

Herbier, Tome V

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.

Sariette des Jardins (*Satureia*)



Biotope : Plante méditerranéenne, cultivée comme condiment, plante annuelle de 15 à 20 cm ; tige dressée, feuilles linéaires. La fleur dégage une forte odeur aromatique.

Récolte : Juillet – Août

Propriétés : : C'est un bon stimulant nerveux et un aphrodisiaque.

Préparation : Il faut 5 tiges de plantes, qui doivent être séchées à l'ombre pendant 4 jours. Puis les réduire en poudre, ensuite il faut mélanger cette préparation à une solution d'eau sucrée puis laisser pendant 6 jours avant de servir.

Utilisation : Faire boire la préparation avant d'avoir les effets recherchés. Attention abuser de cette préparation peut provoquer une constipation sévère. Si le traitement est prolongé sur plusieurs jours, il faut le double de solution que la veille (1, 2, 4, 8...). Pour l'homme, il faut se rappeler que ne pas dormir pendant plus de 11 jours provoque des troubles mentaux graves.

Coût : Faible / Moyen

Action en jeu de rôle : Permet une majoration de la vigilance et de limiter le besoin de sommeil. Cela permet de passer une nuit sans avoir de contrecoup et de pouvoir ainsi rester en éveil plus longtemps. Si le traitement est prolongé sur plusieurs jours, il ne faut pas oublier les troubles psychologiques et le choc de l'organisme qui peut plonger après le 3^{ème} jour dans le Coma pour 24 heures ou plus...

Ulmaria, reine des prés (*Filipendula*)



Biotope : Prairies humides ; très commune. Plantes vivaces aux tiges raides, feuilles pennées vertes au dessus, argentées en dessous.

Récolte : Juillet – Août

Propriétés : C'est un antipyrétique permettant de combattre les fièvres. C'est aussi un diurétique puissant (qui fait uriner).

Préparation : Il faut préparer les fleurs en infusion en les faisant sécher lentement. Une fois les fleurs prêtes, il suffit de les infuser dans une solution alcoolique avec des feuilles de menthe et des orties.

Utilisation : On compte 10 cl de solution par prise. La prise peut être à renouveler tous les 4 ou 6 heures selon le degré des fièvres. Attention ce produit fait tomber la fièvre, il ne soigne pas une infection (s'il y en a une). Attention le mélange ne doit pas être conservé plus de 30 jours ou son effet sera inversé.

Coût : moyen / assez coûteux

Action en jeu de rôle : Permet de faire tomber une fièvre et ainsi de limiter les gênes et l'incapacité à réagir qu'elle entraîne, le personnage sortira de son état apathique et pourra réagir presque normalement.