

Les plantes des régions tempérées de tempêtes et jambes de bois

Nom	Effet	Zone géographique	Saison	Pourcentage	Doses	Temps de préparation	Prix
La graine de Taopo	venimeuse	Marais	Été	70,00%	1D20	2 heures	2 pièces d'argent

Description

Le taopo est un nénuphar produisant aux beaux jours une graine dont l'huile est un puissant poison à ingérer. Il suffit de nager dans les marais pour en collecter une bonne quantité. Ce poison inflige 2D4+2 de dégâts. Attention, un peu gras !

Nom	Effet	Zone géographique	Saison	Pourcentage	Doses	Temps de préparation	Prix
Mousse résineuse	venimeuse	Rivage	Printemps	40,00%	1D8	5 heures	4 pièces d'argent

Description

Le long des rivages des petits cours d'eau, au printemps, il est fréquent de voir une mousse jaunâtre envahir les rochers. Celui qui aura la patience de broser ces pierres récoltera le fruit de la mousse, à savoir une résine se collant à l'outil. Ce poison, une fois dilué dans de l'eau pourra être utilisé sur une arme ou ingéré et infligera 1D10+3 points de dégâts. « Une mousse pour moi et mon ami ! »

Nom	Effet	Zone géographique	Saison	Pourcentage	Doses	Temps de préparation	Prix
Le collier des damnés	venimeuse	Rivière	Printemps	15,00%	2D20	Aucun	2 pièces d'or

Description

Au fond des rivières, un type d'algues particulier a l'apparence d'un long collier donc chaque perle végétale est un puissant poison à ingérer. Même l'algue sèche, le poison restera intacte et il n'est pas rare de voir un assassin s'en garnir le cou. Ce poison infligera 2D2+2. « Cette bière sent le poisson »

Nom	Effet	Zone géographique	Saison	Pourcentage	Doses	Temps de préparation	Prix
Racine magmatique	venimeuse	Volcan	Automne	3,00%	1D4	Aucun	5 pièces d'or

Description

Après une éruption, la terre, enrichie des minéraux du volcan, produira une plante dont la racine, frotée sur une lame aura un effet corrosif très puissant sur la chair. La plante en question est de couleur marron et ses multiples fleurs sont blanches. Cet acide produira 2D20+4 points de dégâts.