



HERBIER DE GRÖRST

Ce document présente un ensemble de règles pour la **recherche et l'utilisation de plantes médicinales** dans [l'univers de Grörst](#). Ces règles sont des extensions des règles de Donjons et Dragons 5^{ème} édition.

HERBORISER DANS GRÖRST

Cette section présente les règles optionnelles pour la recherche, la préparation, et l'utilisation de plantes médicinales.

CHERCHER DES PLANTES

La première étape est de trouver des plantes médicinales. Pour cela les personnages doivent se rendre dans **une zone naturelle** et **passer du temps à chercher**.

LES BASES DE LA RECHERCHE

Il faut **4h pour chercher des plantes**, et prévoir un **jet de rencontre aléatoire**.

La recherche de plante demande un **test de Nature** ou du **Kit d'Herboriste** si le PJs maîtrise cet outil.

Si plusieurs PJs veulent chercher ensemble, il est possible **d'aider la recherche**, le test se fera alors **avec Avantage**.

TROIS OPTIONS DE RECHERCHE

Les personnages ont **plusieurs options** pour la recherche de plante, qui vont **influer sur la difficulté** et les résultats obtenus :

1) CHERCHER UNE PLANTE SPECIFIQUE

Si un PJ cherche une plante spécifique, il doit faire un test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste**, avec une difficulté égale à celle du DD indiqué pour la plante (cf. description des plantes, ci-dessous).

Il doit aussi se rendre dans **une zone ou la plante est disponible (biotope)**, pendant la **bonne saison**. Si un PJ cherche une plante dans mauvais biotope ou la mauvaise saison, ce sera un **échec automatique**.

Exemple : Pour trouver de la Polloute Commune, il faut réussir un test de Nature ou d'Herboristerie DD15.

Le Ririffui des Anciens n'est disponible dans les Steppes qu'en Hiver et au Printemps (avec la aussi un DD de 15). Chercher du Ririffui des Anciens en Eté dans une Steppe donnera un Echec Automatique.

2) CHERCHER UNE PLANTE PAR TYPE D'EFFET

Un PJ peut également chercher une plante selon le type d'effet recherché. Trois grands types ont été définis :

- **Plantes Curatives** : soins des blessures et effets indésirables
- **Plantes Fortifiantes** : renforce la protection contre les effets néfastes et les dégâts.
- **1 Plantes Stimulantes** : augmente les capacités des créatures.

Dans ce cas le PJ fait un test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste DD12**.

Le MJ lance ensuite **1d12** et consulte la table correspondant au type de plante recherché, au biotope et à la saison pour connaître la plante trouvée par le PJ.

Note : Certains biotope et saison sont **plus favorables que d'autre** à la recherche de plante. Il est donc tout à fait possible que le PJ réussisse son test, mais que la table indique finalement un échec. Il est plus dur de trouver des plantes en haut d'une montagne en hiver que dans une forêt en plein été.

En cas de « **20 naturel** » sur le test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste**, Le MJ lance 2d12 et donne les deux résultats.

Exemple : Un PJ cherche des plantes curatives dans les Steppes au Printemps. Il effectue un Jet d'Herboristerie DD12. Il réussit son test.

Le MJ lance 1d12 et consulte la table correspondante : sur un 7 le PJ aura trouvé du Ririffui des Anciens, sur un 9, de la Polloute Commune, sur un 1 le PJ n'aura rien trouvé.

3) CHERCHER UNE PLANTE AU HASARD

Enfin un PJ peut chercher une plante totalement au hasard.

Dans ce cas le PJ fait un test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste DD10**.

La procédure est ensuite la même que pour une recherche de plante par type, à ceci prêt que le MJ lance **1d6** pour déterminer le type de plante :

- **1-2** : Plantes Curatives
- **3-4** : Plantes Fortifiantes
- **5-6** : Plantes Stimulantes.

QUANTITES TROUVEES

Pour savoir quelle quantité de la plante a été trouvée par le PJ, il faut comparer le résultat de son Test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste** au **DD de la plante** (cf. description des plantes, ci-dessous).

Nb doses trouvée = DD de la plante – Valeur au Test.

Un PJ trouve toujours **au moins 1 dose de plante**. Une dose correspond à une quantité significative de plante (l'équivalent d'un petit sac plein, qui pourra servir à la fabrication d'une ou plusieurs doses de potion).

Exemple : Un PJ cherche des plantes curatives (recherche par type), dans une Steppe au Printemps. Il a fait 17 sur son test d'Herboristerie. Le MJ lui indique, après avoir consulté la table de recherche qu'il a trouvé du Ririffui des Anciens. Le DD du Ririffui des Anciens étant de 15, le PJ a trouvé $17-15 = 2$ doses.

Si le PJ avait fait 14 sur son test d'Herboristerie, il aurait

Code de l'Herboriste

Tout herboriste qui se respecte suit une sorte de code :

- Toujours recueillir lui-même les herbes, par temps sec et une fois que la rosée s'est évaporée.
- Couper les herbes avec des outils neutres (bois, pierre, argent, or) et non pas avec des outils métalliques qui peuvent altérer les propriétés des plantes.
- Ne jamais cueillir plus que cela est nécessaire, et toujours laisser au moins autant de plantes que ce qu'on en recueille.

trouvé également du Ririffui (DD à 12 pour une recherche par type) mais seulement une dose.

IDENTIFIER LA PLANTE

Avant de l'utiliser, il faut aussi que le PJ **identifie correctement la plante** qu'il a cueilli et obtiennent connaissance de l'ensemble de ses propriétés.

Pour cela, il faut que le test **de Nature** ou du **Kit d'Herboriste** soit supérieur au **DD de la plante**.

Le PJ obtient alors **l'ensemble des informations sur la plante** : Forme, Mode de Préparation, Effet, Effets secondaires, Biotope et Saisons.

Si le PJ n'a **pas atteint le DD** de la plante sur son test de Nature ou de Kit d'Herboriste, il obtient uniquement **des informations partielles** : Forme, Mode de Préparation, et Effet.

Exemple : un PJ a trouvé de la Dissanvitt des Marteaux lors d'une session d'Herboristerie, en Automne dans la forêt.

S'il l'a trouvé avec un 17 à son test d'Herboristerie il apprend qu'une infusion des tiges de cette herbe permet d'obtenir une potion qui donne une Résistance aux Dégâts Contondants pour 1 minute.

¹ Code de l'Herboriste issue de AideDD : <https://www.aidedd.org/adj/herbes/>

Mais il faudrait qu'il ait fait au moins 23 à son test d'Herboristerie pour savoir qu'on peut également trouver cette plante en Automne dans les Plaines Cultivées, et en

Connaissances de base en Herboristerie

Je considère qu'un PJ qui maîtrise le Kit d'Herboriste devrait avoir connaissance d'un petit nombre de plante qui correspond à **ses connaissances « de base »** qu'il pourra ensuite étendre par l'expérience.

Je recommande de donner accès à environ **5% du catalogue des plantes par niveau** aux PJ qui ont la maîtrise du Kit d'Herboriste. Ainsi un PJ démarrant niveau 1 devrait avoir connaissance de 7 à 8 plantes. Un PJ démarrant niveau 3 devrait avoir connaissance de 23 à 24 plantes.

Je ne recommande pas que cette connaissance augmente « toute seule » lorsque le PJ change de niveau. Il s'agit plutôt **d'une base de départ, qui doit ensuite être complétée par la pratique de la compétence.**

Hiver dans les Forêts et les Steppes. Il ne saura pas non plus que la potion a un effet secondaire déplaisant : une vulnérabilité aux Dégâts Tranchants pendant 1 minute.

PREPARER LES PLANTES

Pour la préparation des plantes, je reprends en grande partie les règles proposées par AideDD², avec quelques modifications sur les difficultés et durées.

CONCOCTER UNE PREPARATION

Un personnage peut utiliser **les règles suivantes** pour créer des préparations s'il possède la maîtrise du kit d'herboriste et les plantes nécessaires.

Notez qu'aucune de ces préparations n'est magique au sens des règles. De plus, quelle que soit la préparation (infusion, décoction ou macération), **il ne s'agit pas d'une opération simple**. Pour tirer toute l'essence d'une herbe et obtenir son effet optimal, la plante cueillie doit être en parfait état, être chauffée mais pas trop fort, ni trop longtemps, ni pas assez, etc. Quelque fois, la plante doit aussi être mélangée avec d'autres composantes courantes (graisse, eau, huile, noix, gland), mais indispensables pour obtenir l'effet souhaité.

METHODES DE PREPARATION

En ce qui concerne leur confection, on peut classer les préparations en quatre catégories :

Absorption directe. Ces plantes ou baies se mangent cru, juste après la cueillette, et donc ne nécessitent en fait aucune préparation. Une fois cueillies, il faut les manger

rapidement car, dans le cas contraire, elles perdent suffisamment de leur propriété pour que l'effet escompté ne se produise pas.

Infusion. Pour préparer ces plantes, il faut les plonger dans de l'eau chaude ou froide quelques minutes. L'infusion qui en résulte, et qui peut alors être conservée dans une fiole, garde ses propriétés plusieurs jours. Au-delà, l'infusion n'est plus assez forte pour produire de réels effets.

Décoction. Pour une décoction la plante doit rester plongée dans de l'eau bouillante durant une heure environ. La décoction qui en résulte, et qui peut alors être conservée dans une fiole, garde ses propriétés plusieurs semaines.

Macération. Une macération est un mélange d'huiles et d'herbes qui doit reposer longtemps et duquel on ne garde au final que l'huile. Celle-ci peut garder ses propriétés plus d'un an.

Sachez également que lorsque l'on parle de cataplasmes, d'onguents ou de baumes, on se réfère simplement à comment on applique la préparation, et non pas à comment on prépare les herbes, qui est ce qui nous intéresse ici.

