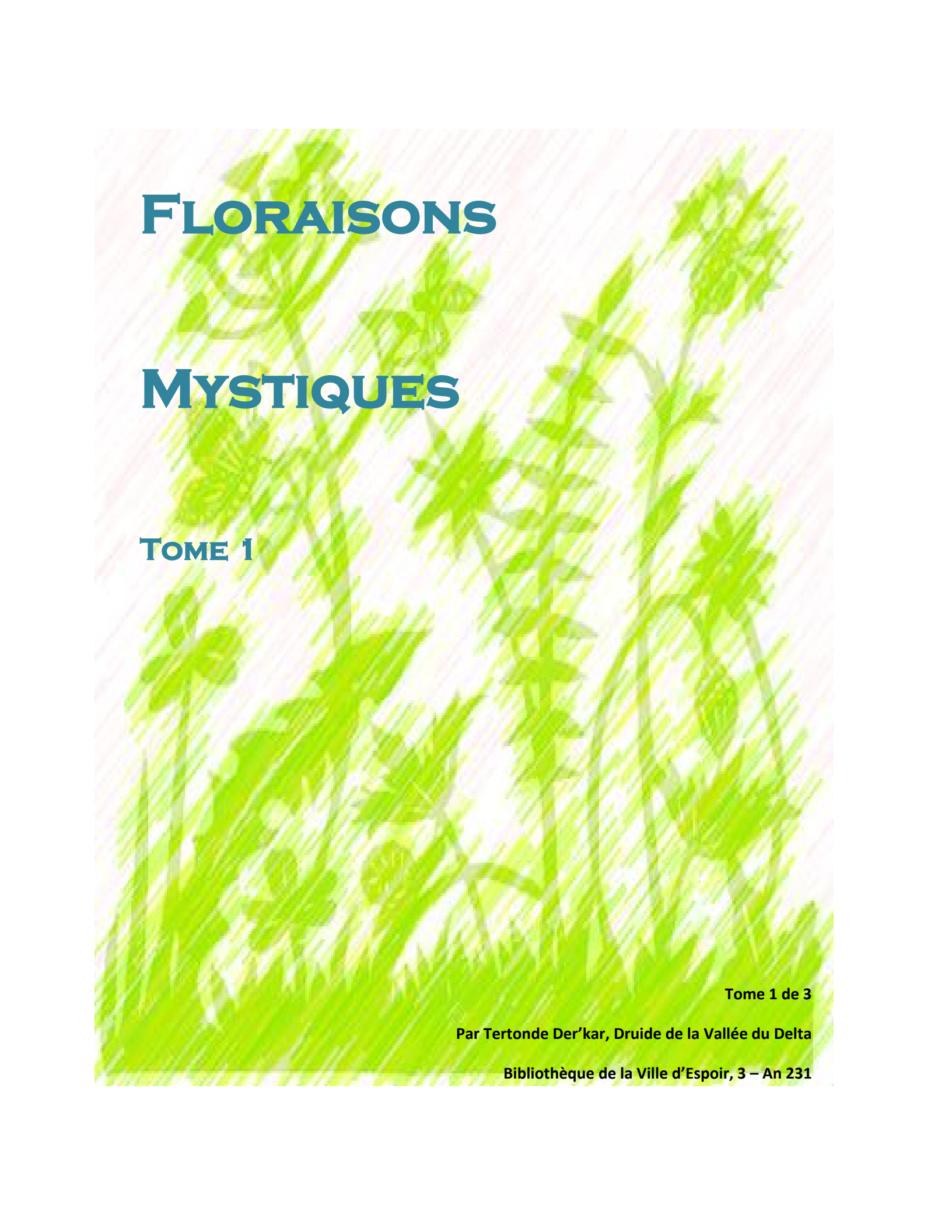




FLORAISONS

MYSTIQUES

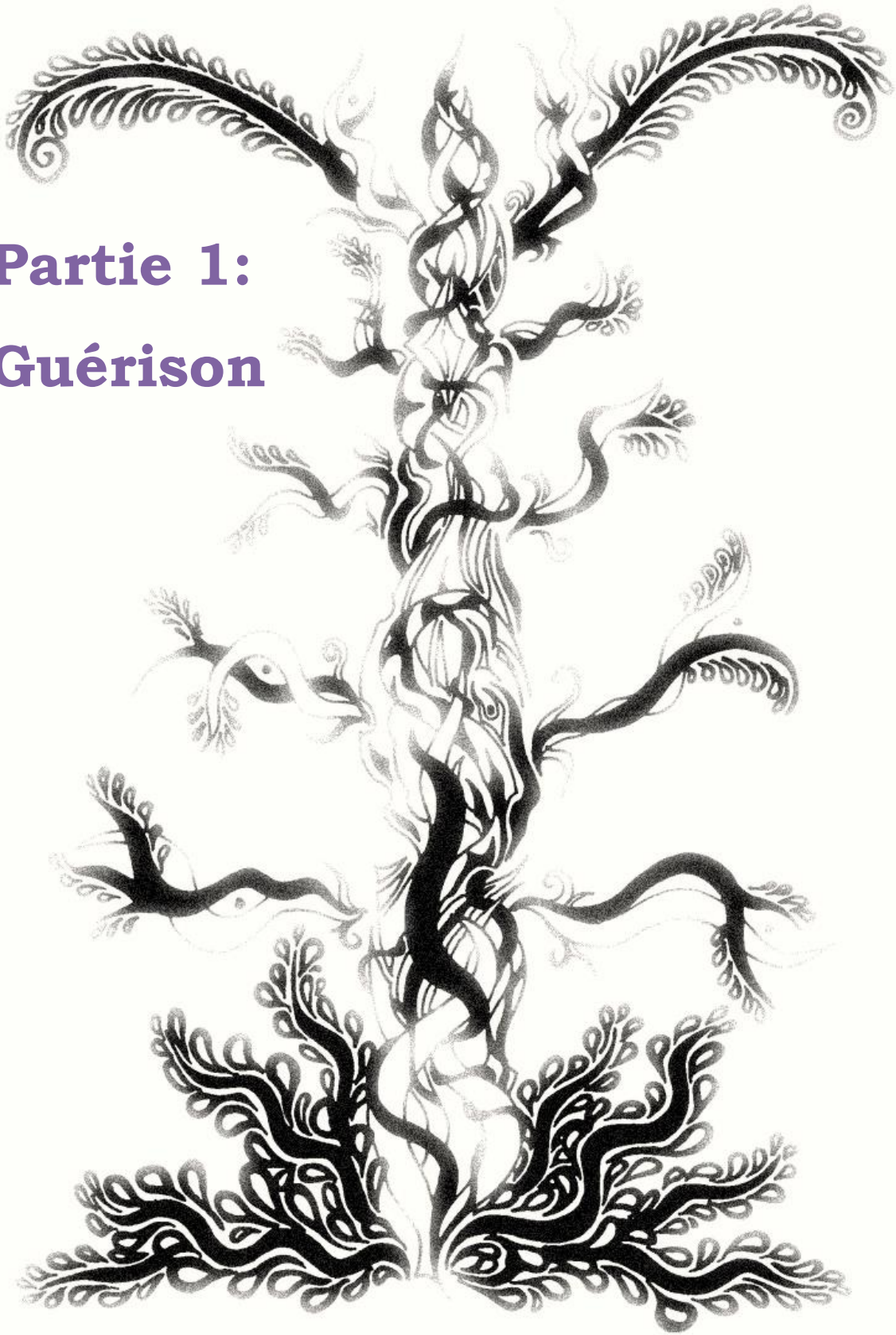
TOME 1

Tome 1 de 3

Par Tertonde Der'kar, Druide de la Vallée du Delta

Bibliothèque de la Ville d'Espoir, 3 – An 231

Partie 1:
Guérison



Ferblantine des Montagnes

Catégorie : Guérison

Présence : Rare, saisonnière et dans un Région donnée

Origines :

Présente très tôt au printemps dans les **Montagnes de la Vallée du Delta**. Elle pousse à travers la neige. La fleur s'épanouie à peine 3 jours avant de faire un fruit qui ne peut être utilisé. On dit que cette plante est la manifestation de la Grande Ilt'aar qui annonce le retour de la Lumière.

Apparence et cueillette :

Petite fleur blanche formée de 4 pétales. Elle arbore une couronne rosée. Il faut la cueillir avec une serpe d'argent (minimum) pour garder ses propriétés de guérison.



