

Les plantes des régions désertiques de tempêtes et jambes de bois

Nom	Effet	Zone géographique	Saison	Pourcentage	Doses	Temps de préparation	Prix
Perle du désert	Curatif	Dune	Printemps	90,00%	1	Aucun	2 pièces d'argent

Description

Petit cactus dépourvu d'épines à la couleur irisée, il est très commun dans les régions désertiques. Ses racines s'enfoncent très profondément dans le sol, exploitant chaque goutte d'eau. Il suffira de le couper à la base pour ensuite l'avalier et regagner 1D4+1 Pvs. Ne pas confondre avec un pampa !

Nom	Effet	Zone géographique	Saison	Pourcentage	Doses	Temps de préparation	Prix
Antenne du bien heureux	Curatif	montagne	Hiver	65,00%	1D6	Aucun	4 pièces d'argent

Description

C'est sur les sommets des montagnes arides que l'on verra de curieuses antennes sans feuille dont l'extrémité aura la texture de longs fils de coton piégeant l'humidité des nuages pour se nourrir. Une fois tranchée, en machonnant la tige vous en extrairez un suc restaurant 2D4+2. On dit même qu'elle blanchit les dents: machouillez-la!

Nom	Effet	Zone géographique	Saison	Pourcentage	Doses	Temps de préparation	Prix
Dentelle du désert	Curatif	Bordure d'oasis	Été	15,00%	1D10	½ journée	8 pièces

Description

Il faudra collecter sur cette délicate plante blanche évoquant la dentelle, assez de résine et de pollen pour en obtenir une pâte jaunâtre que l'on pourra chiquer. Cette pâte une fois dans la bouche restaurera 2D8 par heure et cela pendant 3 heures. Contrairement aux chewing gum, elle ne se réutilise pas une fois jetée!

Nom	Effet	Zone géographique	Saison	Pourcentage	Doses	Temps de préparation	Prix
Truffe des sables	Curatif	Plaine	Automne	3,00%	1D10	1 heure	7 pièces d'or

Description

Ce champignon peu commun pousse enfoui profondément dans le sable humide du désert. On détecte sa présence à une fine couche de poussière de couleur rouille à la surface du sable. La truffe devra être bouillie pendant 1 heure avant d'être consommé comme un vulgaire légume restaurant 3D20 Pvs. Si ça pue, c'est crotte de chameau, pas truffe!