TABLE DE DIFFICULTE

Pour réussir la préparation d'une plante il faut réussir **un test de Nature ou de Kit d'Herboriste**, avec une difficulté qui **dépend de la méthode de préparation**.

Note : dans le cas d'une absorption directe, le test est réussi automatiquement.

Méthode	DD	Temps de Préparation et ingrédients	Doses (pour 1 dose de plante)	Durée de Conservation
Absorption directe	-	Immédiat	1d6	1 semaine
Infusion	15	10 minutes	1d4	1 mois
Décoction	15	1 heure	1d2	1 mois
Macération	20	3 jours (500ml d'Huile)	1	1 an

Si un PJ souhaite conserver une plante plus longtemps, il est **toujours possible de réaliser une préparation plus complexe** pour bénéficier d'une potion se conservant plus longtemps.

Exemple : Une plante se consommant par Infusion peut être utilisée pour réaliser une Infusion, mais aussi une Décoction ou une Macération. En revanche elle ne pourra pas être utilisée en Absorption Directe.

² <https://www.aidedd.org/adj/herbes/>

MATERIEL NECESSAIRE

La réalisation d'une Infusion, Décoction ou Macération nécessite l'utilisation d'un **Kit d'Herboriste complet**, qui comprend une variété d'instruments, tels des pinces, un pilon, des sachets et des flacons que les herboristes utilisent pour créer des remèdes et des potions.

A défaut, un PJ peut utiliser des Outils de Cuisinier pour réaliser **une infusion** ou **une décoction**. Mais le test se fera **avec Désavantage pour une décoction**.

USAGES DETOURNES

Un Herboriste **malin mais peu scrupuleux** (*ie. D'Alignement non « loyal »*) pourrait souhaiter utiliser certains des effets secondaires des plantes pour **empoisonner une créature**.

Dans ce cas, il lui faut préparer le poison avec un test de **Nature** ou de **Kit d'Herboriste**. Le résultat donnera le DD du Poison. Une créature absorbant le poison devra faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution** contre le DD du poison pour essayer d'en éviter les effets.

Note : les effets « positifs » de la plante seront présents quoi qu'il arrive. C'est donc une méthode d'empoisonnement assez risquée.

ECHANGER DES PLANTES

Il est possible pour un PJ d'échanger des plantes avec des PNJs, mais certaines conventions et règles devraient être respectées.

L'échange de plantes devrait se faire **en priorité entre Herboristes**, et principalement dans les communautés liées à la nature.

Il devrait en général s'agir d'**échange non monétaire** : partage de connaissance et de plantes entre initiés. Certains personnages pourraient considérer qu'en échangeant une plante contre du métal, on détruit le pouvoir de la plante.

Enfin l'échange de plantes pourrait donner lieu à des **quêtes spécifiques** (ramener une plante spécifique), ou servir de **récompense de quêtes** pour des PNJs venant de communautés rurales.

LES HERBES DE GRÖRST

Les herbes de Grörst possèdent **différentes caractéristiques** :

Nom : Le nom de la plante, généralement suivi d'un qualificatif qui peut être associé à certains effets de la plante (ou pas).

Partie Utilisées : Le type de plante (Champignons³, Herbes, Buisson, Arbre) et la partie de la plante qui est utilisée (Racines, Tiges, Fleurs, Fruits, Graines, Sève, Ecorce)

La Méthode de préparation : Selon si la plante doit être consommée directement, sous forme d'infusion, de décoction ou de macération.

La difficulté : Le DD de difficulté associé à la plante pour la recherche de la plante ou pour apprendre l'ensemble des informations sur une plante.

L'Effet principal : Il s'agit de l'effet principal de la plante celui-ci peut être curatif (soins), fortifiant (résistance), ou stimulant (amélioration des capacités).

L'Effet secondaire : Un éventuel effet secondaire, généralement désagréable associé à l'utilisation de la plante.

Les saisons et biotope : Les saisons (Hiver, Printemps, Été, Automne) et les biotopes (Steppes, Plaine Cultivée, Forêt, Colline ou Montagne) où l'on peut trouver la plante.

Note : Je me suis limité à 5 biotopes, d'autres biotopes (arctique, désert, marais, garigues, etc...) pourraient être intéressants selon les campagnes D&D. Dans ce cas je recommanderai simplement au MJ de changer les noms des biotopes. La possibilité de circuler entre 5 biotopes différents devrait être suffisant pour la plupart des campagnes.



³ Oui les champignons ne sont pas des plantes, mais ils sont intégrés au même système de cueillette / préparation. Désolé.

PLANTES CURATIVES

TABLES DE RECHERCHE

Cette section fournit les tables de recherche aléatoire des plantes curatives, selon le biotope et la saison.

PLANTES CURATIVES DES STEPPES

	Hiver	Printemps	Eté	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Impac des Bons	Echec
4	Echec	Echec	Ratanru Merveilleux	Echec
5	Echec	Toussiffon Vénéral	Jinceup Orné	Echec
6	Toussiffon Vénéral	Impac des Bons	Samov Doux	Echec
7	Ririffui des Anciens	Ririffui des Anciens	Polloute Commune	Toussiffon Vénéral
8	Votiboud Courageux	Samov Doux	Innin Survivant	Poupouv Vertueux
9	Polloute Commune	Polloute Commune	Secou des Vipères	Ratanru Merveilleux
10	Veussazeul Simple	Muffax du Desséché	Sussun du Basilic	Jinceup Orné
11	Pevett du Musicien	Secou des Vipères	Sufferui Dépuratif	Polloute Commune
12	Pidonfiu Pulmonaire	Nugivand des Lépreux	Nugivand des Lépreux	Veussazeul Simple

PLANTES CURATIVES DES PLAINES CULTIVEES

	Hiver	Printemps	Eté	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Echec	Echec
4	Echec	Echec	Impac des Bons	Echec
5	Echec	Toussiffon Vénéral	Ratanru Merveilleux	Echec
6	Toussiffon Vénéral	Impac des Bons	Jinceup Orné	Echec
7	Ririffui des Anciens	Goussan Joli	Vouceb Trois Pointe	Toussiffon Vénéral
8	Votiboud Courageux	Ririffui des Anciens	Polloute Commune	Poupouv Vertueux
9	Polloute Commune	Micinran Violet	Innin Survivant	Jinceup Orné
10	Veussazeul Simple	Polloute Commune	Mite des Cocus	Polloute Commune
11	Pevett du Musicien	Mite des Cocus	Sussun du Basilic	Veussazeul Simple
12	Pidonfiu Pulmonaire	Foumussoi Parfait	Sufferui Dépuratif	Uriger des Etourdis

PLANTES CURATIVES DES FORETS

	Hiver	Printemps	Eté	Automne
1	Echec	Toussiffon Vénéral	Echec	Echec
2	Echec	Impac des Bons	Echec	Echec
3	Echec	Grand Sinfandom p	Impac des Bons	Echec
4	Toussiffon Vénéral	Nuponran Généreux	Grand Sinfandom p	Toussiffon Vénéral
5	Liffouss Des Héros	Jinceup Orné	Ratanru Merveilleux	Ratanru Merveilleux
6	Ririffui des Anciens	Samov Doux	Jinceup Orné	Ririffui des Anciens
7	Jonfint Sucré	Polloute Commune	Samov Doux	Micinran Violet
8	Polloute Commune	Suvincin Pourpre	Polloute Commune	Jonfint Sucré
9	Suvincin Pourpre	Secou des Vipères	Suvincin Pourpre	Polloute Commune
10	Pevett du Musicien	Veucevont Gaillard	Sondanl des Trouillard	Veussazeul Simple
11	Nofaz Légumineux	Pidonfiu Pulmonaire	Secou des Vipères	Suvincin Pourpre
12	Nugivand des Lépreux	Nugivand des Lépreux	Sufferui Dépuratif	Secou des Vipères

PLANTES CURATIVES DES COLLINES

	Hiver	Printemps	Eté	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Echec	Echec
4	Echec	Toussiffon Vénéral	Echec	Echec
5	Echec	Impac des Bons	Echec	Echec
6	Toussiffon Vénéral	Ririffui des Anciens	Impac des Bons	Toussiffon Vénéral
7	Tatomb Puissant	Jelid Sauvage	Ratanru Merveilleux	Poupouv Vertueux
8	Jinceup Orné	Polloute Commune	Ririffui des Anciens	Jinceup Orné
9	Ditodin Gonflé	Innin Survivant	Jelid Sauvage	Polloute Commune
10	Polloute Commune	Muffax du Desséché	Polloute Commune	Veussazeul Simple
11	Nofaz Légumineux	Veucevont Gaillard	Innin Survivant	Mite des Cocus
12	Sufferui Dépuratif	Pidonfiu Pulmonaire	Mite des Cocus	Uriger des Etourdis

PLANTES CURATIVES DES MONTAGNES

	Hiver	Printemps	Eté	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Echec	Echec
4	Echec	Echec	Impac des Bons	Echec
5	Echec	Echec	Soulombeum Etoilée	Toussiffon Vénéral
6	Echec	Toussiffon Vénéral	Ririffui des Anciens	Soulombeum Etoilée
7	Toussiffon Vénéral	Impac des Bons	Micinran Violet	Jinceup Orné
8	Tatomb Puissant	Ririffui des Anciens	Ditodin Gonflé	Polloute Commune
9	Jinceup Orné	Viffor Jaune	Polloute Commune	Veussazeul Simple
10	Polloute Commune	Polloute Commune	Veussazeul Simple	Opp des Peintres
11	Nofaz Légumineux	Muffax du Desséché	Pidonfui Pulmonaire	Sondanl des Trouillard
12	Sufferui Dépuratif	Opp des Peintres	Foumussoi Parfait	Uriger des Etourdis

SOINS DIRECTS

Ces plantes soignent directement les points de vie de la créature qui les absorbe.

