



Guide Pratique Des Plantes Médicinales Communes Des Terres Gelées

Par Pierre Sourcier

Druide et herboriste

Etten-sur-le-Lac, Province de la Capitale

Légende

A _____

Achillée Mille-Feuilles	3
Ail des Bois	3
Amandier des Terres Gelées	4
Amour	4
Anémone	5
Armoise	5
Arnica	6

B _____

Basil	6
Belladone	7
Bouillon-Blanc	7

C _____

Cassis	8
Chélidoine	8
Chêne des Terres Gelées	9
Chou	9
Ciguë	10
Consoude	10

D _____

Dature	11
--------	----

E _____

Eucalyptus	11
------------	----

F _____

Fenouil	12
Frêne	12

G _____

Genêt	13
Genièvre (Baie de)	13
Gentiane	14
Géranium des Terres Gelées	14
Guimauve des Marais	15

H _____

Hellébore	15
Houx Commun	16

J _____

Jusquiame	16
-----------	----

L _____

Lavande	17
Lierre	17
Lin	18
Lis d'Eau	18
Lutil Rouge	19

M _____

Marjolaine	19
Mélandar	20
Mélilot	20
Mircun	21
Myosotis	21

N _____

Narnier des Terres Gelées	22
Noyer	22

O _____

Ortie	23
-------	----

P _____

Pissenlit	23
Pivoine	24
Poivre	24
Prunier	25

R _____

Rosier des Terres Gelées	25
--------------------------	----

S _____

Seigle	26
Souci	26
Sureau	27

T _____

Tilleul	27
---------	----



Achillée Mille-Feuille

Cette plante à fleurs blanches et roses, d'environ 70 cm de haut, fleurit le printemps et reste présente tout l'été.

Habitat :

Pousse dans les champs et les lieux incultes.

Propriétés :

Séchée, elle peut être utilisée pour faire des cataplasmes, qui rendent 1PV supplémentaire.



Ail des Bois

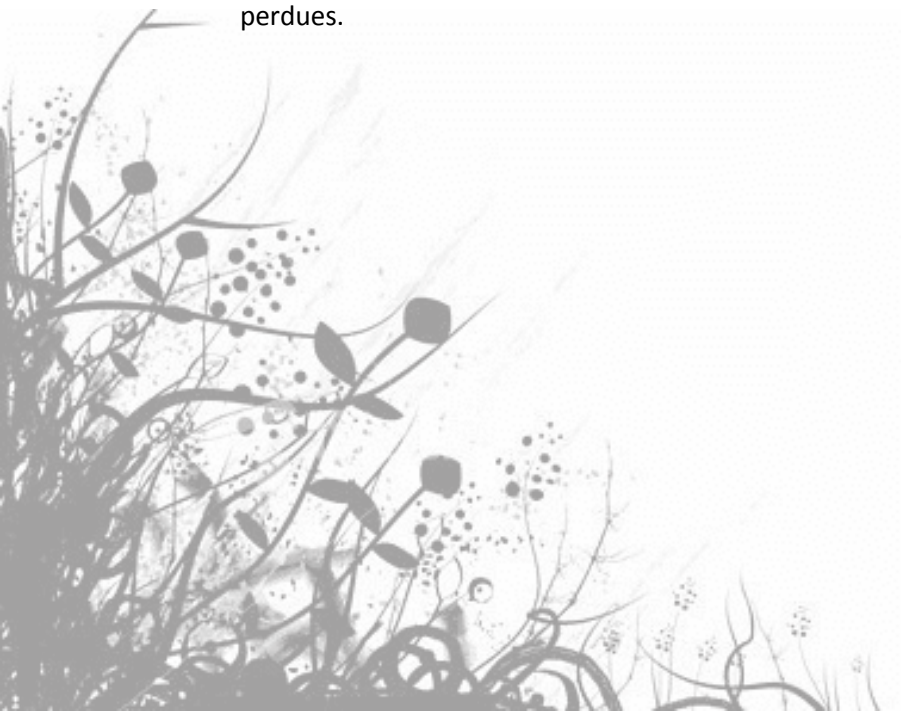
Ce bulbe bien connu pour repousser les démons et les vampires. Protège du mauvais œil et conjure les mauvais sorts (autour du coup). Son odeur éloigne aussi les serpents.

Habitat :

Dans la plupart des forêts des Terres Gelées

Propriétés :

Mangé, l'ail des bois est reconnu pour redonner du courage et du moral (+1 aux jets de sauvegarde contre la PEUR). Il est aussi reconnu pour protéger contre la folie. En le mélangeant à du vin de prière et en le consommant pendant un sort de Divination, il peut aider à retrouver les âmes perdues.





Amandier sauvage des Terres Gelées

Symbole de la vie éternelle, l'amande représente aussi la fragilité et la virginité.

Habitat :

L'amandier se retrouve principalement dans les terres intérieures et fuit l'air marin trop frais. La région du Goudel, près de Merhunes est propice aux amandiers.

Propriétés :

Considérée comme un bon remède contre l'insomnie et la dysenterie (Soins DD15 en donnant 3 amandes vertes au patient). La tisane de bois d'amandier jeune assure la fécondité des femmes.



Amour

Plante aux petites fleurs blanches en forme d'étoiles, elle forme des bouquets à mi-printemps. Elle donne des baies à la fin de cette saison.

Habitat :

Elle pousse dans les forêts tempérées (non dans les froides forêts des îles du Nord) et de temps-en-temps en bordure des champs.