Effets :

Entre dans la fabrication d'huiles pour panser les plaies. Chaque pétale octroie 5PV automatiquement à tout mélange dont elle fait partie. De plus, on ne lui connaît aucune mauvaise interaction, vous pouvez donc l'insérer dans n'importe quelle recette de baume et d'huile sans craindre une réaction indésirable.

Couronne des Marais Salins

Catégorie : Guérison

Présence : Rare, dans une Région donnée et visible par certains individus seulement

Origines :

Elle se retrouve dans les **marais salins de la Gîtée**, près de Merhunes. Cette fleur, créée et plantée directement par un Druide Céleste de Tolemdel, n'apparaît qu'aux druides de hauts niveaux, bons et loyaux à ce Prince de la Nature.

Apparence et cueillette :

Fleur moyenne, mauve avec des lignes blanches. Les feuilles et la tige présentent des poils. Elle ne peut être cueillie que par des Druides possédant une serpe céleste.



Effets :

Mangée fraîche, elle guérit de 10PV et donne une bénédiction de Tolemdel. Les effets de cette grâce diffèrent d'une personne à une autre.

Elle peut être séchée pour entrer dans la confection de potions de vie.

Plante de Corioliacé

Catégorie : Guérison

Présence : Relativement commune dans une Région donnée

Origines :

Plante se retrouvant dans les **Plaines du Goudel**, près du Territoire du Delta. Elle pousse naturellement et donne un fruit tous les 150 ans. Il faut cueillir ce fruit qui tombera par terre avant sa floraison qui commencera dès le lendemain.

Lorsque vous plantez une graine, la plante ne prendra 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.

Apparence et cueillette :

Larges feuilles vertes foncées et de grandes fleurs en forme de cœur. La graine et le plant flétri peuvent servir.



Effets :

En présence de personnes blessées dormantes dans un rayon de 100m, elle laisse évaporer un léger parfum rappelant le 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. Une fois vidée de ses points de vie elle fane et donne un petit fruit ressemblant à une noisette. Elle pourra être replantée. 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.

Recette ajoutée à la main par quelqu'un...

Queillir 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, 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.*

Lanterne de Persévonne

Catégorie : Guérison

Présence : Rare, dans une Région donnée et visible par certains individus seulement

Origines :

Plante se retrouvant aux abords de la **Rivière Persévonne** près de la Capitale de la Province d'Ulysse. Elle n'apparaît qu'aux voyageurs dignes d'Irwing, la Déesse de l'Eau. Cadeau de cette dernière, elle éclaire le chemin des gens perdus.

Apparence et cueillette :

Fleur blanche à l'apparence anodine, elle laisse échapper une légère lumière blanchâtre dans la nuit. Visible seulement par les gens dignes de la Déesse de l'Eau.

La fleur pousse à l'ombre, près de la rivière, au milieu de ses feuilles qui forment une couronne autour de celle-ci.



Effets :

La personne digne qui mange cette fleur obtiendra une faveur de la Déesse en plus de voir tous ces points de vie regagnés et, si applicable, ses sorts de la journée rechargés.

La faveur de la Déesse sert aux voyageurs en quête d'aventure ou d'un sens à leur Vie.

Plante de Galdiule

Catégorie : Guérison

Présence : Rare, saisonnière et dans une Région donnée

Origines :

Galdiule, un Druide Céleste de Tolemdel, a longtemps étudié les plantes mystiques et avait un rêve : en créer une digne de son Prince. La plante de Galdiule pousse l'automne sur les flancs des **Montagnes d'Ysgragor**, dans la Province du même nom.

Apparence et cueillette :

Fleur d'un jaune éclatant. Elle pousse au début de l'automne. La fleur est fermée toute la journée et s'ouvre que quelques secondes pour attraper les derniers rayons de lumière de la journée. Le soleil se cachant derrière les montagnes, elle se referme aussitôt.

Il faut la cueillir avec une serpe d'or (minimum) pendant les quelques minutes où elle est ouverte. De plus, la personne qui la cueille doit vouer un culte à Tolemdel, sinon, la plante n'aura aucun effet.