TOUSSIFFON VENERABLE

Arbre - Fleurs | Infusion | DD = 15

Effet : Soigne 1d4 points de vie.

Effet secondaire : Langue bleue pendant 4h.

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

IMPAC DES BONS

Arbre - Graines | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Soigne 1d6 points de vie.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

POUPOUV VERTUEUX

Herbes - Racines | Infusion | DD = 17

Effet : Soigne 1d8 points de vie.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines.**

GRAND SINFANDOMP

Arbre - Ecorce | Décoction | DD = 17

Effet : Soigne 1d10 points de vie.

Effet secondaire : Gout très amer, réussir un Jet de Sauvegarde de Constitution DD11 pour ne pas le recracher.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Eté** dans les **Forêts.**

SOULOMBEUM ETOILEE

Arbre - Fleurs | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Soigne 1d12 points de vie.

Se trouve en **Eté** dans les **Montagnes**

Se trouve en **Automne** dans les **Montagnes**

RATANRU MERVEILLEUX

Buisson - Sève | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Soigne 2d4 points de vie

Effet secondaire : Sève collante en bouche, la créature ne peut plus parler pendant 2d6 rounds.

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines.**

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Forêts.**

TATOMB PUISSANT

Buisson - Fleurs | Infusion | DD = 17

Effet : Soigne 2d6 points de vie.

Se trouve en **Hiver** dans les **Collines, Montagnes**

GOUSSAN JOLI

Champignons | Macération | DD = 19

Effet : Soigne 2d8 points de vie.

Effet secondaire : La créature est assourdie pour 3 minutes.

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées.**

NUPONRAN GENEREUX

Champignons | Macération | DD = 19

Effet : Soigne 2d10 points de vie

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts**.

LIFFOUSS DES HEROS

Buisson - Fleurs | Infusion | DD = 19

Effet : Soigne 2d12 points de vie

Effet secondaire : Provoque un excès de confiance en soi jusqu'au prochain repos long.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**.

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Ces plantes permettent d'obtenir des points de vie temporaires qui durent au mieux jusqu'au prochain repos long de la créature.

RIRIFFUI DES ANCIENS

Buisson - Fleurs | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Donne des points de vie temporaire : 1d4 points de vie

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines, Montagnes**

Se trouve en **Eté** dans les **Collines, Montagnes**

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

JINCEUP ORNE

Arbre - Ecorce | Décoction | DD = 15

Effet : Donne des points de vie temporaire : 1d6 points de vie.

Se trouve en **Hiver** dans les **Collines, Montagnes**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts**.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines, Montagnes**.

SAMOV DOUX

Herbes - Fleurs | Macération | DD = 17

Effet : Donne des points de vie temporaire : 1d8 points de vie.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Forêts**.

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes, Forêts**.

MICINRAN VIOLET

Herbes - Racines | Infusion | DD = 17

Effet : Donne des points de vie temporaire : 1d10 points de vie

Effet secondaire : Les yeux de la créature deviennent violets et brillants pour 10 minutes.

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées**.

Se trouve en **Eté** dans les **Montagnes**.

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

JELID SAUVAGE

Herbes - Tiges | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Donne des points de vie temporaire : 1d12 points de vie

Effet secondaire : Favorise la pousse des poils de barbe.

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines**.

Se trouve en **Eté** dans les **Collines**.

VOUCEB TROIS POINTE

Buisson - Fruit | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Donne des points de vie temporaire : 2d4 points de vie

Se trouve en **Eté** dans les **Plaines Cultivées**.

VIFFOR JAUNE

Herbes - Tiges | Infusion | DD = 17

Effet : Donne des points de vie temporaire : 2d6 points de vie

Effet secondaire : Le visage prend une teinte jaunâtre pour 4h.

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes**.

DITODIN GONFLE

Herbes - Fleurs | Décoction | DD = 19

Effet : Donne des points de vie temporaire : 2d8 points de vie.

Effet secondaire : La créature développe des bosses au niveau du cou jusqu'au prochain repos long.

Se trouve en **Hiver** dans les **Collines**.

Se trouve en **Été** dans les **Montagnes**.

VOTIBOUD COURAGEUX

Arbre - Sève | Macération | DD = 19

Effet : Donne des points de vie temporaire : 2d10 points de vie

Effet secondaire : Utilisable 1x par mois uniquement, en cas d'excès la créature perd 1d10 points de vie.

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées**.

JONFINT SUCRE

Herbes - Racines | Infusion | DD = 19

Effet : Donne des points de vie temporaire : 2d12 points de vie.

Effet secondaire : La créature perd 2 points de Constitution jusqu'au prochain repos long.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

DES DE VIE

Ces plantes permettent de regagner des dés de vie qui sont utilisable sur le prochain repos court pour tenter de regagner des points de vie.

POLLOUTE COMMUNE

Buisson - Tiges | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Permet de récupérer des dés de vie : 1 dé de vie.

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes**.

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes**.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes**.

VEUSSAZEUL SIMPLE

Arbre - Ecorce | Infusion | DD = 17

Effet : Permet de récupérer des dés de vie : 1d4 dés de vie.

Effet secondaire : Donne une haleine de poisson pourri pour 4h, désavantage aux tests de Charisme.

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées**.

Se trouve en **Été** dans les **Montagnes**.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes**.

STABILISATION

Ces plantes agissent sur la stabilisation, permettant de favoriser une créature faisant face à des Jets de Sauvegarde contre la mort.

SUVINCIN POURPRE

Herbes - Fleurs | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Avantage au Jet de Sauvegarde contre la mort

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Été** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

INNIN SURVIVANT

Champignons | Décoction | DD = 17

Effet : Réussite automatique au Jet de Sauvegarde contre la mort

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines**.

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines**.

MUFFAX DU DESSECHE

Herbes - Racines | Absorption Directe | DD = 19

Effet : Stabilise une créature et redonne 1 point de vie.

Effet secondaire : La créature est aveuglée pendant 1d10 round.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Collines, Montagnes**.

SOINS DES ETATS

Ces plantes soignent les états négatifs pouvant affecter une créature : assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, empoisonné, étourdi, paralysé, pétrifié ou épuisé.

PEVETT DU MUSICIEN

Buisson - Graines | Infusion | DD = 19

Effet : Soigne l'état Assourdi

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts.**

OPP DES PEINTRES

Herbes - Fleurs | Macération | DD = 19

Effet : Soigne l'état Aveuglé

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes.**

Se trouve en **Automne** dans les **Montagnes.**

MITE DES COCUS

Herbes - Tiges | Infusion | DD = 19

Effet : Soigne l'état Charmé

Effet secondaire : La créature doit faire un Jet de Sauvegarde de Sagesse DD13 ou souffre de paranoïa jusqu'au prochain repos long.

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées.**

Se trouve en **Été** dans les **Plaines Cultivées, Collines.**

Se trouve en **Automne** dans les **Collines.**

SONDANL DES TROUILLARD

Arbre - Graines | Absorption Directe | DD = 19

Effet : Soigne l'état Effrayé

Se trouve en **Été** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Automne** dans les **Montagnes.**

SECOU DES VIPERES

Herbes - Fleurs | Macération | DD = 19

Effet : Soigne l'état Empoisonné

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Forêts.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Forêts.**

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts.**

URIGER DES ETOURDIS

Champignons | Absorption Directe | DD = 19

Effet : Soigne l'état Etourdi

Effet secondaire : La créature développe une forte odeur corporelle (moisi) jusqu'au prochain repos long.

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées, Collines, Montagnes.**

NOFAZ LEGUMINEUX

Buisson - Sève | Infusion | DD = 19

Effet : Soigne l'état Paralysé

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts, Collines, Montagnes.**

SUSSUN DU BASILIC

Herbes - Racines | Décoction | DD = 19

Effet : Soigne l'état Pétrifié

Effet secondaire : Provoque des hallucinations visuelles jusqu'au prochain repos long.

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées.**

VEUCEVONT GAILLARD

Arbre - Graines | Infusion | DD = 19

Effet : Réduit de 1 le niveau d'épuisement

Effet secondaire : La créature subit 1d6 dégâts de poison.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts, Collines.**

SOINS DES MALADIES

Ces plantes soignent les maladies pouvant affecter une créature.

PIDONFIU PULMONAIRE

Buisson - Sève | Décoction | DD = 19

Effet : Soigne les maladies pulmonaires

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées.**

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts, Collines.**

Se trouve en **Été** dans les **Montagnes.**

SUFFERUI DEPURATIF

Buisson - Fleurs | Infusion | DD = 19

Effet : Soigne les maladies digestives

Se trouve en **Hiver** dans les **Collines, Montagnes.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts.**

NUGIVAND DES LEPREUX

Champignons | Macération | DD = 19

Effet : Soigne les maladies de peau

Effet secondaire : Gout très acide, réussir un Jet de Sauvegarde de Constitution DD11 pour ne pas le recracher.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts.**

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Forêts.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes.**

