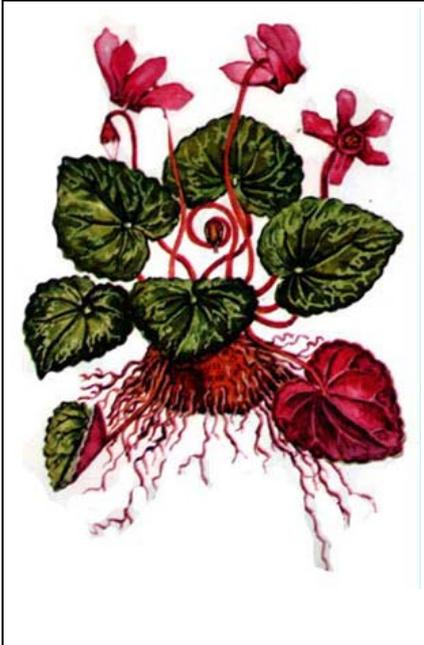


Herbier, Tome 12

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Avertissement : Bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou à votre pharmacien.

➤ Cyclamen purpurascens (d'europe)



Biotope : Plante européenne, que l'on trouve assez rarement, le plus souvent dans les bois montagneux. Plante vivace basse, feuilles cordiformes arrondies, fleurs roses.

Récolte : Annuelle (floraison Juin-Septembre)

Propriétés : C'est un poison hémolytique (qui détruit les globules rouges).

Préparation : Le tubercule est épluché puis pressé et la sève avec les parties de la pulpe donne l'élément à utiliser, la substance ne se conserve que 48 heures.

Utilisation : Appliquer sur une arme tranchante ou perforante. Les effets sont doubles, une fois en contact avec du sang le produit de la plante commence à détruire les éléments sanguins ce qui provoque une petite hémorragie. Une fois la blessure soignée, la victime se trouve affaiblie, sa capacité de récupération naturelle de ces plaies est arrêtée pour une durée de 7 à 10 jours (1d4+6). Durant cette période la récupération doit être obtenue d'une autre façon.

Coût : Moyen / Elevé

Action en jeu de rôle : Permet de créer de façon naturelle une blessure qui ne guérit pas naturellement. Le second effet permet d'affaiblir ses adversaires sur une longue période.

➤ Androméda



Biotope : Régions montagneuses, tourbières et marécages. Cette plante est assez rare tout de même. Petit arbrisseau glabre d'environ 30 cm de haut au feuillage persistant, les feuilles elliptiques et linéaires ont une couleur verte-grise. Les fleurs sont roses ou blanches en forme de clochettes.

Récolte : Mai - Août

Propriétés : C'est une plante hypotenseur (provoque des étourdissements).

Préparation : Les fleurs et les feuilles sont broyées et mélangées à de la mélisse. La pâte obtenue doit être conservée dans un pot hermétiquement fermé.

Utilisation : La préparation s'applique sur des armes tranchantes ou perforantes, elle provoque en cas de contact avec le système nerveux une forte sensation de vertige chez la victime.

Coût : Moyen / Elevé

Action en jeu de rôle : La victime subit les effets d'un étourdissement ou d'un malaise. Une fois que le produit a pénétré son organisme, la victime a du mal à coordonner ses mouvements. La durée de l'effet est variable en fonction de la corpulence de la cible (durée de 1d4 ou 1d6 rounds d'effets).

Note : l'application de la substance et son utilisation ne doit pas excéder une durée de 5 heures. De plus, le mélange a une forte odeur citronnée qui facilite grandement la découverte du poison.