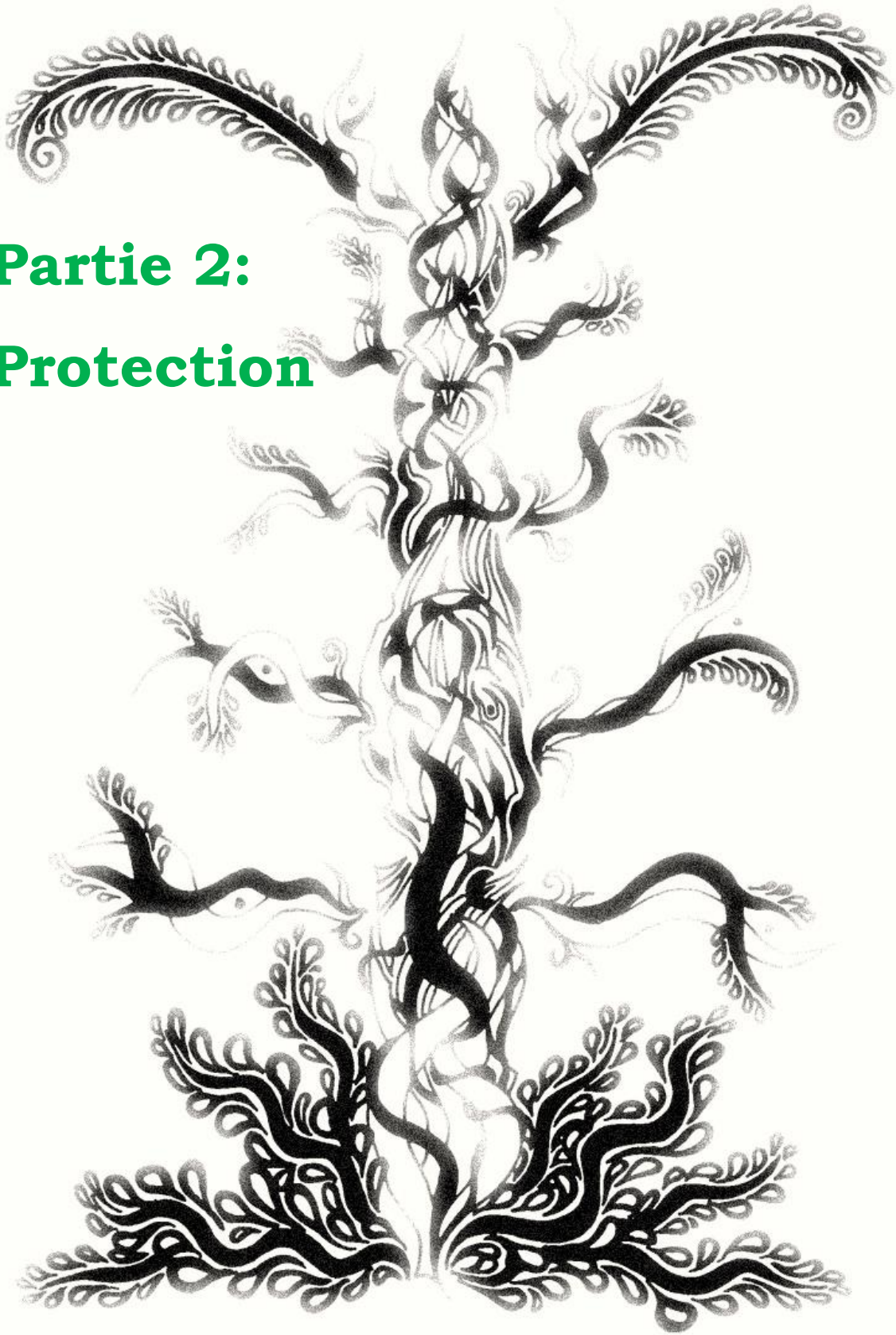
Effets :

La plante peut servir dans un rituel complexe lors de l'Appel de Tolemdel ou à un Autel dédié à ce dernier. Lors d'une cérémonie réussie, les faveurs du Prince sont accordées aux croyants.

Mangée fraîche, la fleur redonne 20PV. Elle peut servir pour créer des élixirs de vie mais doit rester fraîche. Elle reste fraîche 48hres.

Partie 2:

Protection



Cortinaire de Malbar

Catégorie : Protection

Présence : Rare et visible par certains individus seulement

Origines :

Ce champignon pousse dans les sous-bois un peu partout dans les Terres Gelées. Cependant, il n'apparaît qu'aux fidèles de Malbar, Prince des Armées.