FOUMUSOI PARFAIT

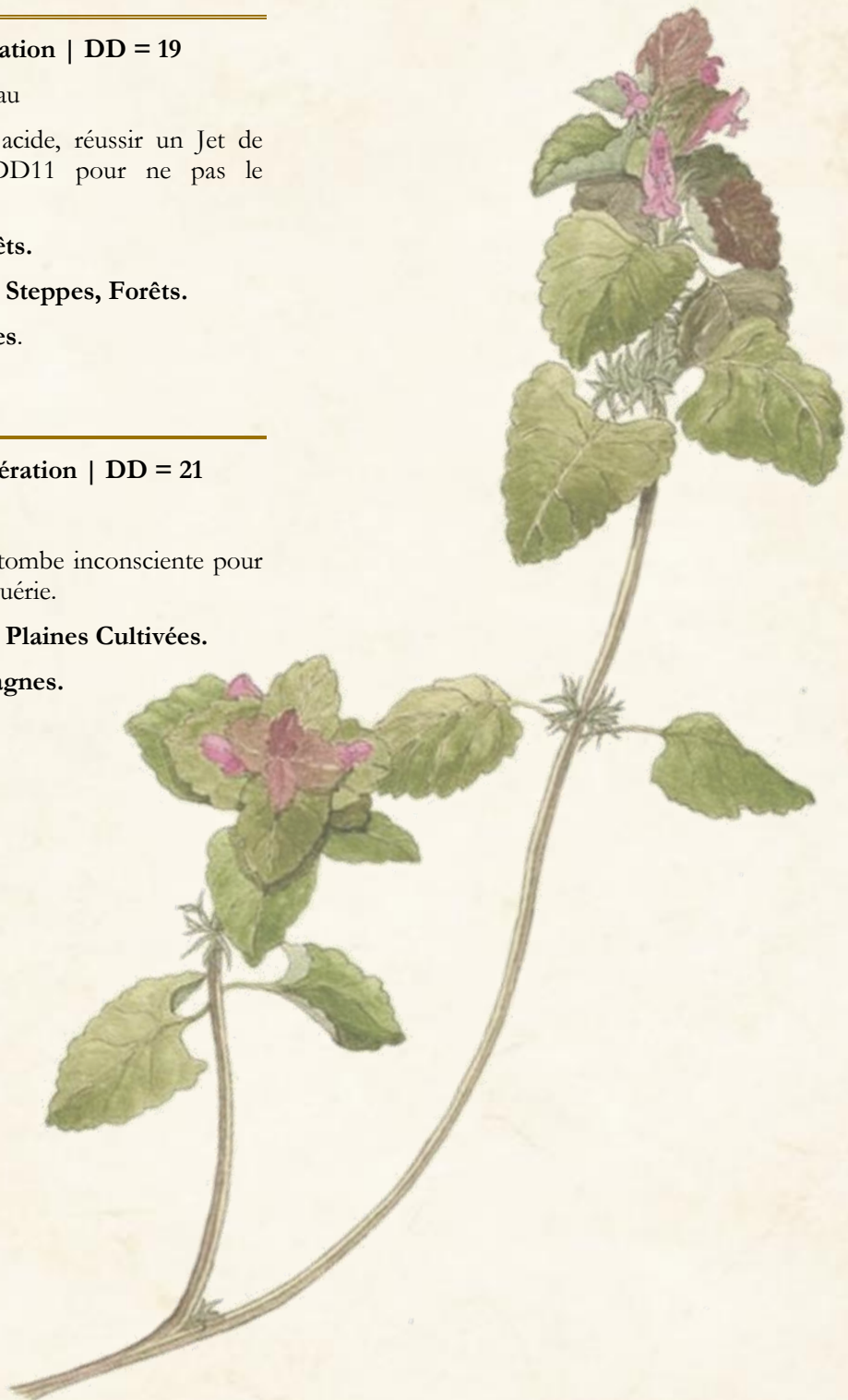
Buisson - Graines | Macération | DD = 21

Effet : Soigne les maladies.

Effet secondaire : La créature tombe inconsciente pour 1d8 heures avant de se réveiller guérie.

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées.**

Se trouve en **Été** dans les **Montagnes.**



PLANTES FORTIFIANTES

TABLES DE RECHERCHE

Cette section fournit les tables de recherche aléatoire des plantes fortifiantes, selon le biotope et la saison.

PLANTES FORTIFIANTES DES STEPPES

	Hiver	Printemps	Été	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Nuponran Balancier	Echec	Echec
4	Echec	Riteup Emprunté	Goffoun Solide	Echec
5	Echec	Sisseuveud Salvatrice	Mintada Broussailleux	Lev des Forts
6	Echec	Rabaxou des Lances	Moveucev des Gobelins	Jaciu des Poules d'Eau
7	Goffoun Solide	Vopanbind Lumineux	Zouvoutep Affriolant	Xecanca des Aspics
8	Dissanvitt des Marteaux	Tominvonv des Orages	Zgouledint des Sages	Ovuff Maladroit
9	Rampuvan des Foyers	Timbutu des Eclairs	Julil des Fées	Jassi à Clochette
10	Ronleboi du Merle	Rolan Crépissant	Sindounu de la Tame	Vampa Purgatif
11	Robouv du Sorcier	Rigintab des Méduses	Curamin D'iladikoi	Sab Vitreux
12	Curamin D'iladikoi	Zilixé du Ministre	Wop Crasseux	Lonfoff Framboisin

PLANTES FORTIFIANTES DES PLAINES CULTIVEES

	Hiver	Printemps	Été	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Nuponran Balancier	Echec
4	Echec	Riteup Emprunté	Mintada Broussailleux	Echec
5	Echec	Moveucev des Gobelins	Zouvoutep Affriolant	Echec
6	Goffoun Solide	Rabaxou des Lances	Timbutu des Eclairs	Mouvim Vertigineux
7	Merxop Tombant	Vopanbind Lumineux	Wadipur Tonnant	Dissanvitt des Marteaux
8	Xonlunan Lunaire	Rolan Crépissant	Julil des Fées	Teffeg des Déserts
9	Rabaxou des Lances	Xurutirr à Feuilles Douces	Dintinssa Larmoyant	Jassi à Clochette
10	Vopanbind Lumineux	Rigintab des Méduses	Tinceufinr des Lilas	Sococuc Brulant
11	Jassi à Clochette	Ronleboi du Merle	Sococuc Brulant	Offeucioi des Marais
12	Robouv du Sorcier	Zilixé du Ministre	Poramel Amer	Lonfoff Framboisin

PLANTES FORTIFIANTES DES FORETS

	Hiver	Printemps	Été	Automne
1	Echec	Nuponran Balancier	Echec	Echec
2	Echec	Mintada Broussailleux	Nuponran Balancier	Echec
3	Echec	Wampinv Bruissant	Mintada Broussailleux	Wampinv Bruissant
4	Cucul des Quatres Maries	Cucul des Quatres Maries	Wampinv Bruissant	Mouvim Vertigineux
5	Dissanvitt des Marteaux	Moveucev des Gobelins	Jaciu des Poules d'Eau	Dissanvitt des Marteaux
6	Sacad Antidote	Sisseuveud Salvatrice	Yoffoudu des Diables	Goffacav Royal
7	Tominvonv des Orages	Rucanvom Piquante	Sacad Antidote	Sacad Antidote
8	Wadipur Tonnant	Vamponveb des Squelettes	Teugaxac des Epées	Tominvonv des Orages
9	Esserig du Dragon	Rolan Crépissant	Nerans du Juste	Timbutu des Eclairs
10	Rampuffor d'Ahrmem Papeur	Julil des Fées	Esserig du Dragon	Julil des Fées
11	Duffvoivi des Souches	Ronleboi du Merle	Dintinssa Larmoyant	Fontevoum aux Aigrettes
12	Offeucioi des Marais	Zilixé du Ministre	Sindounu de la Tame	Offeucioi des Marais

PLANTES FORTIFIANTES DES COLLINES

	Hiver	Printemps	Été	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Echec	Echec
4	Echec	Riteup Emprunté	Mintada Broussailleux	Echec
5	Echec	Moveucev des Gobelins	Yoffanraff Glacé	Echec
6	Echec	Yoffanraff Glacé	Sisseuveud Salvatrice	Lev des Forts
7	Lev des Forts	Teugaxac des Epées	Yoffoudu des Diables	Mouvim Vertigineux
8	Xonlunan Lunaire	Tanvontou Purulent	Yomaff du Glacier	Zouvoutep Affriolant
9	Vanrind des Pains	Jepiss Malin	Teffeg des Déserts	Vanrind des Pains
10	Esserig du Dragon	Ovuff Maladroit	Wadipur Tonnant	Yomaff du Glacier
11	Duffvoivi des Souches	Rampuffor d'Ahrmem Papeur	Fontevoum aux Aigrettes	Vampa Purgatif
12	Robouv du Sorcier	Tinceufinr des Lilas	Tinceufinr des Lilas	Lonfoff Framboisin

PLANTES FORTIFIANTES DES MONTAGNES

	Hiver	Printemps	Eté	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Echec	Echec
4	Echec	Echec	Echec	Echec
5	Echec	Meroxop Tombant	Meroxop Tombant	Echec
6	Echec	Goffacav Royal	Rampuvan des Foyers	Lev des Forts
7	Jaciu des Poules d'Eau	Rucanvom Piquante	Zguouledint des Sages	Mouvim Vertigineux
8	Xonlunan Lunaire	Vamponveb des Squelettes	Xecanca des Aspics	Goffacav Royal
9	Xour Bénite	Xecanca des Aspics	Nerans du Juste	Tanvontou Purulent
10	Esserig du Dragon	Xurutirr à Feuilles Douces	Dintinssa Larmoyant	Vampa Purgatif
11	Panrerui aux Milles Sottises	Duffvoioi des Souches	Xurutirr à Feuilles Douces	Sab Vitreux
12	Wop Crasseux	Panrerui aux Milles Sottises	Poramel Amer	Poramel Amer

JETS DE SAUVEGARDE DES CARACTERISTIQUES

Ces plantes fournissent un avantage aux Jets de Sauvegarde de certaines caractéristiques

LEV DES FORTS

Champignons | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage pour 1 minute aux Jets de Sauvegarde de Force.

Se trouve en **Hiver** dans les **Collines**.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Collines, Montagnes**.

NUPONRAN BALANCIER

Herbes - Graines | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage pour 1 minute aux Jets de Sauvegarde de Dextérité

Effet secondaire : Après 1 minute la créature tombe à Terre.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Forêts**.

Se trouve en **Eté** dans les **Plaines Cultivées, Forêts**.

