

HERBIER



LES CATÉGORIES DE PLANTES ET RECETTES D'HERBORISTERIE

X- Les plantes inertes

Ces plantes et autres composés sont essentiellement inertes. Ils servent habituellement à lier un mélange, changer un goût ou une couleur ainsi qu'à acidifier ou alcaliniser une mixture.

A- Soin et médecine

Permet de soigner des blessures, redonner des PV et/ou atténuer la douleur. Nous comptons aussi les antipoison dans cette catégorie.

B- Attaque/Poison

Ces plantes peuvent infliger des blessures et/ou des malus importants sur la personne qui les ingère, entre en contact ou même, quelques fois, n'en sent que les effluves.

C- Répulsion

La répulsion est une forme spécifique de protection. Les plantes et les recettes répertoriées ici permettent d'éloigner ou rebuter des cibles particulières.

D- Attraction

L'attraction permet d'attirer des cibles particulières à l'aide de plantes et de recettes.

E- Protection

Les plantes et les recettes de cette catégorie permettent de créer des protections spécifiques et/ou octroyer de divers bonus.

F- Aide

Cette catégorie comprend toutes les plantes et les recettes qui agissent de manière à aider la personne qui la consomme. Ces aides permettent, par exemple, de donner des bonus de statistiques de manière temporaire ou un certain renfort afin d'effectuer certaines tâches.

G- Herboristerie

Les plantes d'herboristerie servent à l'herboriste dans ses tâches (aider à la croissance de plantes ou bien aux identifications par exemple).

H- Original et divers

Cette catégorie est un fourre-tout pour les plantes et les recettes aux effets divers qui ne peuvent guère être classées directement dans les autres catégories.



Branche de Mirul

Le Mirul est un arbuste très commun présent en bordure des champs nordiques. Son écorce, très dure, peut être bouillie et servir de gélifiant. Utilisé dans la plupart des recettes de confitures, il permet de donner du corps aux mélanges.

Tige de Balisak

Le Balisak est un arbuste relativement commun des forêts du centre de Fjordaköv (principalement dans les Forêts de Mordem). Sa tige possède une capacité naturelle d'absorption du sel. On l'utilise en la plongeant dans un mélange liquide pour en retirer tout le sel. Étant inoffensive, cette tige peut aussi servir dans diverses occasions de la sorte. Ainsi, une gourde d'eau de mer peut être dessalée par quelques tiges qui y reposeraient quelques heures.

Champignon du Crépuscule

Le Champignon du Crépuscule est relativement commun dans les forêts du Sud du continent nordique. Blanc lorsqu'il est mature, il émet une légère luminescence au coucher du soleil – de là son nom. Ce fungus pousse principalement sur les souches de pin blanc fraîchement coupés. Inerte de nature, il est séché pour être vendu comme liant. Sa présence dans un mélange permet de lier certaines huiles à des mélanges aqueux. Ses capacités sont relativement faibles mais le champignon est facile à cultiver et demeure très abordable.

Champignon de Palerme

Palerme est une petite ville fortifiée des Méandres d'Ysgragor, dans la Province du célèbre Hydre. On y découvre un champignon qui pousse dans des conditions très spécifiques. Ressemblant au Champignon du Crépuscule, il s'agit d'une variété proche de ce dernier. Toutefois, ses capacités de liage sont encore plus grandes. En herboristerie, l'utilisation de ce champignon plutôt que son cousin commun du Crépuscule, permet de conserver plus d'un mélange qui se délierait naturellement.

Plante de Corioliacé

(RARE / PLANTE MYSTIQUE / ÉTÉ / DD30+)

Apparence : Grandes feuilles vertes foncées et de grandes fleurs en forme de cœur.

Effets : En présence de personnes blessées dormantes dans un rayon de 40 pieds, le plant laisse évaporer un léger parfum de lilas qui redonne 3 points de vie à tous les occupants après 4 heures de sommeil et 6 pour ceux qui dorment 8hres (+ régénération naturelle).



La plante contient **50PV** au total qu'elle donne avant de se faner.

La fleur fanée donne un petit fruit ressemblant à une noisette qui pourra être replanté. Chaque plante donne un seul fruit (graine).

De plus, la plante fanée de corioliacé peut être utilisée dans la concoction d'un élixir de vie.

Lieux et environnement : Elle pousse naturellement dans les plaines du **Goudel**, une région plus au Sud et moins froide que les terres du Nord.

Cette plante ne prend qu'un mois à atteindre sa maturité. Elle ne doit cependant pas changer d'environnement (ni même être déplacée dans la même pièce) lors de sa croissance ni après, sinon elle fanera et ne donnera pas son fruit.

Prix : Elle est rare et très prisée par les temples et les infirmeries. Une graine peut se vendre près de 100de.

RECETTE « Potion du Goudel »

Cueillir la plante fanée avec les racines. Laisser sécher au moins 7 jours. Écraser au mortier en ajoutant 1 champignon de Palerme* séché. Une fois fait, ajouter 6 quantités d'eau douce et faire bouillir et laisser évaporer pour obtenir l'équivalent de 5 fioles.

Vous obtenez ainsi **5 fioles de 10PV** chacune.

*Le champignon de Palerme pousse dans les forêts de la région du Goudel. Vous pouvez le remplacer par un champignon Crépuscule séché, plus commun. Dans ce cas, vous obtiendrez **5 fioles de 5PV** chacune.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 30+**
- Recette **Herboristerie [Potion du Goudel 20]**
- Culture **Herboristerie 25**



Racine de Sophilias

(RARE / MARAIS NON SALANT / ÉTÉ / DD15)

Apparence : La grande fleur rouge du Sophilias est sa caractéristique première. Ses feuilles grasses et vertes foncées deviennent plutôt jaunâtres à l'approche de l'automne.

Effets : Réduites en poudre pour ensuite être consommées en infusion, les racines de Sophilias permettent de ralentir et même freiner les effets de plusieurs poisons naturels. Or, la racine de Sophilias ne guérit pas, elle ne fait que régler temporairement le problème.

(DD100 lancés avec le MDJ pour déterminer les effets de l'infusion sur le patient)

Note : Les poisons présentant une composante de sodium (sel) offrent une résistance à cet antipoison.



La poudre se conserve indéfiniment (à condition de ne pas entrer en contact avec un sel). Les infusions doivent être prises chaudes, car elles ne se conservent pas.