Propriétés :

Elle est utilisée comme antidote contre les poisons et comme antiseptique. On peut l'appliquer sous forme de pommade ou l'ingérer. Selon le type de poison, on dispose d'environ 1 minute après l'empoisonnement pour ingérer la plante. Cela donnera un bonus de +2 aux jets de sauvegardes contre les poisons (+3 pour les nains, gnomes, halfling).

La pommade sur une blessure permet de reprendre 3PV.



Anémone

Plante à fleurs mauves ou blanches et à tiges duveteuses mesurant environ 20 cm.

Habitat :

Elle se retrouve la plupart du temps dans les collines en climat tempéré (centre des Terres Gelées mais pas en montagnes).

Propriétés :

Elle a des propriétés cicatrisantes en cataplasmes (+1PV par jour), peut aussi faire tomber la fièvre si prise par légère infusion de fleurs séchées.

Elle peut aussi redonner la vue au bout d'un traitement d'un an de lavements journaliers des yeux (Jet de Soins quotidien DD15).

À forte dose (infusion de plus de 30 fleurs), elle peut servir de drogue faisant croire à la personne qu'elle se transforme en bête sauvage (Fabrication de Drogue DD10).



Armoise

Plante odoriférante aux vertus purificatrices. La légende dit que cette dernière a été apportée dans les Terres Gelées par des Orientaux. Elle produit des petites fleurs jaunâtres à mi été jusqu'aux premières neiges.

Habitat :

On la retrouve un peu partout dans les Terres Gelées en bordure des chemins forestiers, le long des ruisseaux ou dans les ruines.

Propriétés :

Plante avant tout spirituelle, on peut se purifier en buvant une infusion. Les tisanes aident aux accouchements. Elle permet de guérir de l'épilepsie (Jet de Soins DD40).

On la suspend en bouquet dans les écuries et les étables pour attirer les mouches et en libérer les animaux.



Arnica

Elle mesure environ 60cm avec des feuilles en rosette au bas de la tige. Ses fleurs sont jaunes et elle est présente au début de l'été jusqu'aux premières neiges.

Habitat :

Elle pousse en altitude (600m minimum) un peu partout dans les Terres Gelées.

Propriétés :

On l'utilise pour soigner les contusions. Elle peut rendre ainsi 1PV à l'application et favorise la cicatrisation. La récupération est de +1PV par nuit complète de sommeil.



Basil

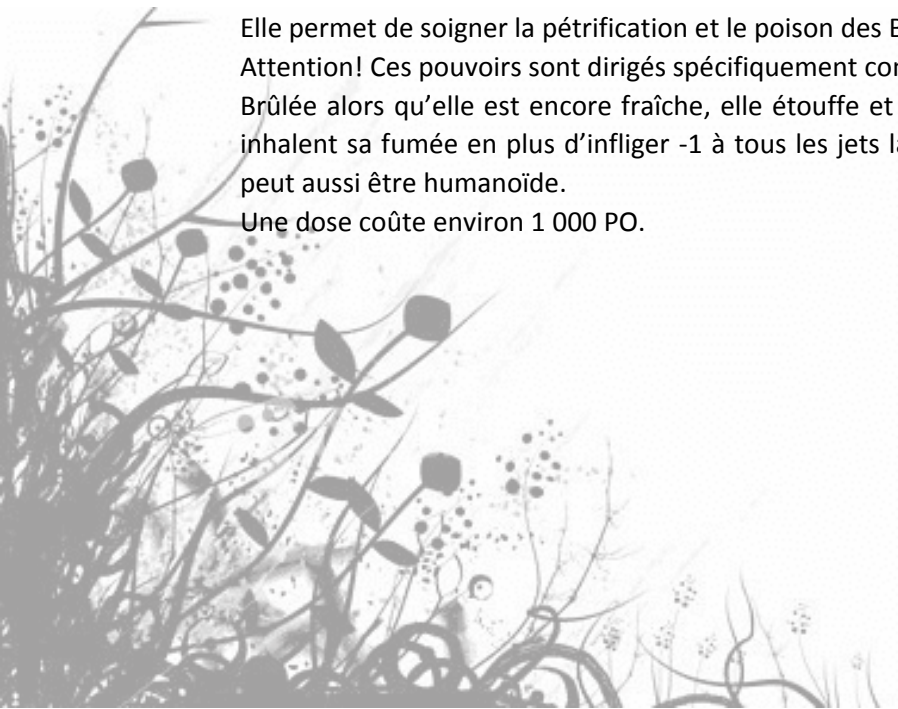
C'est une plante mentholée rare des Terres Gelées.

Habitat :

Elle se retrouve dans les endroits fréquentés par les Basilisks. J'ai pu en trouver quelques pousses en bordure de la Rivière Persévonne. Elle pousse à l'année sauf l'hiver.

Propriétés :

Elle permet de soigner la pétrification et le poison des Basilisks (Jet de Soins ou Alchimie DD30). Attention! Ces pouvoirs sont dirigés spécifiquement contre les Basilisks. Brûlée alors qu'elle est encore fraîche, elle étouffe et fait tousser les créatures maléfiques qui inhalent sa fumée en plus d'infliger -1 à tous les jets lancés par cette créature. Ladite créature peut aussi être humanoïde. Une dose coûte environ 1 000 PO.





Belladone

C'est une plante d'environ 1.50m de haut, avec de grandes feuilles ovales, et des fleurs d'un brun tirant sur le violet. Elle est présente dès le début de l'été jusqu'aux premières neiges. Elle donne une douzaine de baies en automne.