GOFFOUN SOLIDE

Buisson - Tiges | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pour 1 minute aux Jets de Sauvegarde de Constitution.

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées**.

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes**.

MINTADA BROUSSAILLEUX

Buisson - Fleurs | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pour 1 minute aux Jets de Sauvegarde de Intelligence.

Effet secondaire : Fait pousser des sourcils broussailleux.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines**.

WAMPINV BRUISSANT

Buisson - Fleurs | Décoction | DD = 17

Effet : Avantage pour 1 minute aux Jets de Sauvegarde de Sagesse.

Effet secondaire : La créature ne s'exprime que par des bruits d'Animaux pour 1 minute.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Eté** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

RITEUP EMPRUNTE

Arbre - Graines | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pour 1 minute aux Jets de Sauvegarde de Charisme.

Effet secondaire : La créature parle avec un accent étrange pour 1 minute.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines**.

MEROXOP TOMBANT

Herbes - Tiges | Macération | DD = 21

Effet : Avantage pour 4 heures aux Jets de Sauvegarde de Force.

Effet secondaire : Désavantage aux Jets de Sauvegarde de Dextérité pour 4 heures.

Se trouve en **Hiver** dans les **Plaines Cultivées**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes**.

Se trouve en **Eté** dans les **Montagnes**.

JACIU DES POULES D'EAU

Buisson - Fruit | Absorption Directe | DD = 21

Effet : Avantage pour 4 heures aux Jets de Sauvegarde de Dextérité.

Effet secondaire : Désavantage aux Jets de Sauvegarde de Force pour 4 heures.

Se trouve en **Hiver** dans les **Montagnes**

Se trouve en **Eté** dans les **Forêt**.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes**.

CUCUL DES QUATRES MARIES

Arbre - Graines | Décoction | DD = 21

Effet : Avantage pour 4 heures aux Jets de Sauvegarde de Constitution.

Effet secondaire : La créature subit 2d6 dégâts de poison.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts**

MOUVIM VERTIGINEUX

Arbre - Graines | Infusion | DD = 21

Effet : Avantage pour 4 heures aux Jets de Sauvegarde de Intelligence.

Effet secondaire : Léger Vertiges, Désavantage pour 4 heures aux Jets de Sauvegarde de Dextérité.

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes**.

MOVEUCEUV DES GOBELINS

Buisson - Fruit | Macération | DD = 21

Effet : Avantage pour 4 heures aux Jets de Sauvegarde de Sagesse

Effet secondaire : La peau de la créature devient verdâtre

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées, Forêts, Collines**.

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes**.

XONLUNAN LUNAIRE

Herbes - Tiges | Décoction | DD = 21

Effet : Avantage pour 4 heures aux Jets de Sauvegarde de Charisme.

Effet secondaire : Après 4h, la créature développe une paranoïa pendant 12h.

Se trouve en **Hiver** dans les **Plaines Cultivées, Collines, Montagnes**.

RESISTANCE AUX DEGATS

Ces plantes fournissent des résistances à certains types de dégâts

DISSANVITT DES MARTEAUX

Herbes - Tiges | Infusion | DD = 23

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts Contondant

Effet secondaire : Vulnérabilité pour 1 minute aux Dégâts Tranchants

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Forêts**.

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées, Forêts**.

ZOUVOUTEP AFFRIOLANT

Herbes - Tiges | Absorption Directe | DD = 21

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts d'Acide

Effet secondaire : Goût très acide, la créature doit réussir un Jet de Sauvegarde de Constitution DD11 pour ne pas recracher.

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes, Plaines Cultivées**.

Se trouve en **Automne** dans les **Collines**.

YOFFANRAFF GLACE

Arbre - Ecorce | Décoction | DD = 21

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts de Feu

Effet secondaire : La créature subit 2d4 dégâts de Froid.

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines**.

Se trouve en **Eté** dans les **Collines**.

SISSEUVEUD SALVATRICE

Buisson - Graines | Absorption Directe | DD = 21

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts de Force.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Forêts**.

Se trouve en **Eté** dans les **Collines**.

GOFFACAV ROYAL

Buisson - Fruit | Macération | DD = 21

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts de Foudre.

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes**.

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts, Montagnes**.

RAMPUVAN DES FOYERS

Buisson - Tiges | Décoction | DD = 21

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts de Froid.

Effet secondaire : La créature subit 1d8 dégâts de Feu.

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes**.

Se trouve en **Été** dans les **Montagnes**.

YOFFOUDU DES DIABLES

Arbre - Sève | Macération | DD = 23

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts Nécrotiques

Effet secondaire : La créature subit 2d10 dégâts d'Acide.

Se trouve en **Été** dans les **Forêts, Collines**.

RABAXOU DES LANCES

Herbes - Tiges | Infusion | DD = 23

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts Perforant

Effet secondaire : Vulnérabilité pour 1 minute aux Dégâts Contondants

Se trouve en **Hiver** dans les **Plaines Cultivées**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées**.

SACAD ANTIDOTE

Buisson - Sève | Absorption Directe | DD = 21

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts de Poison

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Été** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

ZGUOULEDINT DES SAGES

Buisson - Fruit | Macération | DD = 21

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts Psychiques

Effet secondaire : La créature est muette pour 1 minute.

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Montagnes**.

VOPANBIND LUMINEUX

Herbes - Tiges | Infusion | DD = 23

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts Radiant

Effet secondaire : La créature émet une lumière faible sur 3m pendant 1 minute

Se trouve en **Hiver** dans les **Plaines Cultivées**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées**.

TOMINVONV DES ORAGES

Herbes - Graines | Décoction | DD = 21

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts de Tonnerre

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes**.

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

TEUGAXAC DES EPEES

Herbes - Tiges | Macération | DD = 23

Effet : Résistance pour 1 minute aux Dégâts Tranchant.

Effet secondaire : Vulnérabilité pour 1 minute aux Dégâts Perforants.

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines**.

Se trouve en **Été** dans les **Forêts**.

VANRIND DES PAINS

Herbes - Tiges | Infusion | DD = 25

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts Contondant

Effet secondaire : La créature subit 2d4 dégâts de poison.

Se trouve en **Hiver** dans les **Collines**.

Se trouve en **Automne** dans les **Collines**.

RUCANVOM PIQUANTE

Buisson - Graines | Décoction | DD = 23

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts d'Acide

Effet secondaire : Goût très acide, la créature doit réussir un Jet de Sauvegarde de Constitution DD13 pour ne pas recracher.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts, Montagnes**.

YOMAFF DU GLACIER

Buisson - Fleurs | Macération | DD = 23

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts de Feu

Effet secondaire : La vitesse de la créature est divisée par deux.

Se trouve en **Été** dans les **Collines**.

Se trouve en **Automne** dans les **Collines**.

TANVONTOU PURULENT

Buisson - Sève | Infusion | DD = 23

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts de Force

Effet secondaire : Fait pousser des pustules sur le visage, Désavantage aux tests de Charisme pour 4h.

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines**.

Se trouve en **Automne** dans les **Montagnes**.

TIMBUTU DES ECLAIRS

Buisson - Sève | Macération | DD = 23

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts de Foudre

Effet secondaire : Vulnérabilité pour 4h aux Dégâts de Tonnerre.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes**.

Se trouve en **Eté** dans les **Plaines Cultivées**.

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

TEFFEG DES DESERTS

Herbes - Graines | Absorption Directe | DD = 23

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts de Froid

Effet secondaire : Vulnérabilité pour 4h aux Dégâts de Feu.

Se trouve en **Eté** dans les **Collines**.

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées**.

JEPISS MALIN

Buisson - Tiges | Décoction | DD = 25

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts Nécrotiques.

Effet secondaire : Ne fonctionne que sur les créatures d'alignement mauvais, La créature a une aura démoniaque pour 4h.

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines**.

VAMPONVEB DES SQUELETTES

Buisson - Fruit | Infusion | DD = 25

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts Perforant.

Effet secondaire : Après 4h, la créature subit 1 niveau d'épuisement.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts, Montagnes**.

XECANCA DES ASPICS

Herbes - Tiges | Macération | DD = 23

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts de Poison

Effet secondaire : La créature subit 1d8 dégâts d'Acide.

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes**.

Se trouve en **Eté** dans les **Montagnes**.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes**.

NERANS DU JUSTE

Arbre - Fleurs | Décoction | DD = 23

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts Psychiques

Effet secondaire : Après 4h, la créature tombe inconsciente pour 12h.

Se trouve en **Eté** dans les **Forêts, Montagnes**.

XOUR BENITE

Herbes - Tiges | Absorption Directe | DD = 23

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts Radiant

Effet secondaire : Ne fonctionne que sur les créatures d'alignement bonne, La créature a une aura Céleste pour 4h.

Se trouve en **Hiver** dans les **Montagnes**

WADIPUR TONNANT

Arbre - Fruit | Macération | DD = 23

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts de Tonnerre

Effet secondaire : Vulnérabilité pour 4h aux Dégâts de Foudre.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Eté** dans les **Plaines Cultivées, Collines**.

OVUFF MALADROIT

Champignons | Absorption Directe | DD = 25

Effet : Résistance pour 4 heures aux Dégâts Tranchant

Effet secondaire : Désavantage aux Jets de Sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution pour 4 heures.

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines**.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes**.

JET DE SAUVEGARDE CONTRE DES ETATS ET MALADIES

Ces plantes fournissent un avantage aux Jets de Sauvegarde de certains états et maladies

JASSI A CLOCHETTE

Arbre - Sève | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Assourdi.

Se trouve en **Hiver** dans les **Plaines Cultivées**.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées**.

ROLAN CREPITANT

Champignons | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Aveuglé

Effet secondaire : La cible est Assourdie pour 1 minute.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts**.

