la taille d'un doigt. Cette plante assez rare pousse dans la plupart des prairies du royaume de Sartar.
Suppurante	-20 %/ 2d6	mousse/applic.	agit sur le poison instantanément.	Cette plante est une mousse de couleur rouge et rouille. Elle pousse dans les bois frais et humides de feuillus caduques. Son application directe, dans les 2 rds, sur une blessure à caractère empoisonné élimine le poison. Vir plante/Vir poison. Succès élimine le poison, échec = vir/2.

Poisons

En règle générale pour pouvoir préparer un poison il faut un score en connaissance des poisons au moins égal au Niv du dit poison. Néanmoins avec une connaissance des plantes de même Niv on est en mesure de reconnaître et trouver la plante incriminée dans la préparation du poison sans savoir quelle partie est utile ni ses effets précis.

Poisons systémiques

On fait CON/ Vir,

si échec la Vir est appliquée aux points de vie généraux en plus de l'effet décrit.

si réussite Vir/2 est appliquée aux points de vie généraux et l'effet agit en deux fois plus de temps.

On peut utiliser plusieurs doses (autant que sa Vir) mais chaque dose supplémentaire a une Vir égale à 1/(nbre de dose) avec un minimum de 1.

Ex : Poison de Vir 10, 3 doses $\rightarrow 10_{(10/1)} + 5_{(10/2)} + 3_{(10/3)} = 18$ avec 10 doses maxi.

Poison de Vir 6, 5 doses $\rightarrow 6_{(6/1)} + 3_{(6/2)} + 2_{(6/3)} + 1_{(6/4)} + 1_{(6/5)} = 13$ avec 6 doses maxi.

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description	
Niv3				
Mûrier sauvage	-10 %/ 8	tige/ liquide	agit en 10 mn.	Cette plante est commune. Sa tige, une fois alchimiquement préparée (seuls les alchimistes peuvent en tirer des propriétés mortelles) provoque une mort rapide et sans souffrance. La victime s'endort (pour souvent ne plus jamais se réveiller). On le trouve dans les forêts et les plaines boisées de l'ensemble de Sartar et de Tarsh.
Moustiquaire	-20 %/ 6	fleur/ ingest.*	crise épilepsie en 4h.	Le moustiquaire est une plante à fleur de petite taille, mais qui a la faculté d'attirer les moustiques par son odeur quasi-imperceptible pour l'homme. Directement ingérées ou cuisinées, les fleurs ont une action hallucinogène très puissante accompagné d'une crise d'épilepsie. Le seul antidote connu est la corne de licorne. (C'est pas gagné !...)
Niv4				
Balandoine	+20 %/ 8	baie/ pâte	agit en 6h.	Cette plante est un petit arbuste portant à la saison de la mer de petites baies noires. On la trouve un peu partout au bord des chemins et donne une épouvantable diarrhée. -20% à toutes activités pendant 2 jours.
Lierre pleureur	-30 %/ 2d4	tige/ liquide	agit en 12h.	Ce lierre est un parasite du chêne. Il s'infiltré sous l'écorce et s'attaque à la frondaison en étranglant les jeunes pousse dont il boit la sève. Reconnaissable uniquement par les gouttes de sève qui tombent des branches et tuent la végétation au sol.
Niv5				
Fucus nain	-40 %/ 2d6	écorce/poudre	agit en 6 jours.	Cet arbre nain possède de longues feuilles foliacées vertes tendres. Son tronc est tortueux et rabougrit, couvert d'une écorce rugueuse blanchâtre. Il pousse dans les collines escarpées. Son action lente et indolore le rend difficile à détecter.
If baccata	+20 %/ 2d4	sève/liquide	agit en Vir/ mn.	C'est un arbuste aux minuscules feuilles vertes foncées. Les fruits sont rouges sombres et de petites tailles.