Habitat :

Elle pousse sur des terrains calcaires dans les bois, clairières et décombres un peu partout dans les Terres Gelées.

Propriétés :

Elle est reconnue pour aider à guérir la lycanthropie (25% de chance d'une guérison instantanée dans l'heure suivant l'infection). Elle est cependant toxique, toute ingestion demande 1d4 jours d'incapacité (1d6 de malus de force les trois premières minutes).

Avec une dizaine de baies, on peut faire une infusion efficace contre la lycanthropie (80% de chance de guérison même après l'heure d'infection). Cette concoction embrouille la vision, rend la bouche sèche puis désoriente. Elle donne des hallucinations, rend agressif, provoque de la fièvre, puis des convulsions.

On peut retirer l'Atropine de l'huile des baies séchées de la Belladone. Les courtisanes utilisent le pouvoir de dilatation des pupilles octroyé par l'Atropine afin d'obtenir un bonus de +1 à tous les jets lors d'une soirée (diplomatie, beauté etc...). Attention! Une surdose d'Atropine peut aveugler temporairement.



Bouillon-Blanc

Plante biannuelle de 2.5m environ à feuilles ovales. Ses fleurs, que l'on ramasse en été, ont une forme d'entonnoir, de couleur jaune.

Habitat :

Elle pousse dès le printemps jusqu'aux premières neiges sur les talus caillouteux ensoleillés.

Propriétés :

Utilisée pour faire une pommade, elle est très utile contre les brûlures, elle rend 2PV à l'application et 1PV à chaque heure pendant les trois prochaines heures.



Cassis

Petit fruit noir odorant et acidulé.

Habitat :

Il est très rependu dans les terres du centre du Continent. Certains forestiers en font pousser afin de l'utiliser contre la rage.

Propriétés :

Manger des baies de cassis permet d'obtenir un bonus de +2 au jet de Fortitude afin de résister à la rage. De plus, elles sont utilisées en infusion pour soigner cette maladie (bonus de +2 en Soins DD30).

Aide à faire tomber la fièvre et donne un second jet de sauvegarde à +3 contre les morsures de serpent.



Chélidoïne

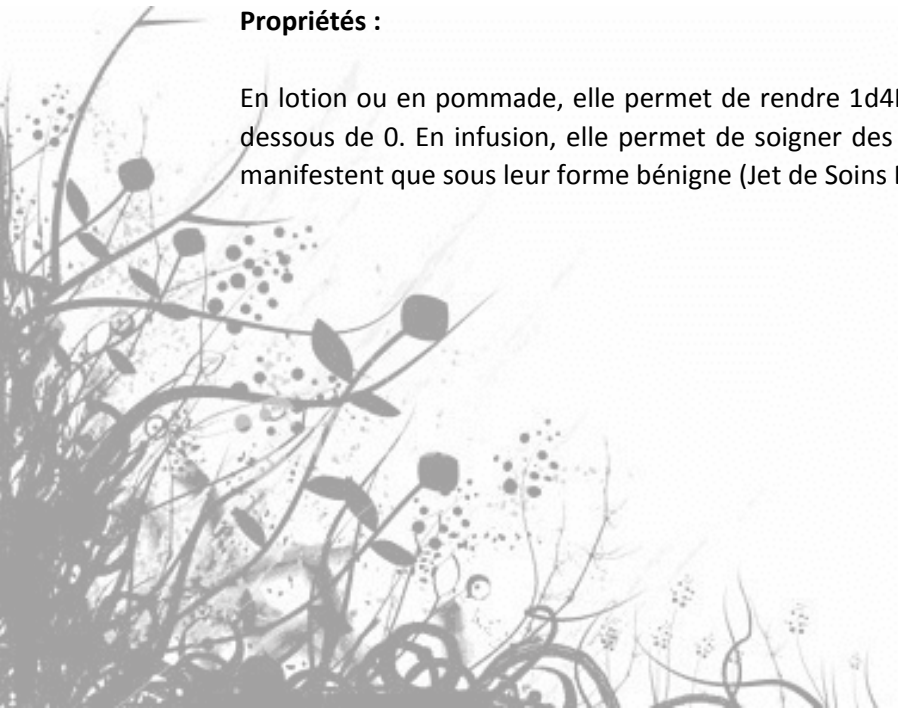
Elle mesure environ 60cm et donne de jolies fleurs jaunes au printemps et en été.

Habitat :

Pousse dans les éboulis.

Propriétés :

En lotion ou en pommade, elle permet de rendre 1d4PV à une personne qui est descendue en dessous de 0. En infusion, elle permet de soigner des maladies de manière à ce qu'elles ne se manifestent que sous leur forme bénigne (Jet de Soins DD10).





Chêne des Terres Gelées

C'est un arbre à feuilles lobées, atteignant 20 à 40 m de hauteur.

Habitat :

Présent dans plusieurs forêts de feuillus au Sud du Continent, il fuit le froid du Nord et les forêts de conifères.

Propriétés :

Son écorce peut être utilisée afin de préparer des cataplasmes contre les engelures, rendant 1PV supplémentaire à tous les soins octroyés à l'individu.



Chou

Un des aliments de base de l'alimentation Nordique, le chou cache des propriétés non négligeables.

Habitat :

Cultivé partout dans les Terres Gelées, il se garde pour l'hiver donc il est possible d'en avoir à l'année.