Lieux et environnement : Le plant de Sophilias est présent dans les marais non salants du centre des Terres Gelées. Cette plante ne peut guère pousser en présence de sols même légèrement salés. Saupoudrer un plant de sel le fera mourir immédiatement. À tenir en compte lors de l'entreposage des doses.

La région des terres elfiques, les Marais de Baptiste ainsi que les marais de la région d'Etten-sur-le-Lac sont des endroits de prédilection pour cette plante qu'on retrouve ici en milieu naturel.

Prix : Les racines sont à maturité dans une période tout à fait aléatoire ce qui fait des cueillettes des « coups de chance ». De ce fait, le prix peut varier, mais s'établit à environ 5na de la racine brute et 1de pour l'équivalent déjà en poudre prête à l'infusion.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 15**
- Recette **Herboristerie [Poudre 20, Infusion 15]**
- Culture **Herboristerie 30**



Baie de Kaly

(RELATIVEMENT RARE / MARAIS SALANT / ÉTÉ / DD15)

Apparence : Le plant de baies de Kaly est très robuste; de là sa caractéristique première.

Présentant des fleurs blanches à l'année, le fruit se forme à la fin de la dernière Période d'Yltem pour tomber quelques jours après. Son fruit est bleu très foncé tirant sur le noir et est coriace à manger.

Effets : Manger une baie de Kaly redonne 2PV.

Lieux et environnement : Les marais salants du nord du continent et des îles Nordiques sont les endroits de prédilection pour les plants de baies de Kaly.

Ces baies sont prisées par les herbivores et son temps de fructification étant court, il faut faire vite pour en faire la cueillette. Ces baies sont aimées des voyageurs, car ils offrent un support de soin rapide et peu coûteux.

Prix : Chaque baie se vend environ 5tu.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 15**
- Recette -
- Culture **Impossible**



Fleur de Barista

(RELATIVEMENT COMMUN / MARAIS SALANT / PRINTEMPS / DD17)

Apparence : Les plants de Barista sont larges et fournis. Ils sont habituellement agglutinés à la sphaigne et présentent de larges fleurs rosées sur une petite période (environ 3 jours au printemps).



Effets : Les fleurs de Barista entrent dans la confection d'une potion redonnant **10 PV**. Il s'agit de la seule partie de la plante pouvant être utilisée.

Lieux et environnement : La plupart des marais salants des Terres Gelées ont le potentiel de présenter des plants de Barista. Malheureusement, sa floraison, nécessaire à la culture des fleurs, ne se fait que sur une période d'environ 3 jours au printemps. Différents facteurs, dont le cycle de la lune, les marées et les températures viennent jouer sur la date probable de floraison. Les druides et les herboristes assidues sont capables de déterminer ces dates et aller les cueillir au bon moment.

Le plant est relativement abondant et une bonne récolte peut engendrer de bons revenus possibles.

Cette plante est cultivable dans un environnement spécifique et permet aux druides et herboristes de ne pas avoir à faire des kilomètres pour en faire la culture.

Note : afin d'assurer la reproduction des plants, il ne faut pas enlever plus de la moitié des fleurs d'un plant.

Prix : Le prix de la fleur de Barista est victime de son temps de floraison. Comme la floraison est annuelle et ne dure que quelques jours, la fleur peut se vendre entre 1 à 20 de l'unité.

RECETTE « Potion de Barista »

Faire chauffer l'équivalent d'une fiole d'eau salée avec une fleur de Barista.

À ébullition, retirer du feu et enlever la fleur.

Ajouter une **Tige de Balisak** (plante forestière relativement commune) au bouillon encore chaud.

Laisser reposer une journée – ne pas dépasser 24 heures sans quoi le mélange sera perdu

Ajouter une autre quantité d'eau salée et faire bouillir jusqu'à évaporation de la moitié de la quantité (5 minutes environ).

Retirer du feu et enlever la tige de Balisak.

Laisser reposer dans une fiole jusqu'à ce que le mélange soit totalement froid.

Une fiole se conserve indéfiniment tant qu'elle n'est pas soumise à la chaleur.

Ingérer une fiole redonne **10 PV**.



Les jets de compétences nécessaires

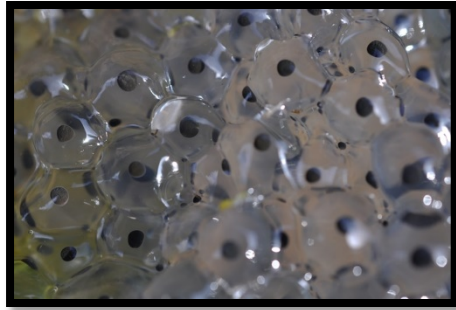
- Recherche et cueillette **Herboristerie 17**
- Recette **Herboristerie [Potion de Barista 20]**
- Culture **Herboristerie 30+**



Œufs de Grenouille Belle-Gueule

+ APOTHICAIRE

Apparence : Œufs de grenouille translucides au centre présentant un point noir.



Effets : Manger 10 œufs permet de regagner 5 PV en plus de contrer tous les malus de VIGUEUR.

Il faut cependant réussir un jet de FORTITUDE 10 pour ne pas vomir les œufs et réussir l'ingestion. Tous les essais consécutifs ajoutent 5 à la difficulté d'ingestion.

Les œufs vomis peuvent être réutilisés. Ils peuvent être gardés 1 mois dans une fiole à l'abri de la lumière et de la chaleur.

Lieux et environnement : Disponibles chez les Apothicaires seulement l'été.

Prix : 10 œufs se vendent environ 20de.

Les jets de compétences nécessaires

AUCUN



Il faut des rangs d'**Apothicares** pour avoir des détails supplémentaires à propos des Œufs de Grenouille Belle-Gueule dont l'élevage, la cueillette et des recettes.

Noix d'Arcasa

(COMMUN / PLAINE / ÉTÉ ET AUTOMNE / DD15)

Apparence : L'Arcasa est un arbre commun qui peut atteindre environ 3 mètres de hauteur. Ce feuillu présente de longues fleurs qui se changent en noix dès le mi-été.

Effets : Manger seule, la noix d'Arcasa mature redonne **1d3 PV** à la personne.

On utilise souvent ses effets curatifs et son goût pour agrémenter des recettes. De ce fait, 15 noix d'Arcasa peuvent être ajoutées à la recette d'un pain de 10 portions. Manger une de ces portions redonne **1d2 PV** à personne et représente un complément de repas très intéressant.

Une potion mineure dont **la recette est inconnue du groupe** peut être faite avec ces noix. Ladite potion peut stabiliser une personne qui serait dans les PV négatifs (ce qui n'est pas le cas des noix mangées seules) et/ou donner **1d3 PV** à la consommation.

