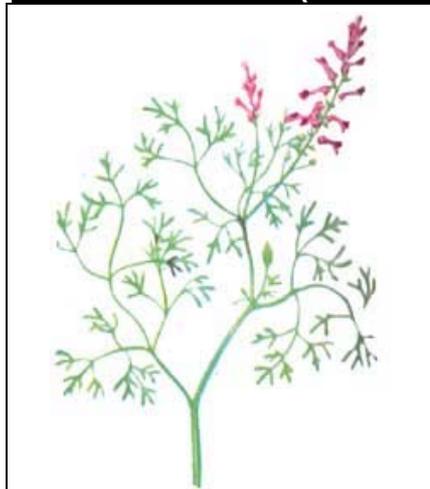


Herbier, Tome 8

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.

➤ Fumeterre (*Fumaria officinale*)



Biotope : Répandue dans les vignes, les terrains vagues et talus. Plante annuelle touffue allongée et grimpante. Fleurs roses pourpres en grappes.

Récolte : Mai – Octobre

Propriétés : C'est un traitement des troubles cutanés (eczéma, dermatose...).

Préparation : La plante doit être séchée puis réduite en fine poudre, enfin mélangée à 25 % d'écorce de bouleau. Il faut 90 g de préparation pour une application.

Utilisation : La poudre doit être mélangée à de l'huile, puis chauffée et refroidie légèrement avant d'être appliquée sur les zones où se trouvent les dermatoses. L'application est à faire tous les jours jusqu'à disparition des dermatoses ce qui peut prendre 1 à 3 semaines.

Coût : Une application moyen / Un traitement coûteux

Action en jeu de rôle : Le traitement permet de faire disparaître des troubles de la peau (eczéma, petite plaies, pustules, phlyctène...), cela permet aussi d'adoucir des peaux dures et de limiter la taille des cicatrices... C'est une préparation très utile pour les séducteurs ou les personnes ayant à cacher leurs activités martiales (par la disparition des traces de blessures), cela leur permet d'avoir une peau de bébé.

➤ Jusquiame noire (*Hyoscyamus*)



Biotope : Peu fréquente ; terrains vagues, remblais, talus, bords de chemin. Plante annuelle de 40 à 120 cm aux feuilles longues et dentelées. Les fleurs sont beiges et pourpres à leur base.

Récolte : Juin – Août

Propriétés : C'est un sédatif ou un narcotique s'il est utilisé à forte dose.

Préparation : La plante est pressée pour en obtenir une huile qui peut être absorbée pour faciliter l'endormissement. La plante est séchée puis réduite en poudre qui peut être brûlée pour dégager un gaz soporifique. La fleur est passée au pilon puis le suc est séché et mélangé à de l'huile, puis chauffé pour obtenir une pâte très forte, utilisée comme narcotique puissant.

Utilisation : Au Moyen Âge c'était l'une des principales drogues utilisées en sorcellerie, le suc est l'une des composantes des filtres d'amour. L'huile est utile pour favoriser l'endormissement des personnes insomniaques. La fumée de la plante est utilisée pour ses vertus de mise en transe et ses vertus calmantes. Le suc de la fleur est utilisé pour plonger des personnes dans un sommeil parcouru de rêves intenses.

Coût : Coûteux

Action en jeu de rôle : L'huile permet de se mettre en bonne condition pour dormir, cela équivaut à doubler sa capacité de récupération par le sommeil, ainsi une personne blessée récupérera plus vite, un lettré épuisé retrouvera ses capacités plus facilement. En jeu il faut compter les 4 premières heures de sommeil comme équivalentes à 8 heures. Mais il faut toujours avoir terminé sa nuit pour bénéficier de ses avantages.

La poudre permet, en brûlant, de dégager un gaz qui annihile les sens autres que mentaux, la personne ne fait que penser et ouvre son esprit à des rêves éveillés. Seule une bonne maîtrise des effets permet de tirer un avantage de cette mise en transe, des « victimes » deviennent incapables de coordonner leurs mouvements et perdent de leur vitesse de réaction. L'efficacité continue 2 minutes après la fin de l'exposition au gaz.

Le suc des fleurs, narcotique très puissant, plonge sa « victime » dans le monde des rêves, il faut une bonne pratique pour s'en servir pour rechercher dans sa mémoire un souvenir oublié ou refoulé... Un non-initié verra son esprit dériver dans ses rêves sans pouvoir réagir, mais en les subissant... L'efficacité est d'une dizaine de secondes, mais il faut presque 10 minutes pour sortir d'un espèce de coma si l'on est pas habitué à ce genre de drogue.