Propriétés :

On l'utilise comme cataplasme sur les fractures; cela double la vitesse de guérison. Sur un jet de Soins DD20 réussi, une concoction à base de chou, sel, miel et bouillon de poulet permet de faire passer la gueule de bois ou l'ivresse en une petite demi-heure.





Ciguë

C'est une plante des marais et des ruisseaux d'environ 1m. Elle a des feuilles dentelées et des fleurs en ombrelle.

Elle ressemble exactement à la carotte sauvage mais s'y différencie lors de la floraison ou par un jet de Connaissance des Plantes DD20.

Habitat :

Elle pousse à l'année, sauf l'hiver, dans la plupart des marais des Terres Gelées.

Propriétés :

Elle peut être utilisée pour faire un poison paralysant le système respiratoire (Jet de sauvegarde DD15). Toutes les parties de la plante peuvent être utilisées pour cette concoction.

À faible quantité dans la nourriture, elle préserve du choléra, est un remède contre les hernies et la pleurésie (Jet de Soins DD50).

Ses fruits encore verts peuvent être utilisés comme narcotique ou excitant. À faible dose, elle permet de prolonger d'une heure sa période de veille (pas de jet de Fortitude).



Consoude

Cette plante a de très grandes feuilles vertes duveteuses, tout comme les tiges, pouvant atteindre un mètre. Les tiges sont creuses et les feuilles pleines d'une sorte de gomme résineuse. Au bout des tiges se trouvent de petites fleurs violettes ou blanches, en forme de cloche, qui portent des petites graines noires.

Habitat :

Cette plante pousse dans les tranchées des champs humides un peu partout dans les Terres Gelées. Elle fleurit à mi-été.

Propriétés :

Les racines, pleines de sève assez pâle, si elles sont appliquées sur une blessure fraîche rendent immédiatement 1d2PV. Un bain de Consoude est censé pouvoir rendre sa virginité à une femme. Cette opération nécessite une réussite de 150 sur un jet cumulé de Soins et Connaissance des Plantes.



Datura

Elle produit de grandes fleurs blanches dès la mi été jusqu'aux premières neiges. Elle a des fruits épineux et peut atteindre 50 à 100 cm de haut.

Habitat :

Elle pousse dans les déserts gelés. Elle se retrouve en abondance dans le Désert du Givre.

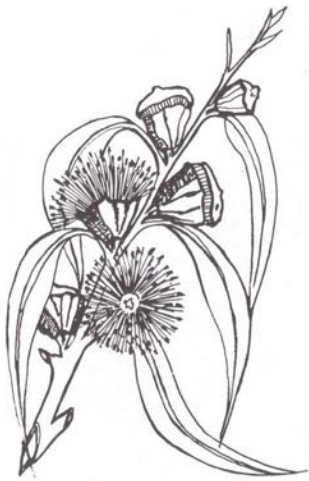
Propriétés :

On la connaît surtout pour son caractère vénéneux : elle produit un poison agressif dont les effets ressemblent à la Belladone. À faible dose, elle produit un effet de somnolence; elle est souvent utilisée comme tel dans les Temple pour aider à dormir. Il faut réussir un Jet de Connaissance des Plante DD15 pour donner la bonne dose, sinon le patient prendra le poison.

On peut mâcher les fruits ou fumer les feuilles séchées pour ses effets hallucinogènes.

La plante peut entrer dans la fabrication d'un sérum de vérité, mais il est difficile à faire et doit être fait par une personne connaissant bien la plante.

Certains groupes nomades en font une boisson enivrante. Attention! Une surdose de cette boisson peut créer un malus d'intelligence de -3 permanent.



Eucalyptus

Cet arbre n'est pas commun dans les Terres Gelées, elle est importée des pays plus chauds.

Les Temple et guérisseurs en achète de petites quantités de commerçant outre-mer car elle a d'importantes propriétés curatives.

Habitat :

Ne pousse pas dans les Terres Gelées.

Propriétés :

Les feuilles arrivent séchées. Elles peuvent être fumées afin d'apaiser les maux liés au froid dont les maux de gorge, le rhume et même la fièvre. Elle peut aussi être consommée sous forme d'infusion.



Fenouil

Plante aromatique à feuilles divisées en fines lanières.

Habitat :

Ne pousse pas vraiment à l'été sauvage dans les Terres Gelées mais s'y adapte bien.

Propriétés :

On peut l'utiliser comme antidote contre le poison (+1 de bonus au jet de sauvegarde). Préparé spécialement, placé judicieusement autour d'une maison avec un jet de Connaissance de la Magie (DD10), elle affaiblit les esprits dans ce périmètre. On doit renouveler le rituel à tous les printemps. Elle est souvent utilisée de la sorte autour des sanctuaires et temples.

Tout plat préparé contenant du fenouil ne pourra être mangé par un être maléfique.



Frêne

Cet arbre à bois clair, souple et résistant ne dépasse rarement les 40m de hauteur.

Habitat :

Il ne pousse que dans les forêts tempérées du Sud du Continent. On le retrouve principalement dans le Territoire du Delta.

Propriétés :

Une tisane mélangée à du vin permet de soigner un empoisonnement (donne un second jet de sauvegarde à +4). Son écorce peut servir de composante pour créer des parchemins chargés de Mages.

Les serpents craignent cet arbre et le fuit.

Si une femme grimpe au sommet d'un frêne une nuit de pleine lune pour y placer une amulette faite avec une Magie de Charme (DD20), elle pourra rendre un homme amoureux d'elle (Sauvegarde contre Charme réduit de -5 pour l'homme en question).