Lieux et environnement : Les sources d'eau des plaines du centre du continent sont des endroits de prédilection pour les Arcasa. Des druides et des forestiers en font aussi la culture de manière plus intensive pour en vendre les noix.

Prix : Les noix sont habituellement vendues par lot de 15 pour environ 5na.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 15**
- Recette **Inconnue**
- Culture **Herboristerie 20**



Baie de Tara'zen

(COMMUN / MONTAGNE / ÉTÉ ET AUTOMNE / DD15)

Apparence : Le Tara'zen est très commun dans les montagnes nordiques. Ce plant présente des fleurs mauves qui se referment afin de former une baie poilue et brunâtre. Les feuilles de cette plante sont dentelées et très caractéristiques de l'espèce.

Effets : Les baies de Taraz'en entrent dans la composition d'une pommade (recette inconnue du groupe). Cette dernière peut être appliquée sur une blessure afin d'en enrayer la douleur pour 1 heure.

La blessure doit être apparente (non interne). Durant l'effet, tous les malus reliés à la douleur seront enlevés. À noter que la pommade ne guérit pas – elle ne fait qu'atténuer temporairement les effets de la douleur.

Cette pommade est très utilisée comme anesthésiant local de base dans les Temples Cléricaux nordiques.

Lieux et environnement : Le Taraz'en est présent dans toutes les forêts mixtes des Terres Gelées. Il n'est cependant pas présent dans les forêts givrées, les forêts exclusivement de conifères ou à des altitudes dépassant 2 000m.

Prix : Un pot de « Pommade de Tara » se vend environ 1de pour 5 applications. Les baies nécessaires à la recette de pommade (30) se vendent en lot de 30 pour environ 5na.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 15**
- Recette **Inconnue**
- Culture **Herboristerie 25**



Sève de Juzam

(RARE / FORÊT / PRINTEMPS / DD30)

Apparence : Le Juzam ressemble au thuya. Ses fruits sont orangés. Il atteint habituellement un maximum 5m de hauteur.

Effets : La sève du Juzam possède des propriétés curatives. Il faut cependant « l'entailler » tôt au printemps lorsque la sève remonte des racines.

Lors du dégel, la sève sucrée contenue dans les racines de cet arbre entre dans la concoction de potions de vie. Un arbre peut produire jusqu'à 10 potions selon sa maturité.

La recette est inconnue par le groupe.

Les potions obtenues octroient **3d6+3 PV** à la consommation.

Lieux et environnement : Cette variété de conifères pousse dans les basses terres des îles de l'Est. Le Territoire du Mont-Carmin et la Province de Voile-Neige sont de bons producteurs.

Prix : Une telle potion de vie coûte environ 20de.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 30**
- Recette **Inconnue**
- Culture **Herboristerie 25**



Feuille d'Ardulan

(RARE / PLAINE GLACÉE / SAUF HIVER / DD25)

Apparence : L'Ardulan est un petit arbuste poussant dans les régions sèches et froides. Ses feuilles d'un vert émeraude sont les premières à pousser au printemps – le plant est d'ailleurs plus facile à distinguer en cette saison. Octroie d'un bonus de **+5** si la plante est recherchée au printemps.



Effets : Les feuilles de l'Ardulan sont, à la base, toxiques. À faible dose, une ingestion de feuilles peut produire des maux de ventre pour quelques heures mais n'entraînent pas la mort en tant que tel. Toutefois, quelques manipulations permettent d'éliminer la toxicité et de même produire de puissantes mixtures redonnant **10 PV**! – Voir la recette « Infusion d'Ardulan ».

Lieux et environnement : Les déserts secs et froids dont le Désert de Givre sont des endroits de prédilection pour la pousse de cette plante. On en fait d'ailleurs la culture intensive afin de produire des potions de PV pour les temples et les aventuriers de toutes les Terres Gelées.

Prix : Une fiole d'infusion d'Ardulan coûte environ 10de. Les feuilles séchées au soleil, à l'unité, sont vendues environ 5na.

RECETTE « Infusion d'Ardulan »

Au pilon et mortier, écraser 6 feuilles séchées au soleil d'Ardulan. Procéder pendant au moins 20 minutes.

Égrainer un épi de maïs séché dans le mortier et pilonner pendant encore 10 minutes.

Faire bouillir 1 quantité d'eau saturée en sel dans un petit chaudron.

Dès que l'eau boue, ajouter le contenu du mortier.

Faire évaporer tout l'eau – bien surveiller pour ne pas brûler les résidus obtenus.

Retirer du feu et conserver la poudre obtenue dans un contenant étanche.

La poudre peut alors être placée dans une « poche de thé » afin d'infuser l'équivalent de 5 fioles d'eau bouillante (faire infuser 5 minutes).

Le contenu des fioles peut être conservé 5 jours mais la poudre indéfiniment.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 25**
- Recette **Herboristerie [Infusion 25]**
- Culture **Herboristerie 30**



CATÉGORIE B - ATTAQUE/POISON (POISON DE CONSTITUTION)

Racines de Tétroski

(TRÈS RARE / MARAIS NON SALANT / PRINTEMPS / DD25+)
ANTIPOISON MÉDIUM

Apparence : Les fleurs blanches du Tétroski forment des coupoles. La plante est carnivore et mange de petits insectes malgré son apparence fragile. Ses feuilles sont poilues et dégagent une odeur nauséabonde.

Effets : Les racines fraîchement coupées sont pleines d'une sève toxique.

Laisser reposer une racine dans un contenant rempli d'eau douce permettra d'en extraire les toxines.

L'écume formée après 24hres de trempage tranquille (sans brasser) pourra être récoltée méticuleusement.

Une dose de ce poison inflige des dommages de CONSTITUTION de -5 pour 24heures si un antipoison n'est pas ingéré par la victime.

Notes : L'odeur nauséabonde de l'écume le rend impossible à camoufler. Quelques gouttes de parfum quelconque peut atténuer l'odeur, mais aura pour effet d'abaisser la durée de toxicité à 12hres.

Une fiole à une durée de vie de 6 mois si elle est conservée dans un milieu pas trop chaud et à l'abri du soleil.

Lieux et environnement : Le Tétroski est extrêmement rare sous sa forme naturelle. Un plant enlevé dans un marais ne repoussera pas ce qui fait de cette plante une plante en voie de disparition. Heureusement, elle peut être cultivée par des druides pour la vente et la replante en milieux naturels.