JULIL DES FEES

Arbre - Ecorce | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Charmé

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes, Plaines Cultivées**.

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

ESSERIG DU DRAGON

Herbes - Graines | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Effrayé

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts, Collines, Montagnes**.

Se trouve en **Eté** dans les **Forêts**.

ESSERIG DU DRAGON

Herbes - Graines | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Effrayé.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts, Collines, Montagnes**.

Se trouve en **Eté** dans les **Forêts**.

VAMPA PURGATIF

Herbes - Tiges | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Empoisonné

Effet secondaire : Goût très amer, la créature doit réussir un Jet de Sauvegarde de Constitution DD11 pour avaler.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Collines, Montagnes**.

DINTINSSA LARMOYANT

Champignons | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Etourdi

Se trouve en **Eté** dans les **Plaines Cultivées, Forêts, Montagnes**.

XURUTIRR A FEUILLES DOUCES

Buisson - Sève | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Paralysé

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées, Montagnes**

Se trouve en **Eté** dans les **Montagnes**.

RIGINTAB DES MEDUSES

Buisson - Tiges | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pendant 1 minute aux Jets de Sauvegarde contre l'état Pétrifié

Effet secondaire : La cible est aveuglée pour 1 minute.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées**.

RONLEBOI DU MERLE

Champignons | Infusion | DD = 21

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre l'état Assourdi

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées, Forêts**.

SINDOUNU DE LA TAME

Buisson - Sève | Absorption Directe | DD = 21

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre l'état Aveuglé

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Forêts**.

FONTEVOUM AUX AIGRELETTES

Herbes - Tiges | Décoction | DD = 21

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre l'état Charmé

Se trouve en **Été** dans les **Collines**,

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**.

RAMPUFFOR D'HRMEM PAPEUR

Buisson - Fleurs | Macération | DD = 21

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre l'état Effrayé

Effet secondaire : Provoque un excès de confiance ne soi.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines**.

TINCEUFINR DES LILAS

Buisson - Fleurs | Décoction | DD = 21

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre l'état Empoisonné

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines**,

Se trouve en **Été** dans les **Plaines Cultivées, Collines**,

DUFFOVOI DES SOUCHES

Champignons | Infusion | DD = 21

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre l'état Etourdi

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts, Collines**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes**.

PANRERUI AUX MILLES SOTTISES

Arbre - Sève | Macération | DD = 21

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre l'état Paralysé

Se trouve en **Hiver** dans les **Montagnes**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes**.

SAB VITREUX

Herbes - Graines | Décoction | DD = 21

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre l'état Pétrifié

Effet secondaire : Donne des yeux vitreux, désavantage aux Tests de Charisme pour 4 heures.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Montagnes**.

SOCOCUC BRULANT

Herbes - Racines | Macération | DD = 17

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre les maladies pulmonaires

Effet secondaire : La cible subit 1d4 dégâts de Feu.

Se trouve en **Été** dans les **Plaines Cultivées**.

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées**.

OFFEUCOI DES MARAIS

Arbre - Graines | Décoction | DD = 17

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre les maladies digestives

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**.

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées, Forêts**.

ROBOUV DU SORCIER

Buisson - Graines | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre les maladies de peau

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines**.

LONFOFF FRAMBOISIN

Arbre - Fruit | Macération | DD = 21

Effet : Avantage pendant 4 heures aux Jets de Sauvegarde contre les maladies.

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines**.

PORAMEL AMER

Herbes - Tiges | Macération | DD = 21

Effet : Protège pendant 4 heures des maladies pulmonaires

Effet secondaire : Goût très amer, la créature doit réussir un Jet de Sauvegarde de Constitution DD13 pour avaler.

Se trouve en **Été** dans les **Plaines Cultivées, Montagnes.**

Se trouve en **Automne** dans les **Montagnes.**

ZILIXE DU MINISTRE

Arbre - Fruit | Décoction | DD = 21

Effet : Protège pendant 4 heures des maladies digestives

Effet secondaire : Perte de la pilosité du visage (barbe, sourcils, etc.)

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts.**

CURAMIN D'ILADIKOI

Buisson - Tiges | Macération | DD = 21

Effet : Protège pendant 4 heures des maladies de peau

Effet secondaire : Provoque des hallucinations auditives pour 4 heures

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes.**

WOP CRASSEUX

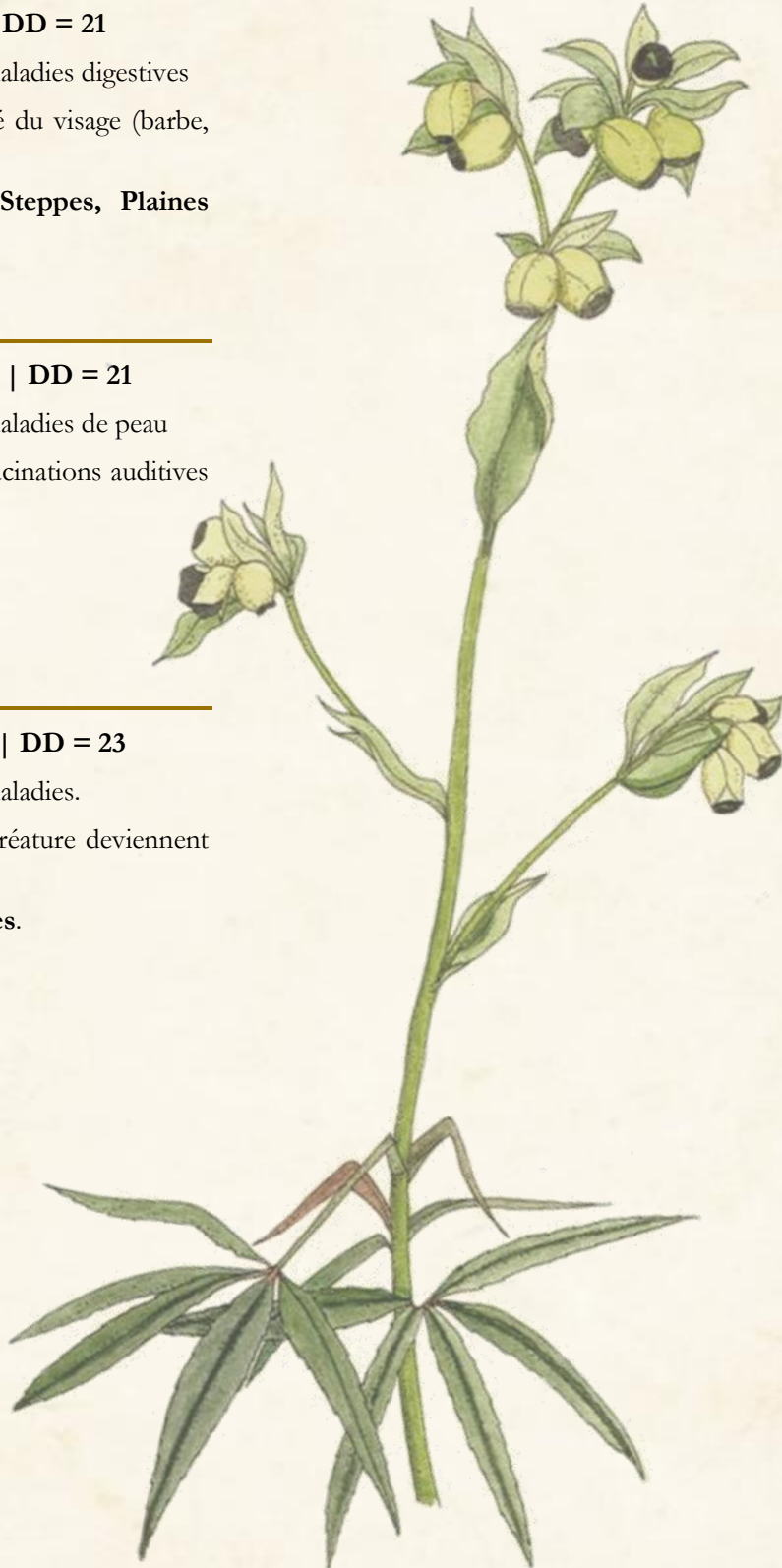
Buisson - Sève | Macération | DD = 23

Effet : Protège pendant 4 heures des maladies.

Effet secondaire : Les ongles de la créature deviennent noirs

Se trouve en **Hiver** dans les **Montagnes.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes.**



PLANTES STIMULANTES

TABLES DE RECHERCHE

Cette section fournit les tables de recherche aléatoire des plantes stimulantes, selon le biotope et la saison.