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description	
				On ne le trouve que dans les plaines de Prax ou les lieux arides. Sa sève demande une longue et difficile préparation.
Niv6				
Gangrèneaire	-10 %/ 4	graine/ ingest. Vir/pv de chaque membre	agit en 2j	C'est un arbuste rare, ressemblant à un saule pleureur nain. Ses graines une fois ingérées arrêtent la circulation sanguine dans les 4 membres. Vir/pv loc. si réussi membre perd 1pv/h jusqu'à Vir (le membre est perdu si la loc. est réduite à 0) si raté il perd 1pv/h jusqu'à Vir/2. On le trouve dans les zones humides proches des rivières et marais.
Cancer vert	-40 %/ 12	baie/ ingest.	agit en 4h	Cette plante ressemble à une fougère. Sous ses feuilles on peut trouver des sortes de baies, en fait il s'agit d'un symbiote qui s'accroche à la plante et se répand sur toutes ses feuilles. Sa rareté ainsi que la difficulté pour la reconnaître en fait une plante difficile à trouver. Son action est très douloureuse et caractérisée par l'apparition d'une sorte de bubons verdâtres sur le corps de la victime.
Arteliste mauve	-50 %/ 9	écorce/ inhal.	agit en 6h	Ce buisson épineux tient son nom de la couleur de son écorce. Celle-ci brûlée dégage une odeur légère et parfumée. Sa respiration pendant de longues heures (la nuit) provoque un arrêt respiratoire brutal.

Poisons de lames

Tous ces poisons peuvent s'employer sur toutes sortes d'armes tranchantes ou perforantes. Ils sont sélectionnés pour agir vite. Leur Vir ne peut être augmentée même en utilisant plusieurs doses. Comme chaque blessure infligée prélève sa part de substance, ces poisons ne sont efficaces que pour quelques coups.

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description	
Niv4				
Lame de Flamal	0 %/ 6	sève/pâte	agit en 10 rds.	Cette plante qui ne pousse que dans les forêts elfique est constituée de longues feuilles en forme de dague de couleur bleue vive. La sève est ensuite laissée à l'air pour former une pâte bleutée.
Aiguille de Tien	-30 %/ 10	sève/pâte	agit en 10 rds.	Cette herbe pousse par petites touffes. Ses longues feuilles effilées possèdent à leurs extrémités une excroissance poilue. En séchant la tête tombe à terre et les feuilles deviennent de longs piquants. C'est à ce moment quelle doit être cueillie. Cette herbe pousse dans les endroits désolés et arides de Maniria.
Niv5				
Tomate vénéneuse	-80 %/ 2d8	tige/ liquide	Identique à la fièvre du cerveau	La tomate vénéneuse est une plante rare et traîtresse. Ses fruits ressemblent à des tomates, mais elles sont toxiques, causant une forte diarrhée. Sa tige est un poison violent, causant une décrépitude lente et douloureuse. Il attaque les fonctions cérébrales, réduisant sa victime à l'état de légume en quelques jours. On la trouve dans les cultures de tomates et seuls les experts peuvent la différencier des plants normaux. Il est courant de tester les tomates sur des rats avant de les consommer là où la plante parasite est courante.
Piment acide	-40 %/ 12	tige/ liquide	agit en 6 rds	Cette plante rampante porte des fruits ressemblant à de petits piments jaunes. Une fois coupés de la tige s'écoule une sorte de liquide acide. Malgré ce fait (Pa de l'arme -1), elle reste très prisé des assassins. On la trouve en sous-bois des forêts de sapin.
Niv6				
Pestilence	-50 %/ 3d6	champ./pâte	agit en 3 mn.	C'est un champignon dont le simple contact est mortel à courte échéance. Il nécessite de grandes précautions lors de sa cueillette. On ne le trouve qu'au plus profond des forêts d'arbres à feuilles caduques, et dans le bois aux champignons dans les Ombres Dansantes.
Crocus noir	-20 %/ 14	fleur/ liquide	agit en 6 rds.	Cette fleur ne pousse que durant les tempêtes. Sa fleur doit macérer dans du lait plusieurs jours. Le petit lait contient alors les toxines en

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description
			forte concentration. On ne le trouve qu'autours d'arbres morts ou abattus.

Plantes utiles à la magie

Vir, le jet est "open" c'est à dire que si le maxi. est obtenu on relance et on ajoute.

Plusieurs doses identiques ne change rien.