On retrouve cette plante dans les marais du nord du continent.

Prix : La rareté et son statut de plante en voie de disparition ont fait grimper les prix au cours des derniers siècles. Comme la confection du poison demande une racine fraîche, les druides et les herboristes s'exécutent sur le terrain avant de vendre les fioles à environ 50de l'unité.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 25+**
- Recette **Herboristerie [Poison de Tétroski 20]**
- Culture **Herboristerie 30**



Fruit de Cassidis

(RELATIVEMENT COMMUN / MONTAGNES / AUTOMNE / DD17)
ANTIPOISON FORT



Apparence : Le Cassidis ressemble à la baie de genièvre, mais dégage une odeur âcre et désagréable. La baie est aussi légèrement plus visqueuse et elle tache au contact.

Effets : Le fruit du Cassidis entre dans la composition d'un poison permettant de faire baisser légèrement les PV de la personne. Or, ce sont les effets secondaires qui sont les plus recherchés. Étant très allergène, le fruit de Cassidis induit les effets suivants à toute personne qui entre en contact avec le fruit et qui ne réussit pas son jet de FORTITUDE 20 :

- La personne devient allergique à la plante (plus aucune possibilité de faire un jet de sauvegarde lors d'un prochain contact)
- La peau qui a touché au fruit devient enflée.
Perte de DEX -5 pour 12hres si non soigné.
- Si ingestion :
 - o Réduction de **5PV** (1PV par round pour 5 rounds)
 - o Les maux de ventre sont présents pendant 24hres et ont les effets suivants :
 - Marche à ½ vitesse, impossible de courir
 - Initiative -5
 - Réflexe -5
 - Dextérité -5
 - Ne peut plus faire de pas de placement (5-foot step)
 - Le sommeil est agité - la nuit ne sera pas complète même si la personne dort les heures nécessaires.

Si la personne réussit son premier jet de FORTITUDE 20, elle n'est pas allergique – aucun effet n'a lieu tant au toucher qu'à l'ingestion. L'immunité est pour le reste de sa vie (plus besoin de lancer la sauvegarde au prochain contact).

Un antipoison de qualité **moyenne** peut contrer les effets de l'ingestion en diminuant le temps de la réaction allergique. Seul un antipoison fort permet d'enlever tous les effets.

Une personne qui ingère une seconde dose lors d'une période de réaction allergique peut en mourir.

Dix (10) fruits écrasés peuvent enduire une flèche qui affectera une victime.

Les fruits se conservent environ 1 mois après la cueillette. On en fait habituellement une « confiture » qui se conserve des années (voir recette).

Lieux et environnement : Le Cassidis est un fruit commun des terres elfiques, d'Albar et de la Vallée de l'Automne. Historiquement, il fut introduit et cultivé par les elfes noirs afin de concocter des élixirs et des poisons. On le retrouve encore en milieu naturel à des endroits bien spécifiques – à voir avec des forestiers et des druides des régions en question.

Le fruit de Cassidis est présent à partir du mi-été, mais ce sont les fruits de l'automne qui sont les plus virulents. Les sucs étant plus concentrés à l'approche de l'hiver.

Paradoxalement, le poison n'a pas d'effet sur les ours qui sont les principaux consommateurs du Cassidis.

Prix : Le fruit est habituellement vendu avec précaution en lot de 10 pour un prix variant entre 8na (automne) à 5de les autres saisons.

RECETTE « Confiture de Cassidis »

La confiture de Cassidis demande au minimum 20 fruits par portion.

Cette gelée permet de conserver les fruits quasi indéfiniment, à condition de garder les fioles dans un endroit à l'abri de la chaleur, du froid et de la lumière directe du soleil.



Écraser 20 fruits de Cassidis.

Ajouter une quantité d'eau et une demi-quantité de miel.

Faire chauffer et bouillir environ 3 minutes avant d'ajouter une **branche de Mirul**, un buisson très commun reconnu pour servir de liant et formant la gelée.

Laisser bouillir encore 5 minutes avant de verser dans une fiole préalablement chauffée (sans la branche de Mirul bien sûr).

Refermer hermétiquement et laisser refroidir.

Donne une fiole de gelée bleu ciel. Le goût est boisé et sucré. Manger le contenu complet d'une fiole aura les mêmes effets que le fruit frais.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 17**
- Recette **Herboristerie [Confiture de Cassidis 20]**
- Culture **Herboristerie 25**



Baie de Nesferato

(RARE / PLANTE MYSTIQUE / PLAINE GLACÉE / AUTOMNE / DD25)
ANTIPOISON FORT

Apparence : Le Nesferato semble totalement inoffensif. Toutefois, les petites fleurs blanches qui se confondent souvent à la neige des plaines glacées renferment bien des malheurs!

Effets : Les Nesferato font partie des plantes dites « mystiques ». Bien des légendes entourent ces fleurs qui, une fois ingérées, infligent de graves hallucinations et des cauchemars. Ingérer une plante compète (incluant les racines) aura pour effet de demander un jet de FORTITUDE 20 toutes les heures de sommeil. La personne est alors prise dans d'horribles cauchemars pour **1d3 nuits**. Les nuits ne seront jamais complètes même si la personne réussit tous les jets demandés. Tous les jets effectués par la personne suite à une nuit sous l'influence du Nesferato sont abaissés de **-4**. Les jets ratés de FORTITUDE éveillent la personne dans un élan de panique. De plus, le Nesferato entre dans la composition d'un produit injectable très concentré. Une dose injectée aura les mêmes effets que la plante ingérée, mais pour **1d3 mois!!** **La recette est d'ailleurs inconnue du groupe.**

Le produit est prisé par les forces de la loi et en temps de guerre afin de « briser » l'ennemi et/ou faire parler des personnes.

À noter que tous les êtres vivants sont influencés par le Nesferato.

Lieux et environnement : Le Nesferato pousse dans les plaines gelées. Le Territoire du Désert de Givre est d'ailleurs le plus grand producteur.

Sa culture et sa cueillette sont jugées illégales par les Nordiques. Or, les autorités ont le droit d'en faire usage. Attention aux druides et autres personnes qui se font prendre avec une telle plante dans leurs bagages! Seule une autorisation des autorités (Järls et plus haut) permet d'en faire usage et/ou d'en posséder.