Apparence et cueillette :

Champignon rouge, le Cortinaire de Malbar vient souvent en paire. Il est petit et pousse dans les sous-bois aux endroits appropriés pour capter le plus de lumière possible.

Il doit être cueilli avec une serpe.



Effets :

Mangé frais, ce champignon élimine tous les malus affligeants la protection (Armure, AC etc...) de la personne. Une bénédiction de Malbar est aussi octroyée. Cette dernière se résume souvent en points d'armure supplémentaires pour 24hres mais, pour les grands adorateurs, le bonus peut aller jusqu'à La Parole au Dieu.

Œillet Carmin

Catégorie : Protection

Présence : Rare, saisonnière et dans une Région donnée

Origines :

Très rare.

Fleur poussant seulement sur les flancs du **Mont-Carmin**. Elle est présente seulement au cœur de l'Été lorsque les rayons du Soleil sont le plus forts.

Apparence et cueillette :

Petite fleur à la couleur rappelant son nom, elle doit être cueillie avec une serge d'adamantium par un Druide dont le niveau est au minimum de 10.



Effets :

La fleur et le plant doivent être cueillis et séchés. Elle entre dans la confection de potion de bonus constitution. Toute potion faite avec cette plante permet l'ajout de 5 points de constitution, au minimum, dans l'effet de cette dernière.

Cloches de l'Aurore

Catégorie : Protection

Présence : Commune, saisonnière et dans une Région donnée

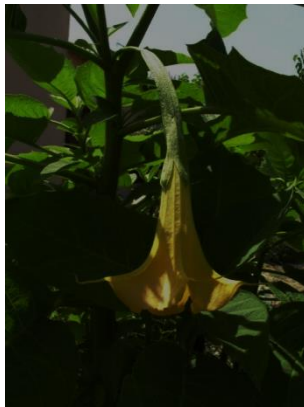
Origines :

Présente du printemps jusqu'aux premières neiges, la fleur est typique de Région de la **Plaine de Kardyl**.

Apparence et cueillette :

Très anodine pour les gens habitant l'Île de Kardyl, elle est cependant bienveillante envers les adorateurs de Pert'aar, Dieu de l'Obscurité.

La fleur jaune en forme de cloche, s'ouvre à la tombée de la nuit et se referme le jour. Elle doit être cueillie pendant le jour lorsqu'elle est fermée à l'aide d'une serpe céleste de Pert'aar.



Effets :

Elle doit servir lors de rituels complexes au Dieu de l'Obscurité pendant la nuit suivant le jour de sa cueillette.

Lorsqu'elle s'ouvre, pendant le rituel, elle offre une protection contre la Lumière et les dégâts associés à tous les adorateurs.

Fougère Langue de Serpent

Catégorie : Protection

Présence : Relativement commune, saisonnière et dans une Région donnée

Origines :

Présente dans les terres humides des **Marais d'Olio**, dans la Province d'Hiveronde. Elle n'est utile que quelques jours, le printemps, lors des premières pousses.

Apparence et cueillette :

Fougère très difficile à différencier des autres, elle est reconnue généralement que par les Druides et amateurs de la Nature de niveau 7 et plus. La pousse ressemble à toutes les autres pousses de fougères. Elle doit être cueillie par une serpe d'argent (minimum) pour garder ses propriétés.



Effets :

Mangée fraîche, elle octroie un bonus temporaire de 24hres à l'AC de +8. Cependant, la personne ne peut qu'en manger une par année. Les autres n'auront plus d'effet.

Elle peut entrer dans la confection de potions de protection et de bonus à l'AC.

Étoile de Givre-Mont

Catégorie : Protection

Présence : Très rare, saisonnière, dans une Région donnée et visible par certains individus seulement

Origines :

Fleur mythique très rare poussant l'hiver sur les sommets des montagnes de la **Chaîne de Givre-Mont**. Elle n'apparaît qu'aux gens purs, bons et adorateurs de Jeërkol, la Fjorn à l'Origine des Nordiques.

Apparence et cueillette :

Elle ressemble à un trèfle givré. Elle doit être cueillie et mangée sur place; ne se conserve pas et ne supporte pas la chaleur.