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description
Niv6			
Hellébore	-10 %/ 1d4	feuille/inhal.	permet de tenir sa Vir en jour. Cette plante herbacée vivace est très célèbre pour les sorciers, prêtre et chaman, en effet elle contient un puissant excitant qui permet de tenir éveillé plusieurs jours durant. On la trouve sur les bords de mer.
Mandragore	-50 %/ 1d6	racine/inhal.	permet de tenir sa Vir en jour. Cette petite fleur rose est très célèbre pour les sorciers, prêtre et chaman, en effet elle contient un puissant excitant qui permet de tenir éveillé plusieurs jours durant, ainsi qu'un léger euphorisant qui favorise le mental. Sa fine racine est préparée pour être utilisée comme encens dans des braseros. On la trouve dans les cimetières.
Asphodèle	-30 %/ 1d8	feuille/inhal.	permet de tenir sa Vir en jour. Cette liane est très célèbre pour les sorciers, prêtre et chaman, en effet elle contient un puissant excitant qui permet de tenir éveillé plusieurs jours durant, ainsi qu'un inhibiteur d'appétit et un léger hallucinogène. Ses petites feuilles jaunes libèrent en brûlant une odeur un peu écœurante. On la trouve dans les forêts denses et humides.

Plantes affectant le comportement

Faire Con/Vir, en cas de succès les effets sont divisés par 2.

De telles plantes sont souvent des drogues et leur usage prolongé ou répété peut provoquer des troubles chez le consommateur. Les effets sont dans l'ordre ;

- perte d'efficacité de la plante,
- perte de compétences de l'utilisateur quand il n'est pas sous influence de la substance,
- perte de la capacité à utiliser la substance lorsque l'utilisateur est sous stress,
- état de manque avec des symptômes déplaisants et parfois violents en cas d'absence de consommation.

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description	
Niv8				
Herbe Rouge	-30 %/ 8	feuille/inhal.	euphorisant	Cette plante herbacée possède plusieurs petites feuilles triangulaires légèrement bleutées. Une fois brûlée, son odeur est un peu âcre. C'est un puissant euphorisant, le personnage qui inhale sa fumée à l'impression d'être invulnérable et que rien ne peut l'arrêter. Vir/pv tête;
si réussie gagne +20 % et pv x2 pendant 2h, puis -30 % pendant 1 jour.			si raté gagne +10 % et pv x2 pendant 1h, puis -40 % pendant 2 jours.	Cette plante ne pousse que derrière la ligne brillante et donc qu'en Tarsh.
Roc de Valind	-20 %/ 2d4	champ./ingest.	aphrodisiaque, durée = Vir/h	Cette plante qui ressemble à une asperge ne pousse que durant la saison de l'obscurité et des tempêtes. Elle pointe sur un sol enneigé. Elle est très recherchée car c'est un puissant aphrodisiaque (aussi bien pour l'homme que pour la femme). Ses effets se font sentir pendant plusieurs heures. On la trouve plus généralement en sous-bois.
Trisolette	-50 %/ 2d6	racine/poudre	sommeil, durée Vir h.	C'est une fougère rouge à trois feuilles. On la fait bouillir avec du miel et de l'eau jusqu'à obtention d'une pâte granuleuse. On la broie pour avoir une fine poudre. Ses toxines renferment un puissant somnifère. Il prend effet après 10 mn. CON x1 pour résister. CON x3 si le personnage est blessé. Dans ce cas toutes ses actions sont à -40 %. On ne trouve cette plante que dans des forêts de conifères d'altitude.
Malparoine	-10 %/ 1d4	pollen/ingest.	relaxant, durée 2 heures.	Cette plante ressemble à un gros pissenlit violet Son pollen très volatile agit comme un relaxant. Son utilisation guérit le stress et la peur. Sa fabrication est un procédé long et compliqué. Pour être efficace il faut rater son jet de résistance, ce qui explique que certains soldats en inhalent de grandes quantités avant une bataille. Cette plante commune pousse sur les bords des chemins.
Yeux noirs	-20 %/ 4	fleur/ingest.	vision amélioré de nuit. (+30 %)	Cette petite fleur bleue dilate la pupille du consommateur,

Nom	mod./Vir	Forme/prépar	Effet/description	
				rendant ainsi possible la vision de nuit. Sa consommation de jour produit une gêne; -20 %. On ne la trouve que dans les forêts les plus sombres. On la dit cousine de la Belladone.
Brumia	-20 %/ 4	feuille/inhal.	drogue hallucinogène	Cette plante est de la même famille que le tabac. Elle est originaire de Prax et est cultivée illégalement pour ses feuilles qui se fument. Interdite par les Lunars, on lui prête des propriétés anti stress et hallucinogène qui induisent un état de décontraction et d'hébétéude.
Raisin d'ours	+20 %/ 4	pollen/inhal.	hallucinogène	Ce champignon forme une sorte de grappe rampante. Son pollen est un puissant hallucinogène qui peut provoquer une folie furieuse (le consommateur se voit agresser par toutes sortes de spectres), les effets sont semblables à un sort de fanatisme. On trouve ce champignon exclusivement dans des grottes.
Grimure vert	+10 %/ 4	sève/liquide	anesthésiant	Cette plante forme un petit buisson aux feuilles urticantes, d'où sortent plusieurs tiges vertes et recourbées. La sève de cette plante convenablement préparée produit un anesthésiant efficace. L'effet est quasi immédiat et se prolonge 10 heures. (les Pv augmentent pour les loc. de 2 tables, mais les généraux ne changent pas.) On trouve cette plante près des cours d'eau.