Prix : Le prix est strictement contrôlé par les autorités. Il se vend « légalement » aux alentours de 20de pour un plant complet. Le produit prêt à l'injection est vendu environ 40de. Sur le marché illicite, le produit est très rare, mais peut se détailler à environ 10de de moins.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 25**
- Recette **Inconnue**
- Culture **Herboristerie 30**



Graine d'Hyroden

(COMMUN / MONTAGNE / PRINTEMPS / DD17)

Apparence : L'Hyroden est un arbuste des montagnes nordiques. Haut d'environ 3 mètres, il reste feuillu durant l'hiver pour perdre ses feuilles et lâcher ses graines tôt au printemps. L'arbuste est facile à reconnaître, car il devient orangé lorsque les autres arbres présentent leurs premiers bourgeons et leurs premières feuilles vertes.



Effets : Les forestiers et les druides cueillent les graines très tôt au printemps avant leur tombée. Ces graines dégagent une odeur très sucrée qui attire les insectes. Une dizaine permet d'attirer les insectes nuisibles ou nécessaires à capturer.

Les gens utilisent beaucoup ces graines pour éloigner les insectes nuisibles des jardins.

Une fois cueillies, les graines sont bonnes pour environ 6 mois. Entreposées à l'ombre, elles peuvent être conservées un bon 3 mois avant d'être utilisées.

Lieux et environnement : Les Hydroden sont friands des crevasses rocheuses balayées par les vents. On le retrouve essentiellement dans les vallées rocheuses comme celle de la Crevasse, de Chöm et de l'Espoir.

Prix : Les graines se vendent en lot de 10 pour environ 5na.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 17**
- Recette -
- Culture **Herboristerie 30**



Tige de Car

(RELATIVEMENT RARE / FORÊTS / TOUTE L'ANNÉE / DD20)

Apparence : Le Car ou « Aulne des Moines » est une espèce relativement rare des forêts nordiques. Sa grande caractéristique est de présenter des feuilles de toutes les couleurs (vert tendre, foncé, rougeâtre, jaunes et orangées)... Et ce dans le même plant à l'année (sauf l'hiver car il perd ses feuilles à l'automne.



Effets : Les fruits du Car sont très sucrés. Ils sont utilisés pour aromatiser les bières et les spiritueux. C'est de là que provient son nom « Aulne des Moines » car ces derniers, souvent propriétaires de distilleries, utilisent souvent ces fruits pour leurs brassins plus coûteux. C'est cependant les tiges qui sont le plus utilisées par les druides et forestiers. Elles entrent dans la confection d'un aromate qui attire les petits animaux (lièvres, sicistes des bouleaux, campagnols, lemmings, mulots, etc...).

***** Attention ***** Le liquide obtenu est hautement toxique pour ces animaux. Le taux de glucose contenu est tel qu'ils ne survivent pas à son absorption. Pour ceux qui ne veulent que les attirer sans les tuer, il faut mettre le liquide dans un contenant inviolable qui en laisse passer les effluves.

Lieux et environnement : Les forêts du centre du continent sont les plus propices à la pousse du Car. Plusieurs communes des Forêts de Mordem sont d'ailleurs les plus productrices des Terres Gelées.

Prix : Les tiges se vendent environ 1de pour un lot de 10. Les fruits étant plus rares et prisés, ils se vendent à l'automne pour environ 15de l'unité. À titre de référence, il faut 1 fruit pour cinq bières brassées – ce qui fait exploser le prix de ces bières dites « de luxe ».

RECETTE « Infusion de Tiges de Car »

Au pilon et mortier, réduire en poudre 10 tiges de Car séchées avec une gousse d'ail des bois – mettre de côté.

Faire bouillir 2 litres d'eau dans un chaudron avant d'y ajouter 1 chou pourrissant et une carotte aussi pourrissante.

Faire bouillir 10 minutes avant d'ajouter une quantité de miel et la poudre mise de côté.

Laisser bouillir encore 10 minutes. Retirer et laisser reposer au moins 3 heures.

Vous obtenez deux doses (fioles) de liquide pouvant attirer les petits animaux.

Fermer hermétiquement les fioles. Une fois ouverte, une fiole laisse échapper son odeur attrayante pour 24hres.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 20**
- Recette **Herboristerie [Infusion 20]**
- Culture **Herboristerie 30**



Baies d'Irlak

(COMMUN / TOUS LES MARAIS / PRINTEMPS / DD10)

Apparence : La baie d'Irlak est un petit fruit dur rouge vif. Il ressemble au sorbier. Or, la tige pousse directement du sol et n'atteint habituellement pas plus de 15cm de hauteur.

Effets : Une seule de ces baies, en simple infusion, aide au sommeil de celui qui la consomme (+5 en fortitude pour la durée du sommeil).



Lieux et environnement : La plupart des marais des Terres Gelées présentent des baies d'Irlak. Ces baies sont très communes et nombreuses au printemps entre son début et la dernière Période de la saison. Un seul plant peut donner jusqu'à 30 baies.

Les baies peuvent être cueillies et conservées à l'abri de l'humidité et du soleil pour 1 an.

La plupart des herboristes et des druides en ont en stock pendant toute l'année. Il s'agit d'une des premières plantes des marais à être étudiée par les herboristes en herbe... En plus d'être le calmant le plus populaire chez les Nordiques.

Pour un raison inconnue, aucun plant de baies d'Irlak ne peut pousser hors de son milieu naturel.

Prix : Le prix peut varier au courant de l'année, mais demeure bas au printemps dû à l'abondance.

Le prix de base est d'environ 5tu l'unité.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 10**
- Recette **Herboristerie [Infusion 15]**
- Culture **Impossible**



Adiantre des Marais

(RELATIVEMENT RARE / MARAIS SALANT / SAUF HIVER / DD17)

Apparence : L'Adiantre des Marais est un petit plant présentant des feuilles d'un vert très foncé et de petites fleurs rosées. Le plant est clairsemé dans les marais salants.



Effets : Les feuilles, une fois séchées, peuvent servir à différentes choses :

- 10 en infusion, elle permet de créer un élixir qui rétablit tous les malus de constitution d'une personne qui l'ingère. Or, le même nombre de points redonnés seront enlevés de sa FORCE pour 24 heures.
- 20 séchées et réduites en « tabac » peuvent faire 10 portions de **Tabac d'Adiantre**. Fumer une portion permet à la personne de gagner temporairement 1 point de CONSTITUTION tout en perdant 1 point de FORCE pour 12 heures.