PLANTES STIMULANTES DES STEPPES

	Hiver	Printemps	Été	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Sutans Réactif	Echec
4	Echec	Sutans Réactif	Monvinfab Attentif	Echec
5	Echec	Wadonviu des Chevrettes	Sabanbu du Voyageur	Mecanv Charmant
6	Wuponcen Philosophale	Surouc du Moine	Foulaluc du Fourbe	Ripemo de l'Archer
7	Vaboumup du Guerrier	Poupimb Secret	Sincutig Pudique	Chixi Contemplative
8	Iffantuss du Jongleur	Ranvimans Effrayant	Fuv du Dompteur	Poudicu des Champions
9	Poudicu des Champions	Foulaluc du Fourbe	Puffipanb Abominable	Varouss du Filou
10	Zamouvoug du Lièvre	Xolimboc Bondissant	Vantin de Pépé	Toubouf des Araignées
11	Mortepi des Sirènes	Vantin de Pépé	Nudoffax des Cavernes	Moudevand du Pleutre
12	Tate des Famines	Teufaleub du Chat	Onfixal du Dromadaire	Onfixal du Dromadaire

PLANTES STIMULANTES DES PLAINES CULTIVEES

	Hiver	Printemps	Été	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Sutans Réactif	Echec
4	Echec	Sutans Réactif	Monvinfab Attentif	Echec
5	Echec	Surouc du Moine	Sabanbu du Voyageur	Echec
6	Nobimpol des Labours	Wacorou de l'Inquisiteur	Vep du Funambule	Nobimpol des Labours
7	Xopeuvinc Incroyable	Poupimb Secret	Sincutig Pudique	Rangome Vigilant
8	Wacorou de l'Inquisiteur	Ranvimans Effrayant	Fuv du Dompteur	Chixi Contemplative
9	Iffantuss du Jongleur	Satussa de l'Esprit du Loup	Puffipanb Abominable	Poudicu des Champions
10	Zamouvoug du Lièvre	Xolimboc Bondissant	Vantin de Pépé	Vep du Funambule
11	Mortepi des Sirènes	Vantin de Pépé	Zinvin du Marin	Goupinssun Pressant
12	Nombougou du Désert	Zinvin du Marin	Teufaleub du Chat	Toubouf des Araignées

PLANTES STIMULANTES DES FORETS

	Hiver	Printemps	Été	Automne
1	Echec	Wadonviu des Chevrettes	Echec	Echec
2	Echec	Domem des Hibours	Domem des Hibours	Echec
3	Echec	Jileuliu Foudroyant	Jileuliu Foudroyant	Echec
4	Povimp du Vieux	Vanlussox Ornemental	Monvinfab Attentif	Domem des Hibours
5	Tamuman du Pique	Surouc du Moine	Soven des Aguets	Povimp du Vieux
6	Vanlussox Ornemental	Wacorou de l'Inquisiteur	Vep du Funambule	Mecanv Charmant
7	Xopeuvinc Incroyable	Ranvimans Effrayant	Sincutig Pudique	Jileuliu Foudroyant
8	Vaboumup du Guerrier	Duffig Perspicace	Puffipanb Abominable	Ripemo de l'Archer
9	Wacorou de l'Inquisiteur	Satussa de l'Esprit du Loup	Tepindinr de l'Amoureux	Soven des Aguets
10	Duffig Perspicace	Tepindinr de l'Amoureux	Moudevand du Pleutre	Chixi Contemplative
11	Zamouvoug du Lièvre	Xolimboc Bondissant	Teufaleub du Chat	Zamouvoug du Lièvre
12	Mortepi des Sirènes	Teufaleub du Chat	Nudoffax des Cavernes	Moudevand du Pleutre

PLANTES STIMULANTES DES COLLINES

	Hiver	Printemps	Été	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Sutans Réactif	Jileuliu Foudroyant
4	Echec	Sutans Réactif	Jileuliu Foudroyant	Ripemo de l'Archer
5	Tamuman du Pique	Wadonviu des Chevrettes	Mortave des Génies	Rangome Vigilant
6	Vaboumup du Guerrier	Sanganc des Prudents	Sabanbu du Voyageur	Ligettoug de l'Athlète
7	Ligettoug de l'Athlète	Wacorou de l'Inquisiteur	Ligettoug de l'Athlète	Poupimb Secret
8	Iffantuss du Jongleur	Poupimb Secret	Poupimb Secret	Chixi Contemplative
9	Duffig Perspicace	Chixi Contemplative	Chixi Contemplative	Sincutig Pudique
10	Goupinssun Pressant	Ranvimans Effrayant	Fuv du Dompteur	Varouss du Filou
11	Vombinfou des Mules	Sincutig Pudique	Puffipanb Abominable	Toubouf des Araignées
12	Tate des Famines	Xolimboc Bondissant	Nudoffax des Cavernes	Nombougou du Désert

PLANTES STIMULANTES DES MONTAGNES

	Hiver	Printemps	Eté	Automne
1	Echec	Echec	Echec	Echec
2	Echec	Echec	Echec	Echec
3	Echec	Echec	Echec	Echec
4	Echec	Echec	Empazic du Géant	Echec
5	Echec	Tinveubeur du Colosse	Ligettoug de l'Athlète	Echec
6	Oveumu Elémentaire	Sanganc des Prudents	Foulaluc du Fourbe	Echec
7	Vaboumup du Guerrier	Foulaluc du Fourbe	Fuv du Dompteur	Jileuliu Foudroyant
8	Iffantuss du Jongleur	Varouss du Filou	Varouss du Filou	Rangome Vigilant
9	Varouss du Filou	Satussa de l'Esprit du Loup	Tepindinr de l'Amoureux	Ligettoug de l'Athlète
10	Satussa de l'Esprit du Loup	Xolimbonc Bondissant	Xolimbonc Bondissant	Varouss du Filou
11	Vombinfou des Mules	Zinvin du Marin	Toubouf des Araignées	Vombinfou des Mules
12	Dissomac des Profondeurs	Tate des Famines	Zinvin du Marin	Nombougon du Désert

STIMULATION DES CARACTERISTIQUES

Ces plantes fournissent stimule l'utilisation de certaines caractéristiques

SUTANS REACTIF

Herbes - Racines | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage pour 1 minute aux Jet d'Initiative

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines.**

Se trouve en **Eté** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines.**

NOBIMPOL DES LABOURS

Buisson - Fruit | Décoction | DD = 19

Effet : Avantage pour 1 minute aux Tests de Force

Effet secondaire : Désavantage pour 1 minute aux Tests d'Intelligence

Se trouve en **Hiver** dans les **Plaines Cultivées.**

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées.**

WADONVIU DES CHEVRETTES

Herbes - Tiges | Infusion | DD = 19

Effet : Avantage pour 1 minute aux Tests de Dextérité

Effet secondaire : La créature ne parle en poussant des cris de chèvre pendant 1 minute.

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Forêts, Collines.**

DOMEM DES HIBOURS

Champignons | Absorption Directe | DD = 19

Effet : Avantage pour 1 minute aux Tests de Constitution

Se trouve au Printemps dans les **Forêts.**

Se trouve en **Eté** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts.**

OVEUMU ELEMENTAIRE

Buisson - Graines | Macération | DD = 19

Effet : Avantage pour 1 minute aux Tests d'Intelligence

Effet secondaire : Vulnérabilité aux dégâts de Feu et de Froid pour 1 minute

Se trouve en **Hiver** dans les **Montagnes.**

POVIMP DU VIEUX

Champignons | Décoction | DD = 19

Effet : Avantage pour 1 minute aux Tests de Sagesse

Effet secondaire : Fait blanchir les cheveux

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts.**

MECANV CHARMANT

Buisson - Racines | Macération | DD = 19

Effet : Avantage pour 1 minute aux Tests de Charisme

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Forêts.**

JILEULIU FOUDROYANT

Herbes - Fleurs | Infusion | DD = 21

Effet : Avantage pour 4 heures aux Jet d'Initiative

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Eté** dans les **Forêts, Collines.**

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts, Collines, Montagnes**.

EMPAZIC DU GEANT

Buisson - Fruit | Macération | DD = 23

Effet : Avantage pour 4 heures aux Tests de Force

Effet secondaire : Désavantage pour 4 heures aux jets de sauvegarde de Dextérité.

Se trouve en **Eté** dans les **Montagnes**.

TAMUMAN DU PIQUE

Champignons | Décoction | DD = 23

Effet : Avantage pour 4 heures aux Tests de Dextérité

Effet secondaire : La créature subit 1 niveau d'épuisement après 4h.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts, Collines**.

TINVEUBEUR DU COLOSSE

Herbes - Racines | Décoction | DD = 23

Effet : Avantage pour 4 heures aux Tests de Constitution

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes**.

MORTAVE DES GENIES

Buisson - Sève | Macération | DD = 23

Effet : Avantage pour 4 heures aux Tests d'Intelligence

Effet secondaire : La créature subit 2d8 dégâts de Feu

Se trouve en **Eté** dans les **Collines**.

WUPONCEN PHILOSOPHALE

Arbre - Sève | Macération | DD = 23

Effet : Avantage pour 4 heures aux Tests de Sagesse

Effet secondaire : Vitesse divisée par deux pour 4 heures

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes**.

VANLUSOX ORNEMENTAL

Buisson - Graines | Décoction | DD = 23

Effet : Avantage pour 4 heures aux Tests de Charisme

Effet secondaire : Désavantage pour 4 heures aux Tests de Force.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts**.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts**.

STIMULATION AU COMBAT

Ces plantes fournissent des avantages intéressants pour les combattants

SUROUC DU MOINE

Arbre - Fleurs | Absorption Directe | DD = 21

Effet : Augmente réflexes d'esquives : +2 CA si la créature ne porte pas d'armure

Effet secondaire : Provoque des démangeaisons intenses des parties intimes

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts**.

XOPEUVINC INCROYABLE

Arbre - Ecorce | Macération | DD = 23

Effet : Permet d'effectuer une action supplémentaire en plus de l'action normale et de l'action bonus pendant 1 round

Effet secondaire : Ne fonctionne qu'une fois par jour, une surdose cause 3d6 dégâts de Poison

Se trouve en **Hiver** dans les **Plaines Cultivées, Forêts**.

RIPEMO DE L'ARCHER

Herbes - Racines | Absorption Directe | DD = 21

Effet : Avantage sur la prochaine attaque avec une arme à distance

Effet secondaire : Fait bleuir les doigts

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Forêts, Collines**.

VABOUMUP DU GUERRIER

Arbre - Ecorce | Infusion | DD = 21

Effet : Avantage pour la prochaine attaque avec une arme de corps à corps

Effet secondaire : Si son attaque ne touche pas, la créature subit 1d10 dégât Psychique.