Si un homme plante un frêne, il prend le risque de provoquer la mort d'un autre homme dans sa famille, ou de voir sa femme ne mettre au monde que des enfants mort-nés.



Genêt

C'est une plante qui pousse en touffe de tiges dures et droites, vertes et épineuses.

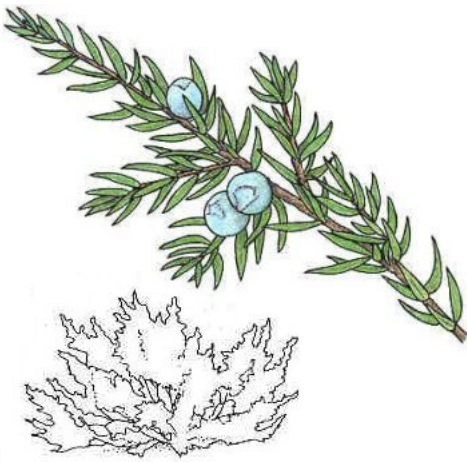
Elle mesure environ 150 cm et ses fleurs sont jaunes.

Habitat :

On la retrouve dans les landes et les terrains incultes partout dans les Terres Gelées.

Propriétés :

Elle fleurit au printemps. Il faut prendre ses fleurs pour préparer une infusion permettant de donner un bonus de +3 au jet de sauvegarde contre un poison.



Genièvre (Baie de)

Le Genièvre est un buisson avec d'épaisses branches portant de courtes épines. Il exhale une forte odeur. Ses baies sont grosses, vertes la première année, puis pourpre sombre.

Habitat :

Il pousse dans les forêts claires de toutes les Terres Gelées. Plus présents dans le Nord, un peu moins au Sud.

Propriétés :

Manger 3 baies permet à une personne amenée à 0PV ou moins d'en récupérer 1d4. Cependant, les baies donnent un malus de force instantané du même résultat pour 1d2 heures.

Comme antidote, elle offre un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre les poisons végétaux si ingérée dans la prochaine minute suivant l'empoisonnement.

Ces baies ont un effet sur les Elfes et les demi-elfes. S'ils mangent une baie, ils doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison (Fortitude DD20) ou être affecté par le poison. Ils auront une attirance incontrôlable envers une personne du sexe opposé qu'ils voient; peu importe la race, à condition que ce ne soit pas un ennemi. Durée de cet effet : 1d6hres.



Gentiane

Plante à fleurs jaunes, bleues ou violettes et à tige et feuilles dures.

Habitat :

Elle pousse dans la plupart des prés montagneux des Terres Gelées.

Propriétés :

On en fait une liqueur apéritive et tonique qui porte son nom. Elle est efficace, en infusion, contre les maladies, les ramenant à leur forme la plus bénigne (Jet de Soins DD20).

Mangée fraîche, elle est un contrepoison efficace qui donne un bonus de +2 au jet de sauvegarde.



Géranium des Terres Gelées

Cette plante est commune et pousse en buissons. Elle est composée de tiges velues d'environ 50 cm, rougeâtres, et de fleurs rouges à cinq pétales.

Habitat :

Présente dès les débuts du printemps jusqu'aux premières neiges dans les prairies ombragées, sur les vieux murs ou les lisières de forêts. Cette plante est souvent cultivée par les gens des Terres Gelées car elle demande peu d'entretien, est peu couteuse et offre un remède de base intéressant.

Propriétés :

On l'utilise pour faire des cataplasmes, avec les feuilles fraîches uniquement. Cela redonne 1PV de plus par jour de convalescence à condition d'un cataplasme neuf à tous les deux jours.



Guimauve des Marais

La tige de cette plante est douce, duveteuse et peut atteindre de 1 à 1.2 m. Ces feuilles sont étendues et présentent le même aspect duveteux que les tiges.

La plante porte, durant l'été, plusieurs fleurs roses au cœur pourpre. Ses racines sont d'un jaune presque blanc.

Elles sont emplies d'un jus clair et épais, un peu gélatineux.

Habitat :

En abondance dans la plupart des marais des Terres Gelées.

Propriétés :

Lorsque le jus des racines est mélangé à de l'eau douce, il permet de traiter les brûlures, rendant 2PV supplémentaires par jour au repos pendant les trois prochains jours.

On peut aussi en faire une concoction extrêmement nutritive. Boire un bol de cette substance permet de remplacer les repas d'une journée entière. Attention! Ne pas consommer plus de deux jours d'affilée, sans quoi elle n'aura plus cet effet pendant 7 jours.

Certains ajoutent le jus des racines dans un bain afin de se protéger du feu. Il permet de mieux supporter la chaleur (Jet de Connaissance des Plantes DD20 à l'ingestion).



Hellébore

C'est une plante de la famille des renonculacées, aux feuilles en éventail, et dont les fleurs s'épanouissent en hiver.

Habitat :

Elle est présente principalement dans les îles du Nord.

Propriétés :

Elle permet de soigner les folies non magiques (Jet de Soins DD50). Le traitement peut durer un mois.

La variété blanche, au contact, peut servir de vomitif. La variété noire, au contact, peut provoquer des diarrhées.



Houx Commun

Arbuste des sous-bois à feuilles luisantes, épineuses et persistantes. Le houx porte des fruits rouges.

Cet arbre est très commun et prisé par les Elfes des Bois pour ses propriétés curatives.

Habitat :

Présent dans la plupart des forêts des Terres Gelées.