Lieux et environnement : L'Adiantre des Marais n'est présente que dans certains marais salants des Terres Gelées. Il semblerait que la présence d'activité volcanique tout près aide à la pousse. Elle peut alors être cultivée dans les herboristes et les druides. Les marais de l'Île de Voile-Neige ainsi que ceux de la Vallée de Chöm sont les plus grands producteurs.

Prix : Les feuilles séchées se vendent en lot de 10 pour environ 5na.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 17**
- Recette **Herboristerie [Infusion 15, Tabac 10]**
- Culture **Herboristerie 25**



Feuille du Tertre de Givre

(EXTRÊMEMENT RARE / TERTRE / HIVER / DD30+)

Apparence : La Feuille du Tertre de Givre pousse à même les parois de tertres très spécifiques des Îles du Nord. Elle est effilée et de couleurs vives orangées. Elle est toujours givrée, même si elle est cueillie et placée dans un environnement plus chaud.



Effets : Ingérer une Feuille du Tertre de Givre confère des protections contre les effets du Froid (attaque, environnement).

Elle octroie une **armure contre les dégâts de glace** pour 24hres (les points octroyés sont abaissés en premier avant d'atteindre les PV de la personne) :

- **1d20+2** si la feuille est fraîchement cueillie (moins d'une minute)
- **1d10+1** si elle est cueillie et reste dans un milieu froid (reste gelée)
- **1d8** si elle est conservée ailleurs que dans un environnement en dessous du point de congélation.

ATTENTION Ingérer la feuille a pour effet d'abaisser la température corporelle de la personne (combattre le froid par le froid). Il ne faut donc pas manger plus d'une feuille par jour, car la seconde feuille, en plus d'annuler l'armure, sans la réussite d'un Jet de FORTITUDE 15, fera tomber la personne en hypothermie. La mort pourrait s'en suivre si cette dernière n'est pas convenablement soignée dans les plus brefs délais.

Lieux et environnement : La Feuille du Tertre de Givre ne pousse que naturellement (ne peut pas être cultivée). Il faut se rendre à certains tertres de la région d'Ouschendorf, dans les îles du Nord. Seuls les druides et forestiers aguerris peuvent débusquer la plante.

Prix : La rareté et l'accessibilité réduite de la plante font grimper les prix. Une Feuille du Tertre de Givre se vend environ 60de, mais peut facilement atteindre 100de.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 30+**
- Recette –
- Culture **Impossible**



Feuille de Méridien

(RELATIVEMENT RARE / PLAINE / ÉTÉ ET AUTOMNE / DD20)

Apparence : Le Méridien ou « Buisson des elfidés » est un petit arbuste aux feuilles rudes présentant des poils. Ce buisson pousse à l'ombre en périphérie des forêts et jamais en plein soleil ou sur un couvert forestier.

Effets : Bien que ses fleurs peuvent être infusées pour faire une boisson aidant la digestion, ce sont les feuilles qui offrent les plus nets avantages. Il s'agit d'un fort psychotrope qui aide à la concentration. L'ingestion d'une feuille permet de donner un bonus substantiel de **+20** à la CONCENTRATION sur une tâche donnée pour une durée de **1d4 heures**.

La personne qui est dérangée ou termine son action de concentration avant la fin de l'effet aura un malus de **-10** à tous ses autres jets en plus de voir ses coups/jets critiques annulés. Les effets négatifs infligent un air absent et confus en plus de rendre les apprentissages quasi impossibles. Ces effets s'atténuent seulement après la période déterminée.

ATTENTION Manger une seconde feuille de Méridien lorsque les effets sont encore présents, infligent de graves malus à la personne. Elle tombe alors inconsciente pour **2d4 heures**. À son éveil, le malus de **-10** à tous les jets et l'impossibilité de faire des coups critiques sera aussi ressenti pour **2d4 heures supplémentaires**. Manger une troisième feuille rendra la personne inconsciente pour **3d4 heures** et ainsi de suite... Bref, il n'y a aucun avantage à manger plus d'une feuille à la fois.

Lieux et environnement : Les feuilles de Méridien sont à maturité à la fin de l'été et en début d'automne. On retrouve ce plan naturellement en bordure des forêts dans les plaines du centre du continent nordique. On cultive cette plante dans des environnements semblables afin de vendre les feuilles aux Temples et aux monastères. La capacité accrue de concentration est exploitée par les moines, les prêtres et même les paladins.

Prix : Une feuille de Méridien se vend environ 15de l'unité. La tisane produite avec les fleurs et qui aide à la digestion est relativement abordable et efficace. Les Temples peuvent la vendre environ 5na pour 1 traitement. Il faut dire qu'une seule fleur peut être infusée 3 fois et que le liquide peut être conservé au frais pendant des mois.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 20**
- Recette **Herboristerie [Infusion 15]**
- Culture **Herboristerie 20**



Feuille de Bornéas (Encens)

(COMMUN / MONTAGNE / SAUF HIVER / DD20)

+ ALCHIMIE

Apparence : Le plant de Bornéas est un arbuste très volumineux des montagnes nordiques. Une fois en fleur, il est facilement reconnaissable (+5 de bonus de recherche entre le printemps et le début de l'été). Le buisson présente des milliers de petites fleurs blanches et rosées à l'odeur très agréable du sucre et de vanille.



Effets : Ce sont les feuilles du Bornéas qui sont utilisées afin de créer des bâtons d'encens.

Séchées pour ensuite être moulues, 20 feuilles sont mélangées à de l'huile commune (végétale ou de baleine par exemple). On utilise alors le mélange pour faire des bâtons d'encens d'environ 20cm de long.

Le Bornéas est lent à brûler et dégage une odeur agréable et vanillée. Un bâton dure 2 heures et octroie +5 de bonus circonstanciel aux personnes présentes dans un rayon de 60 pieds qui tentent des jets de CONCENTRATION.

Lieux et environnement : Le Bornéas est présent dans les montagnes et fait partie des derniers feuillus avant les grands conifères nordiques (haute altitude). Il affectionne particulièrement les forêts vastes et montagneuses près des Pics Enneigées (région de Mordem) ainsi que la Vallée de l'Espoir.

Prix : Un bâton d'encens se vend environ 2de. Les feuilles peuvent être vendues en lot de 20 pour environ 1de.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 20**
- Recette **Alchimie [Bâton d'encens 15]**
- Culture **Herboristerie 20**



Racine de Fizua

(RARE / FORÊT / ÉTÉ / DD25)

Apparence : Le plant de Fizua est relativement petit. Il est habituellement en symbiose avec les épinettes nordiques en poussant à même leurs racines. Au début de l'été, le plant fleuri montrant une couronne de filaments violacés.