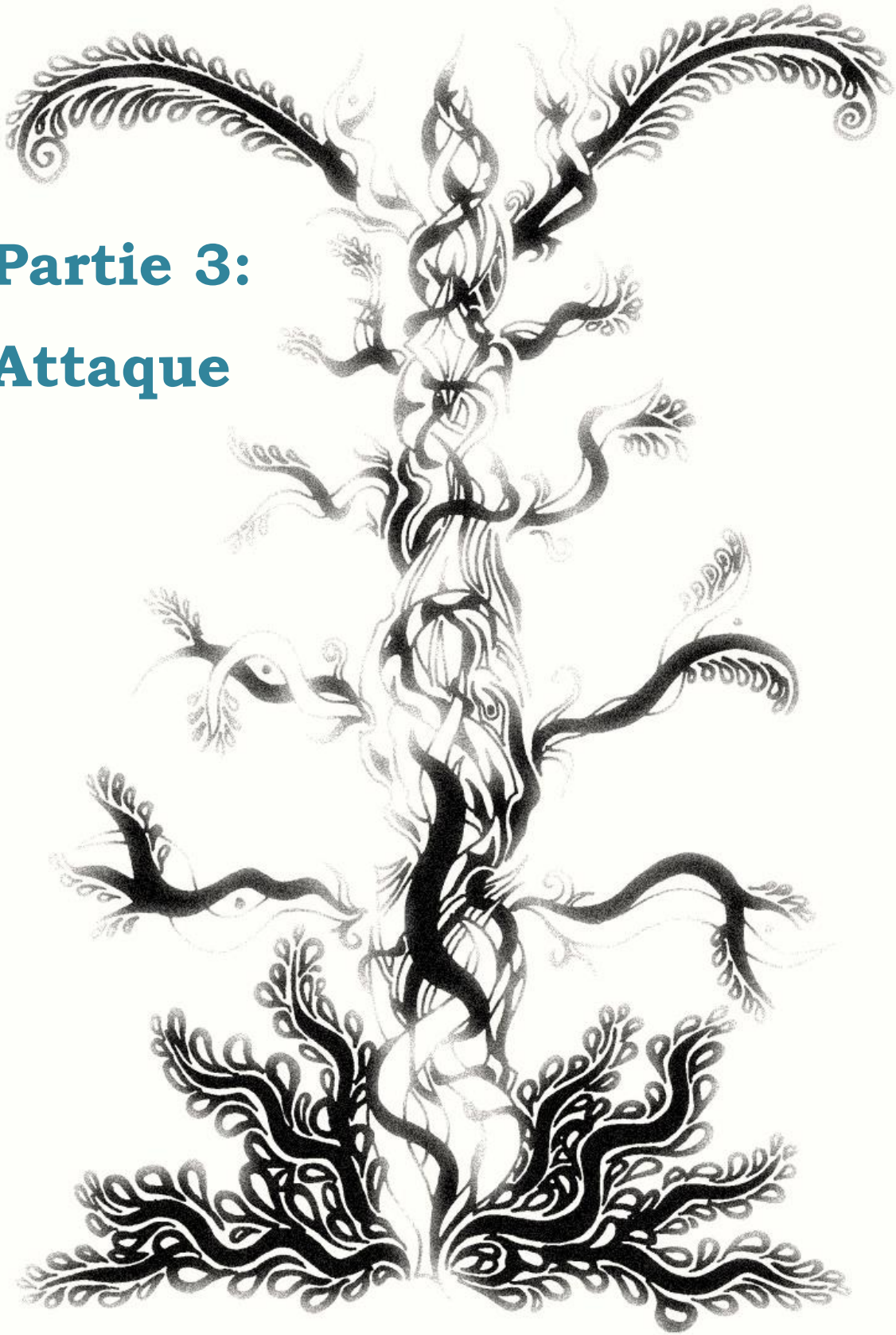


Effets :

Elle octroie une protection contre le Froid et toute attaque par cette dernière. La bénédiction de la Fjorn ne s'arrête pas là. Elle octroie à la personne une faveur divine. Une question, un souhait ou toute autre demande sera alors exaucée par cette dernière.

Partie 3:

Attaque



Arbre du Tertre

Catégorie : Attaque

Présence : Rare et dans une Région donnée

Origines :

Conifère de la région de **La Grande Île**, il pousse dans ces forêts. Il est rare et pousse à une altitude bien précise dans ces montagnes.