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Forêts, Collines, Montagnes**

STIMULATION DES COMPETENCES

Ces plantes fournissent stimule l'utilisation de certaines compétences

MONVINFAB ATTENTIF

Arbre - Fruit | Infusion | DD = 15

Effet : Pendant 1 minute, bonus de + 2 à la Perception Passive

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts.**

RANGOME VIGILANT

Herbes - Tiges | Macération | DD = 19

Effet : Pendant 1 minute, bonus de + 5 à la Perception Passive

Effet secondaire : Rend paranoïaque et déclenche des hallucinations visuelles.

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées, Collines, Montagnes.**

SOVEN DES AGUETS

Herbes - Tiges | Décoction | DD = 19

Effet : Pendant 4 heures, bonus de + 2 à la Perception Passive

Se trouve en **Été** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts.**

SANGANC DES PRUDENTS

Buisson - Tiges | Macération | DD = 23

Effet : Pendant 4 heures, bonus de + 5 à la Perception Passive

Effet secondaire : Désavantage pour 4 heures aux Tests et jets de Sauvegarde de Dextérité

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines, Montagnes.**

SABANBU DU VOYAGEUR

Herbes - Graines | Infusion | DD = 19

Effet : Permet de comprendre et de parler toutes les langues humanoïdes pendant 4h

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines.**

WACOROU DE L'INQUISITEUR

Herbes - Tiges | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Détecte la magie dans un rayon de 9m. pendant 1 minute

Se trouve en **Hiver** dans les **Plaines Cultivées, Forêts.**

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées, Forêts, Collines.**

LIGETTOUG DE L'ATHLETE

Buisson - Sève | Infusion | DD = 15

Effet : Avantage aux Tests d'Athlétisme pendant 1 minute

Se trouve en **Hiver** dans les **Collines.**

Se trouve en **Été** dans les **Collines, Montagnes.**

Se trouve en **Automne** dans les **Collines, Montagnes.**

IFFANTUSS DU JONGLEUR

Arbre - Fruit | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Avantage aux Tests d'Acrobatie pendant 1 minute

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines, Montagnes.**

POUPIMB SECRET

Herbes - Tiges | Infusion | DD = 15

Effet : Avantage aux Tests de Discrétion pendant 1 minute

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines.**

Se trouve en **Été** dans les **Collines.**

Se trouve en **Automne** dans les **Collines.**

CHIXI CONTEMPLATIVE

Buisson - Fleurs | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage aux Tests de Perception pendant 1 minute

Effet secondaire : La créature ne peut pas bouger pour 1 minute

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines.**

Se trouve en **Été** dans les **Collines.**

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines.**

RANVIMANS EFFRAYANT

Buisson - Sève | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Avantage aux Tests d'Intimidation pendant 1 minute

Effet secondaire : Fait gonfler et rougir le visage

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines.**

FOULALUC DU FOURBE

Herbes - Graines | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage aux Tests de Tromperie pendant 1 minute

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Montagnes**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Montagnes**

VEP DU FUNAMBULE

Arbre - Graines | Macération | DD = 17

Effet : Avantage aux Tests d'Acrobatie pendant 4 heures

Effet secondaire : Désavantage aux tests de Perception pour 4 heures.

Se trouve en **Été** dans les Plaines Cultivées, Forêts.

Se trouve en **Automne** dans les Plaines Cultivées.

SINCUTIG PUDIQUE

Arbre - Fleurs | Infusion | DD = 17

Effet : Avantage aux Tests de Discrétion pendant 4 heures

Effet secondaire : La créature est prise d'une irrépressible envie de se mettre toute nue.

Se trouve au **Printemps** dans les **Collines,**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts.**

Se trouve en **Automne** dans les **Collines.**

DUFFIG PERSPICACE

Herbes - Tiges | Macération | DD = 17

Effet : Avantage aux Tests de Perspicacité pendant 4 heures.

Se trouve en **Hiver** dans les **Forêts, Collines.**

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts.**

FUV DU DOMPTEUR

Herbes - Fleurs | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage aux Tests de Dressage pendant 4 heures

Effet secondaire : Forte odeur corporelle de fauve

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines, Montagnes**

VAROUSS DU FILOU

Buisson - Sève | Infusion | DD = 19

Effet : Avantage aux Tests de Tromperie pendant 4 heures

Effet secondaire : Chaque fois qu'elle engage une conversation, la créature lance 1d8, sur un 1, elle se met à pleurer

Se trouve en **Hiver** dans les **Montagnes**

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes**

Se trouve en **Été** dans les **Montagnes**

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Collines, Montagnes.**

PUFFIPANB ABOMINABLE

Herbes - Tiges | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Avantage aux Tests d'Intimidation pendant 4 heures

Effet secondaire : Déforme affreusement le visage, la créature subit 1d6 dégâts de Force et est désavantagé à tous les autres tests de Charisme.

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines.**

STIMULATION DES DEPLACEMENTS

Ces plantes fournissent stimule les capacités de déplacements des créatures

ZAMOUVOUG DU LIEVRE

Champignons | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Augmente la vitesse de déplacement de 3m. pour 1 minute

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts.**

Se trouve en **Automne** dans les **Forêts**

SATUSSA DE L'ESPRIT DU LOUP

Champignons | Infusion | DD = 19

Effet : Augmente la vitesse de déplacement de x2 pour 1 minute

Effet secondaire : La créature hurle comme un loup au moment où elle consomme la potion

Se trouve en **Hiver** dans les **Montagnes**

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées, Forêts, Montagnes.**

TEPINDINR DE L'AMOUREUX

Buisson - Fleurs | Décoction | DD = 21

Effet : Augmente la vitesse de déplacement de 3m. Pour 4 heures

Effet secondaire : Désavantage aux Jets de Sauvegarde contre l'état Charmé pour 4 heures.

Se trouve au **Printemps** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Été** dans les **Forêts, Montagnes.**

GUPINSSUN PRESSANT

Herbes - Racines | Macération | DD = 23

Effet : Augmente la vitesse de déplacement de x2 pour 4 heures

Effet secondaire : La créature doit faire un Jet de Sauvegarde de Constitution contre les Maladies Digestives

Se trouve en **Hiver** dans les **Collines.**

Se trouve en **Automne** dans les **Plaines Cultivées.**

XOLIMBONC BONDISSANT

Champignons | Absorption Directe | DD = 17

Effet : Multiplie par 3 la distance de saut pendant 1 minute

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts, Collines, Montagnes.**

Se trouve en **Été** dans les **Montagnes**

MODIFICATION CORPORELLES

Ces plantes modifient certaines capacités corporelles

VOMBINFU DES MULES

Champignons | Infusion | DD = 17

Effet : Double la capacité de charge pour 1 journée

Se trouve en **Hiver** dans les **Collines, Montagnes.**

Se trouve en **Automne** dans les **Montagnes.**

MORTEPI DES SIRENES

Buisson - Fleurs | Infusion | DD = 19

Effet : La créature obtient une vitesse de nage égale à sa vitesse de marche

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Forêts.**

TOUBOUF DES ARAIGNEES

Buisson - Sève | Décoction | DD = 19

Effet : La créature obtient une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche

Se trouve en **Été** dans les **Montagnes**

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Plaines Cultivées, Collines.**

MOUDEVAND DU PLEUTRE

Herbes - Fleurs | Décoction | DD = 19

Effet : Permet d'utiliser l'action Foncer en action bonus pendant 1 minute

Effet secondaire : Désavantage aux Jets d'Attaque au Corps à Corps pour 1 minute.

Se trouve en **Été** dans les **Forêts.**

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes, Forêts.**

VANTIN DE PEPE

Buisson - Sève | Infusion | DD = 17

Effet : Capacité à retenir sa respiration x2 pour 1 heure

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Plaines Cultivées.**

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Plaines Cultivées.**

ZINVIN DU MARIN

Arbre - Fruit | Absorption Directe | DD = 19

Effet : Respiration aquatique pour 1 minute

Se trouve au **Printemps** dans les **Plaines Cultivées, Montagnes**

Se trouve en **Été** dans les **Plaines Cultivées, Montagnes**

DISSOMAC DES PROFONDEURS

Arbre - Ecorce | Macération | DD = 23

Effet : Respiration aquatique pour 4 heures

Effet secondaire : Perte de la capacité de respiration normale pour 4 heures.

Se trouve en **Hiver** dans les **Montagnes**

TEUFALEUB DU CHAT

Arbre - Graines | Absorption Directe | DD = 19

Effet : Vision nocturne à 18m pour 1 minute

Effet secondaire : Modifie l'apparence des yeux (yeux de chat)

Se trouve au **Printemps** dans les **Steppes, Forêts.**

Se trouve en **Été** dans les **Plaines Cultivées, Forêts.**

NUDOFFAX DES CAVERNES

Arbre - Ecorce | Infusion | DD = 23

Effet : Vision nocturne à 18m pour 4 heures.

Effet secondaire : La créature est aveuglée par la lumière solaire.

Se trouve en **Été** dans les **Steppes, Forêts, Collines.**

TATE DES FAMINES

Herbes - Tiges | Absorption Directe | DD = 15

Effet : Nourrit pour 1 journée

Effet secondaire : Goût déplorable, la créature doit réussir un Jet de Sauvegarde de Constitution DD14 pour avaler cette herbe

Se trouve en **Hiver** dans les **Steppes, Collines.**

Se trouve au **Printemps** dans les **Montagnes.**

ONFIXAL DU DROMADAIRE

Buisson - Fruit | Infusion | DD = 19

Effet : Diminue les besoins en eau divisé par deux pour 1 journée

Se trouve en **Été** dans les **Steppes**

Se trouve en **Automne** dans les **Steppes.**

NOMBOUGON DU DESERT

Champignons | Décoction | DD = 23

Effet : Diminue les besoins en eau totalement pour 1 journée

Effet secondaire : La créature doit consommer deux fois plus de nourriture.

Se trouve en **Hiver** dans les **Plaines Cultivées.**

Se trouve en **Automne** dans les **Collines, Montagnes.**