Effets : Ce sont les racines non lavées des plants de Fizua qui sont intéressantes. Connues depuis longtemps par les elfes, il suffit d'en faire bouillir une dizaine afin de former un liquide laiteux, visqueux et légèrement violacé.

Boire l'équivalent d'une fiole de ce liquide permet d'accroître le sens de l'AUDITION pendant **1d4 heures** en octroyant un bonus de +5.

Une recette d'une dizaine de racines permet de faire 5 fioles. À noter qu'on ne peut pas combiner en prenant plus d'une dose du liquide.

Lieux et environnement : Cette plante est très influencée par la température et l'altitude. Elle trouve les conditions gagnantes dans le Territoire Elfique actuel ce qui en fait le premier producteur. À noter qu'on ne peut cultiver adéquatement cette plante difficile à satisfaire. Nous retrouvons aussi de cette plante dans la Vallée de Chöm à une altitude d'environ 1 000m et de même dans la Vallée d'Espoir... Ces deux endroits étant beaucoup moins fournis que les terres elfes.

Prix : La disponibilité est directement reliée aux intempéries saisonnières. De ce fait, le prix variera selon l'année pour s'établir aux alentours de 5de pour un lot de 10 unités. Pour un ou deux naviskes supplémentaires, les druides, les forestiers et les apothicaires peuvent fournir 5 fioles du liquide.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 25**
- Recette **Herboristerie [Infusion 20]**
- Culture **Impossible**



Sève d'Urden

(RARE / FORÊT / ÉTÉ / DD25)

Apparence : L'Urden est un lierre qui peut atteindre une hauteur de 10 mètres. Elle se colle exclusivement aux troncs des pins rouges. Ses feuilles, opposées, sont dentelées et très foncées. Au bout de chaque lierre poussent des fleurs minuscules de couleur blanchâtre.

Ce lierre pousse à une vitesse très grande; plus de 30cm par jour au cœur de l'été! C'est une fois atteints 10m qu'elle s'affaisse pour mourir. Les druides passent quelques fois en forêt pour les attacher et aider à une plus grande croissance.



Effets : Les racines de ce lierre sont prisées par les herboristes. Sa sève jaune et épaisse à l'odeur plutôt nauséabonde entre dans la recette de « **Pousse-Vite** ». Cette recette sert à produire une eau très riche qui augmente considérablement la croissance d'une plante qui en est arrosée. La croissance de la plante en question sera doublée pour **1d20 jours**.

Un lierre produit habituellement entre 3 et 5 racines aptes à entrer dans la recette... À condition de les attacher et aider à qu'ils dépassent le stade des 10m de hauteur.

Lieux et environnement : Les forêts du sud du continent sont plus propices à faire pousser ce lierre. Les druides peuvent aussi en faire la culture, mais il doit impérativement être « attaché » à un pin rouge. Il faut donc faire pousser les deux espèces en symbiose dans des conditions parfois très difficiles (ensoleillement, type de sol).

Prix : Les racines ne pouvant pas être gardées plus de 3 jours coupées, on les vend rarement à l'unité. Le produit « Pousse-Vite » étant capable de supporter le passage du temps (environ 1 mois), il est vendu pour environ 40de.

POUSSE-VITE

Prendre une racine d'au moins 2cm de diamètre et mesurant au moins 30cm.
Tremper ladite racine dans 2 tasses d'eau le plus pure possible pour 24 heures.
L'eau obtenue en filtrant le mélange peut servir à arroser une autre plante.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 25**
- Recette **Herboristerie [Pousse-Vite 17]**
- Culture **30**



Fleur de Myrilis

(RARE / TOUS LES MARAIS / ÉTÉ ET AUTOMNE / DD25)

Apparence : Le Myrilis est une plante rare des marais nordiques. Or, sa couleur mauve et ses grandes feuilles permettent son identification parmi la flore marécageuse.

Effets : Les fleurs présentent 4 pétales qui doivent être séchés individuellement. Chaque pétale, ajouté à une recette, permet de masquer les goûts amers et âcres. On utilise ces pétales dans certaines recettes ancestrales très nutritives au goût désagréable.



Lieux et environnement : Le Myrilis est présent dans les marais près des Terres de Talen (Provinces d'Ysgragor et d'Hiveronde) de manière naturelle. C'est d'ailleurs de là qu'ont été exportées les pousses qui servent à sa culture dans certains marais dont ceux des Terres de l'Espoir au Sud des Terres Gelées.

Il semblerait que le Myrilis n'aime pas les gros gels hâtifs et le peu de luminosité, ce qui freine sa culture dans une latitude plus haute que celle que la limite des Provinces d'Ysgragor et d'Hiveronde. À noter que les marais salants et non salants sont tous deux des environnements propices.

Prix : Un pétale peut se vendre entre 1 et 5na mais peut atteindre 1de dans les terres nordiques.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 25**
- Recette -
- Culture **30**



Feuille de Xuvara

(RARE / PLAINE / ÉTÉ ET AUTOMNE / DD25)
+ ALCHIMIE

Apparence : Le Xuvara est une petite plante atteignant environ 40 centimètres de haut. Les feuilles sont longues et vert foncé sur le dessus. Le dessous des feuilles est plus pâle. Lors de la floraison, elle dégage une odeur particulière qui donne un **+5** de bonus circonstanciel lors de la cueillette et la recherche.

Les fleurs sont petites, blanches et en grappes sur le bout des tiges.



Effets : Séchées et brûlées, les feuilles dégagent une odeur fétide qui demande à réussir un jet de FORTITUDE 10 pour ne pas vomir. L'odeur peut servir de répulsif ou, au contraire, attirer l'attention!

La feuille entre dans la composition de la recette alchimique **Briseur d'Odorat**.

Lieux et environnement : Les plants de Xuvera sont présents dans les plaines du centre du continent nordique. Ils préfèrent la terre fraîchement déplacée ce qui explique pourquoi elle vit souvent en bordure des champs et des fossés.

Les alchimistes peuvent aussi la cultiver s'ils ont les compétences d'herboristerie nécessaires.