Propriétés :

L'écorce peut servir à concocter une colle efficace. Les fruits, écrasés, peuvent servir en cataplasme sur une blessure, il permet de soigner instantanément 1d4PV.



Jusquiame

Cette plante a des feuilles visqueuses et duveteuses, des tiges épaisses et des fleurs jaunes striées de pourpre.

Elle dégage une très forte puanteur.

Habitat :

Elles poussent dans les clairières et le long des chemins du Continent (pas présente sur les îles du Nord).

Elle est présente dès le début du printemps, fleurit à mi-été et meurt à la fin de cette saison.

Propriétés :

C'est un anesthésique très puissant quand les feuilles, les graines ou les racines sont bouillies dans l'eau et utilisées en cataplasme.

Appliqué sur une blessure, elle redonne 1d6PV.

En infusion, elle soigne les maux de tête, la fièvre et restaure 1d4 de Force. De plus, elle donne un bonus de +2 à tous les jets d'Intuition pendant 1 minute.

Crue, sans préparations préalables, cette plante est toxique. Elle inflige 2D12 en dommages, la moitié si le jet de sauvegarde (Poison) est réussi (DD12). La personne tombe inconsciente pendant 1d2 minutes.



Lavande

Cette petite plante à des feuilles mauves, délicates et odorantes.

Habitat :

Elle croît sur les coteaux secs et rocaillieux. Elle est quelques fois cultivée par les gens pour en faire du parfum.

Propriétés :

En infusion, elle permet de survivre à une maladie mortelle non magique (Jet de Soin DD30). On en fait une lotion qui, utilisée régulièrement pendant une semaine, chasse les parasites. Son odeur permet de lutter contre les vertiges.

Une personne fraîchement parfumée par la lavande, lors d'une soirée, obtient +1 en Charisme pour 1d3 heures.



Lierre

Cette plante est courante et présente de larges feuilles vertes ou brunâtres. Ses fruits sont, pour la plupart des variétés, de couleur brune tirant sur le noir.

Habitat :

Le lierre pousse naturellement seulement dans la partie Sud du Continent mais s'adapte aux climats.

Elle est cultivée pour décorer les habitations car elle est courante et grimpe sur les murs.

Propriétés :

Manger 3 fruits permet de doubler temporairement (1d3 heures) sa résistance à l'alcool (Bonus de +3 aux jets lancés pour déterminer le taux d'alcoolémie de l'individu).



Lin

Plante herbacée, longue et fine.

Habitat :

Elle est principalement cultivée mais peut être vue en nature dans les clairières de toutes les Terres Gelées. Elle s'accoutume aux climats froids.

Propriétés :

Principalement cultivé pour en faire des vêtements, linges et autres appareils de tissus, le lin peut servir à faire des cataplasmes donnant 1PV à l'application.

On peut faire une pâte avec son huile qui protège contre le feu (+4 au jet de sauvegarde) durant 1d20 minutes sur toute personne ou objets qui a été badigonné.



Lis d'eau

Plante à fleur blanche et odorante.

Habitat :

Pousse sur les abords de rivières, ruisseaux et lacs de toutes les Terres Gelées.

Elle est présente au début de l'été jusqu'à l'automne.

Propriétés :

Une potion composée de Lis d'eau permet de calmer les désirs irrationnels (amours engendrés par Magie, envie de tout casser etc...).

On en fait une huile pour les brûlures et engelures. Elle rend 1d4 PV lorsque appliquée sur ces dernières.



Lutil Rouge

Cette plante aimée des elfes est particulièrement belle, très haute (jusqu'à 2.5m) arborant des feuilles ovales et allongées. La fleur rouge pâle, presque rose, au printemps devient plus foncé pour devenir carmin à l'approche de l'hier.

Habitat :

Elle pousse très peu en nature dans les Terres Gelées mais est cultivée par les elfes. Il est possible d'en trouver assez facilement sur leur Territoire.

Propriétés :

C'est un contrepoison efficace contre les poisons paralysants musculaires (même mortels). Il faut en faire un concoction qui stoppe la paralysie due à ces types de poisons.

La plante est parfois capable de faire récupérer les habiletés perdues.

Elle sert également à fabriquer une teinture en poudre (des différentes nuances de la couleur de la plante, en fonction de la saison) qui, adjointe à du lait, fait un crème colorée qui tient très bien sur la peau, le cuir et les tissus communs comme le lin (1 à 4 jours et résiste à l'eau).



Marjolaine

Cette plante à tige ligneuse de 30 à 50 cm de haut porte des bouquets de fleurs rougeâtres et des feuilles ovales et cotonneuses. Elle craint énormément le froid.

Habitat :

Comme elle craint énormément le froid, la Marjolaine ne pousse pas à l'état sauvage dans les Terres Gelées mais a fait partie des quelques plantes venues d'ailleurs qui sont maintenant communes. On la fait pousser à l'intérieur de bien des temples pour son parfum et ses propriétés antipoison.

Propriétés :

En infusion, elle donne un second jet de sauvegarde (+1) contre les poisons végétaux communs.



Melandar

Mousse brunâtre qui a toujours l'aspect séché.

Habitat :

Cette mousse est très commune sur les côtes nordiques.

Propriétés :

Infusée, elle permet d'abaisser de 2% les chances de tomber malade pendant une journée.



Mélilot

Il s'agit d'une plante d'environ 150 cm à fleurs jaunes odorantes regroupées en épi au sommet de la tige.

Habitat :

Elle est relativement commune dans les prairies du centre de Continent.