Plantes augmentant les caractéristiques.

Effet automatique, la Vir se rajoute à la caractéristique. Attention à la dépendance

Niv9				
Chapeau de Donandar	-20 %/ 1d4	tige/ingest.	Améliore la DEX	Cette herbe est une sorte de chiendent de couleur violacée. Sa tige a de puissantes propriétés à la foi calmantes et excitantes. Elle favorise donc la coordination. la durée est de sa Vir en h.
Griffe de Waha	-30 %/ 1d4	racine/ingest.	Améliore la FOR	Cette plante de montagne ne pousse que sur des rochers. Sa racine très puissante est capable de briser la roche en s'infiltrant partout. Elle est discrète car seules quelques rares herbes éparses sont visibles en surface.
Mousse de Larnst	-20 %/ 1d4	mousse/applic.	Améliore l'APP	Cette mousse de couleur gris-orangé se pose en cataplasme sur le visage. Ses sucs ont des effets raffermissants sur la peau et la propriété de gommer la plupart des imperfections (cicatrice, irruption cutanée...) Ses pleins effets sont obtenus après un traitement d'une heure par jour pendant une semaine avec des effets pouvant durer une saison.

Niv10				
Herbe draconique	-40 %/ 1d3	tige/inhal.	Améliore l'INT	Il s'agit d'un petit roseau sauvage qui pousse un peu partout dans la passe du dragon après les pluies. Sa rareté vient du fait que seule une petite partie de la tige est utilisable et qu'il en faut donc de grandes quantités pour en faire une dose. De plus il meurt très vite et ne repousse jamais au même endroit.
Pieds de Barntar	+10 %/ 1d4	racine/ingest.	Améliore la CON	Cette plante ressemble à un pied de carotte. Sa racine violette a un goût un peu amer mais revitalisant. On ne trouve cette plante sauvage qu'à proximité de champs labourés. On n'a jamais réussi à la cultiver et pousse toujours seule.

Plantes magiques

Les plantes magiques sont rares et très prisées. Seules quelques personnes peuvent en tirer toutes leurs propriétés. Il est néanmoins possible de les utiliser sans traitement, mais c'est gâcher une plante que certains sont prêts à payer très cher. En règle générale, chaque plante est liée à une rune (le plus souvent une rune d'élément), qui la rend sacrée pour les cultes associés à cette rune. On prétend que toutes ces plantes et bien d'autres poussaient en abondance dans le jardin de Genert. Il faut un Niv 10 pour connaître ces plantes.

Ⓔ	Fruits des vents
⚡	Onde de Magasta
◻	Dent de gnome
Ⓡ	Veuve Noire
†	Graine du repos
Υ	Mensongère
Ⓡ	Racine noire
∴	Miettes d'Eurmal
Ⓞ	Bouton d'or
♠	Cœur de Flamal
☾	Herbe de Lune
♁	Songe de l'Homme Cornu
●	Goût des ténèbres

☉	Fruit du Soleil
	Caresse de la Dame Blanche
Ⓡ	Masque de Bolongo
●	Etoile de Valind
△	Fleur de vérité
♁	Malédiction de Slor
Ⓜ	Rose céleste
ⓧ	Chiendent extatique
Ⓜ	Vomissure de Wakboth
♁	Foulée de Mastakos
▽	Herbe aux bœufs
♁	Œuf du Dragon
∞	Roue du temps

Licence d'Utilisation

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués « tels quels » et sans garanties expressément dites ou suggérées. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Les concepteurs de ce document se réservent le droit de le distribuer en version partielle, éventuellement complété après inscription. Ce même document peut être révisé à tout moment sans avertissement.
3. Aucun ajout, aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
4. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans aucune charge, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, dans sa version actuelle, 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 de fins commerciales est interdite.