Son nom est associé au **Tertre de Herlyn**, où se trouverait la plus grande concentration de cet arbre.

Apparence et cueillette :

L'arbre ressemble à un sapin mais à une couleur plus bleutée. Seuls les Druides Célestes muni d'une serpe d'or (minimum) peuvent en extraire l'écorce.



Effets :

L'écorce extraite peut être utilisée dans la confection de flèches. Elle donne des flèches incassables faisant 2d8 de dommages et 1d4 de dommages supplémentaire directement sur l'armure de l'adversaire.

Baie de Cion ou Baie de la Tentation

Catégorie : Attaque

Présence : Rare et visible par certains individus seulement

Origines :

Ces baies poussent un peu partout dans les vallées profondes des Terres-Gelées pendant toutes les saisons. Elles n'apparaissent qu'aux personnages d'alignement mauvais spécialement choisis par Ülitep, Dieu de la Tentation.

À sa vue, un jet de Volonté DD30 doit être réussi par la personne. En cas d'échec, cette dernière est incroyablement tentée de les manger.

Apparence et cueillette :

Les baies sont d'une couleur rouge vif. D'allure charnue et juteuse (appétissantes).

Seuls les gens mauvais à la volonté d'acier peuvent résister à la tentation de manger ces baies. S'ils sont dignes d'Ülitep, ils peuvent les cueillir à l'aide d'une serpe.



Effets :

Lorsque mangé par un individu ayant raté son jet de volonté, elle « marque » la personne du sceau de la Tentation. Toutes les tentations enfouies de cette dernière seront amplifiées pour devenir problématique.

Le fruit cueilli peut servir à la confection d'élixirs de Tentation. Ces liquides permettront, pour un temps donné, d'amplifier les Tentations de la personne qui l'absorbera.

Ratif Doré

Catégorie : Attaque

Présence : Très rare et visible par certains individus seulement

Origines :

Arbre mythique, le Ratif Doré n'a pas d'endroit de prédilection pour pousser. Il ne sera visible que par les plus grands guerriers adorateurs de Tolemdel, Prince de la Nature. La légende dit qu'un tel arbre a été utilisé pour la confection des armes du Grand Haan'gär.

Apparence et cueillette :

L'arbre n'a pas de feuilles. Il ressemble à un tronc vide et mort. Cependant, il est doré.



Effets :

Il doit être coupé par l'adepte de Tolemdel désigné pour qui le Prince a choisi de donner ce présent. Le bois sert à faire des armes. Pommiaux, bâtons magiques, arcs, flèches etc...

En plus d'être indestructibles, les armes conçues avec ce bois ne quittent jamais leur propriétaire. Impossible de les échapper involontairement dans un combat ou de les perdre. Le vol d'un tel objet est, pour ainsi dire, irréalisable.

Après la mort du combattant, l'arme perd ces dons et le bois devient quelconque.

Odelle des Marais

Catégorie : Attaque

Présence : Très rare, dans une Région donnée et visible par certains individus seulement

Origines :

Plante très rare des Marais, l'Odelle voit ses origines dans les **marais du Nord du continent**, dans la Province de la Capitale. Les druides d'alignement plutôt mauvais et de haut niveau sont à l'origine de sa création. Seuls des individus semblables ont la capacité de trouver cette plante.

Apparence et cueillette :

Très grande fleur présentant 5 grandes pétales rouges et 5 autres plus petites blanches.



Effets :

La plante complète, incluant les racines, entre dans la confection de puissants élixirs de contrôle mental. Les gens, animaux et même humanoïdes ratant un jet de volonté DD25 seront automatiquement sous le contrôle du Druide pour une durée pouvant aller jusqu'à 48 heures.

Dilactère des Montagnes

Catégorie : Attaque

Présence : Rare et visible par certains individus seulement

Origines :

Plante rare des montagnes enneigées de façon permanente des Terres-Gelées. Elle n'apparaît qu'aux mages de hauts niveaux spécialisés dans la confection de sorts et de combinaisons de sorts d'attaque.

Apparence et cueillette :

Petite fleur blanche qui pousse à travers la neige ou sur les parois rocheuse gelées.



Effets :

Elle entre dans l'enchantement d'armes ou les rituels de création de sorts ou sorts combinés. Il faut un mage de très haut niveau pour arriver à utiliser toutes les compétences de cette plante.