Propriétés :

Elle a la capacité, si la plante complète (incluant les racines) est prise en infusion, de faire doubler la capacité à tenir l'alcool.





Mircun

Plante poussant en grappes, elle arbore de petites fleurs mauves au printemps et en été. Elle forme une gousse en automne.

Habitat :

Elle craint les froids donc ne pousse pas dans les îles du Nord ni à l'extrême Nord du Continent. On la retrouve principalement dans les fossés des chemins peu fréquentés du Territoire du Delta ou de la province de Mordem.

Propriétés :

La gousse a des propriétés curative et sert à des concoctions ou recettes. Son goût est très amer. Attention! Il faut faire bouillir la gousse entière ou en morceau pour extraire le liquide et égouter. Manger la gousse peut entraîner un empoisonnement (Jet de sauvegarde DD15) provoquant des vomissements pendant 24hres.



Myosotis

Cette plante arbore des fleurs bleues au cœur d'or.

Elle peut mesurer entre 30 et 60 cm de hauteur et ses feuilles s'enroulent sur elles-mêmes en allongeant.

Habitat :

Cette plante se retrouve dans les montagnes du Nord, principalement dans les îles Nordiques.

Propriétés :

Un cataplasme fait avec la tige broyée donne un second jet de sauvegarde (+4) contre les piqures de scorpions.



Narnier des Terres Gelées

Cet arbuste présente des fleurs blanches qui se transforment en baies rouges et dures à l'automne.

Habitat :

Le Narnier pousse dans les sous-bois clairsemés du Continent Nordique. Il fleurit au printemps et les baies formées en automne restent sur le plant tout l'hiver.

Propriétés :

Au contraire de ce qu'on pourrait le croire, ce sont les feuilles qui ont des propriétés intéressantes. Il faut les cueillir fraîches (printemps ou été), les sécher et les réduire en poudre. La poudre multiplie ou accélère la capacité de guérison naturelle d'un individu. On peut créer une pommade qui donnera une accélération de X2 à la régénération naturelle.



Noyer

Cet arbre peut atteindre entre 10 et 25 m de haut. Ses feuilles sont allongées et de couleur verte tirant sur le brun.

Habitat :

Le Noyer pousse seulement dans les régions plus tempérées, pas trop froides, des Terres Gelées. On le retrouve à l'état naturel dans certaines forêts du Delta mais est surtout planté pour orner les riches entrées de demeures bourgeoises.

Propriétés :

Ses feuilles, en cataplasme, permettent de soigner les engelures en rendant 1d3PV.



Ortie

Plante de 50 cm à 2 m. Ses fleurs, blanches, sont assez discrètes.

Habitat :

Elle pousse dans les haies et les décombres.

Propriétés :

Tout d'abord, elle est comestible. Un plant complet peut littéralement servir de repas. Mangée, elle donne une protection efficace contre le froid (jet de sauvegarde +2). Elle augmente la chaleur produite par le corps pour se réchauffer.

Son jus est utilisé comme remède contre la tuberculose (Jet de Soins DD30).

Un cataplasme d'ortie est très efficace contre le mal de dents.

Elle a des propriétés cicatricielles qui permettent de regagner 1PV supplémentaire par jour (coupures).

Finalement, une bonne friction avec la plante fraîche permet de protéger des visions.



Pissenlit

Plante à feuilles dentelées et à petits fruits secs surmonté d'une aigrette.

Habitat :

Probablement l'espèce de plante la plus commune et reconnue des Terres Gelées. Elle pousse dans les clairières, bordures de chemins et terrains dégagés.

Propriétés :

Le plant sert à faire du vin. Ce vin permet de guérir des maladies non mortelles en 2 à 4 jours (ingestions nécessaires à tous les jours).



Pivoine

Plante bulbeuse à grosse fleur rouge, rose ou blanche.

Habitat :

On ne la retrouve pas en milieu naturel, elle est importée et cultivée pour sa beauté. Elle orne, à peu de frais, les maisons des Terres Gelées.

Propriétés :

Son bulbe peut être utilisé pour faire une infusion qui rend 2D2PV.



Poivre

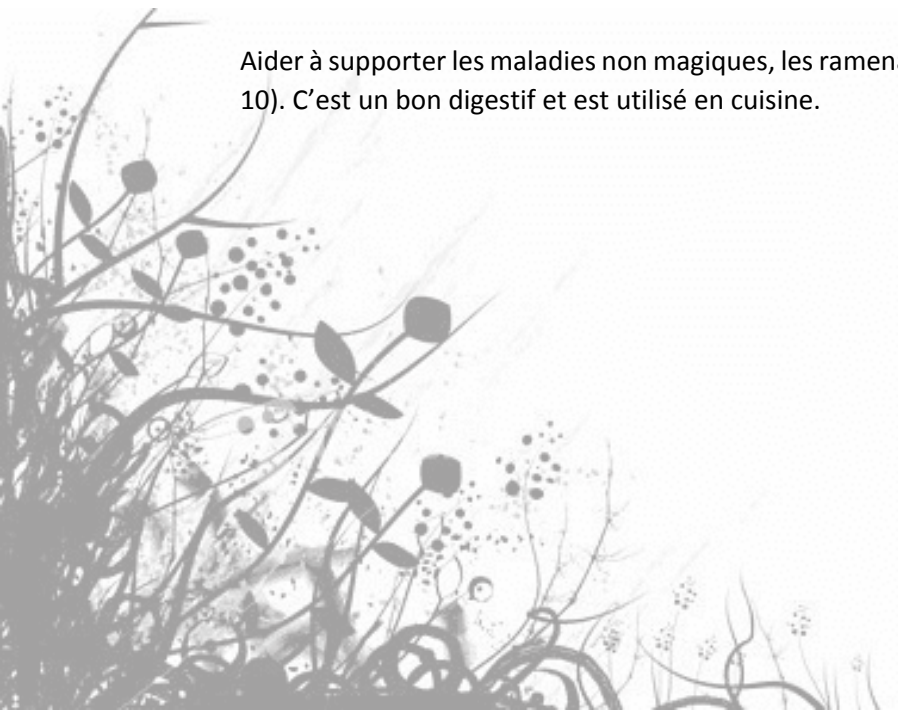
Il s'agit d'une épice qui est vendue en petits grains noirs ou rouges.