Prix : Une feuille se vend aux environs de 1de l'unité.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 25**
- Recette **Alchimie [voir Briseur d'Odorat]**
- Culture **30**



Feuille de Hara'dan

(COMMUN / MARAIS SALANT / ÉTÉ / DD15)
+ ALCHIMIE

Apparence : Le Hara'dan est aussi appelé « Bleuets des marais ». Il est facilement reconnaissable, car il pousse en talles de plusieurs plants. Il atteint rarement plus de 15 centimètres de haut, mais un plant peut s'étendre sur un rayon de 1 mètre. Ses fruits ressemblent à des bleuets et dégagent une légère odeur nauséabonde. Les plants sont en floraison du début de la seconde Période d'Yltem jusqu'aux premières neiges.



Effets : Malgré son odeur et son goût légèrement acerbe, manger le fruit frais peut être une bonne source d'eau douce en cas d'urgence dans les marais salants. Ses feuilles sont utilisées afin de « parfumer » certains poisons; sans nécessairement ajouter un effet particulier. La feuille entre dans la composition de la recette alchimique **Briseur d'Odorat**.

Lieux et environnement : Le Hara'dan est une plantes des marais salants. Même s'il est présent dans la plupart des marais salants nordiques, on le retrouve en plus grande quantité dans les marais du nord du continent (régions de Ville-Roi, d'Insbruck et de la Crevasse).

Prix : Une feuille se vend aux environs de 5tu l'unité.

Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 15**
- Recette **Alchimie** [voir **Briseur d'Odorat**]
- Culture **Impossible**



Moonstern (Huile)

(RARE / FORÊT / TOUTE L'ANNÉE / DD30+)
+ ALCHIMIE

Apparence : Le Moonstern ou « Pin de Lune » est une espèce rare de pin nordique. Un peu plus petit que le pin conventionnel, il produit à l'année de petits fruits orangés.

Effets : L'Huile de Moonstern est issue d'un procédé alchimique complexe impliquant les fruits de cet arbre. Le conifère laisse tomber ses fruits de manière aléatoire toute l'année. Il faut alors les récolter durant la pleine lune suivant la tombée.

Le procédé alchimique permet de produire une huile qui servira d'encre aux propriétés particulières. En effet, cette encre ne peut être lue qu'éclairée de la lumière de la pleine lune. Pendant le jour ou durant les autres périodes, les écritures seront visibles sous forme de runes argentées sans signification.

L'Huile de Moonstern est une recette alchimique encore inconnue du groupe.

Lieux et environnement : Le conifère pousse à l'état naturel dans des forêts bien spécifiques des îles Nordiques. Il est difficile d'en faire la production, car une fois plantée par l'homme, l'arbre devient souvent stérile. Seuls les druides très aguerris peuvent en faire la culture.

Prix : Une fiole d'Huile de Moonstern ou « Huile de Pin de Lune » se vend aux alentours de 250de. La fiole peut servir à écrire environ 10 pages.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 30+**
- Recette **Alchimie [voir Huile de Moonstern]**
- Culture **40+**



Pétale d'Élora

(RARE / PLAINE / ÉTÉ / DD30+)

+ ALCHIMIE, + MAGIE RUNIQUE

Apparence : L'Élora est assez monochrome. Pouvant se fondre parmi les autres plantes des plaines, cette dernière est très difficile à distinguer. Ses feuilles sont légèrement effilées et ses fleurs présentent cinq pétales d'un vert tendre.



Effets : Les pétales (10) peuvent être séchés au soleil et mis sous forme de crème en la mélangeant, entre autres, à une quantité de miel ou tout autre liquide sucré et visqueux. On produit ainsi un mélange utilisé en alchimie et en sciences runiques.

Le produit est phosphorescent et une fois répandu, permet de déceler des traces camouflées même avec des sorts de camouflages puissants – voir la recette obtenue « Poudre d'Élora ».

Lieux et environnement : Il faut un herboriste avec beaucoup d'expérience et de connaissances afin de déterminer les endroits propices à sa floraison. Toutefois, les terres du sud du continent semblent plus propices... même si des plaines plus nordiques présentent quelques fois des plants du genre. Il faut dire que sa culture n'est pas possible; il faut donc la cueillir en nature.

Prix : Un pot du produit se vend environ 30de chez les alchimistes ou des commerces de sciences runiques. Un tel pot permet de créer environ 5 glyphes et/ou entrer dans la composition d'une recette alchimique.

Les pétales peuvent aussi être vendus en lot de 15 pour environ 20de.

La Poudre d'Élora se détaille à environ 15de pour une utilisation.

RECETTE « Poudre d'Élora »

Huit pétales d'Élora, deux mouches noires séchées et une feuille de bouleau séchée devront être réduits en poudre à l'aide du pilon et mortier pendant au moins 20 minutes.

Mettre la fine poudre dans une fiole remplie d'une quantité d'eau la plus pure possible.

Laisser reposer au moins trois jours (ne pas dépasser cinq) en brassant vigoureusement quotidiennement.

Filtrer le mélange et ne garder que la partie solide.

Faire sécher au soleil au moins 1 journée.

La Poudre d'Élora est alors obtenue et peut se conserver indéfiniment dans un endroit sec.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 30+**
- Recette **Herboristerie 20**
- Culture **Impossible**



Écorce de Ware'dan

(RARE / PLAINE / ÉTÉ ET AUTOMNE / DD25)

Apparence : Le Ware'dan ou « Petit Orme » ressemble à l'orme, mais demeure un arbuste. Ses feuilles ainsi que ses fleurs et ses fruits sont quasi identiques, mais à une plus petite échelle. À noter qu'un plant ne vit qu'une seule année – au contraire de bien des arbres et arbustes qui entrent en dormance l'hiver.

Effets : L'écorce du Ware'dan possède des propriétés calmantes pour les lycanthropes. Lorsque l'arbuste est à maturité, mi-été jusqu'aux premières neiges, on peut râper et récolter une quantité donnée de son écorce.

L'écorce entre dans une recette inconnue du groupe qui fait un liquide injectable. Injectée dans les veines d'un lycanthrope, la mixture permet à ce dernier de ne pas se transformer pour 12 heures. Ce liquide est très utilisé dans les meutes qui contrôlent ainsi les transformations forcées lors des pleines lunes par exemple.

Lieux et environnement : Le Ware'dan pousse principalement en bordure des cours d'eau. Il est présent dans les plaines du centre du continent nordique en allant vers le Nord. Il demeure tout de même rare dû à son mode de reproduction limité.

Prix : Une seringue de Ware'dan se vend environ 15de sur le marché clandestin. L'écorce brute peut se vendre environ 5de pour une quantité nécessaire à faire 2 seringues.



Les jets de compétences nécessaires

- Recherche et cueillette **Herboristerie 25**
- Recette **Inconnue**
- Culture **Impossible**