Habitat :

Cette épice est cultivée sur les Îles de Kardyl et du Mont-Carmin. Elle ne pousse pas naturellement dans les Terres Gelées.

Propriétés :

Aider à supporter les maladies non magiques, les ramenant à leur forme plus bénigne (Jet de Soins 10). C'est un bon digestif et est utilisé en cuisine.





Prunier

Cet arbre est relativement commun. Il donne des fleurs blanches qui se transformeront en fruits mauve bleutés à l'automne.

Habitat :

Il pousse habituellement dans les terres du centre du Continent. Il est souvent cultivé pour ses fruits savoureux.

Propriétés :

Un vin de prunes (fruits du Prunier) permet de donner un second jet de sauvegarde contre les sorts de charme ainsi que les maladies mineures engendrées magiquement. Dans ce dernier cas, il faut réussir un Jet d'Alchimie DD15.



Rosier des Terres Gelées

Très commun, le rosier est un arbuste aux tiges épineuses. Il arbore des bulbes qui se transformeront en roses de couleur blanches, roses ou rouges. Une variété, extrêmement rare, donne des roses bleues.

Habitat :

Le rosier est commun. Il pousse naturellement sur les berges des Terres Gelées. Il est souvent cultivé pour orner les devantures d'habitations pour sa beauté et son parfum agréable.

Les roses bleues seraient cultivées par les fées; elle n'est pas présente naturellement dans les Terres Gelées.

Propriétés :

Extraire le parfum et en faire une huile permet de l'utiliser comme eau de toilette bon marché. Parfumer ses vêtements avant une soirée permet d'ajouter +1 aux jets reliés à la diplomatie pendant 1d4 heures.

De plus, les roses bleues ont des propriétés de guérison. Boire la rosée du matin qui s'est accumulée au centre des fleurs permet de regagner 1d10PV (par fleur).



Seigle

Céréale la plus commune des Terres Gelées, elle est la base de l'alimentation des Nordiques depuis la Nuit des Temps.

Habitat :

Cette céréale se retrouve à l'état sauvage partout dans les Terres Gelées. Elle est cultivée afin de contrôler sa qualité et éviter l'ergot du seigle, parasite hallucinogène de cette céréale.

Propriétés :

N'a pas de véritables vertus thérapeutiques mais est utilisée pour les pâtisseries, pains et autres boulanges.

Il est possible d'extraire une substance de l'ergot du seigle, retrouvé assez fréquemment sur les plants sauvages. Cet extrait est donné aux patients très souffrants et/ou près de la mort pour alléger leurs souffrances. Il provoque des hallucinations très réalistes. Attention! La substance est très controversée et décriée par le clergé qui associe cette dernière aux Démons.



Souci (De Jardin – D'Eau)

Cette plante se décline en deux variétés : de jardin ou d'eau. Elle a des feuilles orangées (De Jardin) ou jaunes (d'eau). Au bout d'une tige d'environ 30cm fine mais résistante.

Habitat :

Le Souci de Jardin se retrouve à l'état sauvage dans les prairies ensoleillées mais froides (en hauteur ou sur les îles du Nord).

Le Souci d'Eau est présent dans les marécages frais du Nord du Continent ou sur les îles du Nord.

Propriétés :

Le Souci du Jardin, en cataplasme, aide à calmer les douleurs causées par l'inflammation des blessures, tout en cicatrisant la plaie (regagner 1d4PV à l'application + 1PV supplémentaire la nuit complète suivante).

Le Souci d'Eau est utilisé en teinture. Ses racines permettent d'y recueillir une teinture jaune efficace pour éclaircir les chevelures blondes et teindre des tissus (Jet de Teinturier DD50).

De plus, le jus extrait des racines des deux variétés peut être utilisé pour le lavement des yeux infectés par un poison quelconque (maximum de trois jours après l'infection – Jet de Soin DD5).



Sureau

Cet arbuste donne des fleurs blanches et des fruits rouges ou noirs. Il peut atteindre une hauteur d'environ 10m et vivre 100 ans.

Habitat :

Il est présent en bordure des forêts un peu partout dans les Terres Gelées.

Propriétés :

Même que le pissenlit (Utiliser les fruits pour faire le vin).



Tilleul

Cet arbre à bois blanc donne des fleurs blanches très odorantes.

Habitat :

Affectionnant les climats froids et tempérés, les Terres Gelées sont idéales pour cet arbre.

On le trouve naturellement dans la plupart des forêts de feuillus du Continent mais moins fréquemment sur les îles du Nord.

Propriétés :

On peut faire une infusion sudorifique et calmante. Une préparation faite à partir de l'écorce, ingérée dans les trois jours suivants sa récolte, protège du poison pour huit heures (Jet de Soins DD15).

FIN