

# Poisons et *pharmaka* supplémentaires



John William Waterhouse, esquisse de *Circé*, 1911-1914.

Ces *pharmaka* bénéfiques et/ou maléfiques complètent ceux décrits dans le livre de base de *Kosmos*<sup>1</sup>.

Les règles de *Barbarians of Lemuria* ne contiennent pas de règle générale sur ce thème (seulement des descriptions d'attaques venimeuses dans le bestiaire) : vous trouverez donc ici une règle très simple pour les simuler. Le système *BaSIC*, lui, inclut déjà une règle sur les poisons (pages 115-116 de *Kosmos BaSIC*).

## Règle pour *Barbarians of Lemuria* : les poisons

**Toxicité (TOX).** Tout poison est défini par un paramètre chiffré appelé sa toxicité (abrégée en TOX), qui représente sa capacité à

<sup>1</sup> Outre les auteurs antiques, j'ai utilisé Ducourthial (2003).

trionpher de la résistance de l'organisme de la personne qui y est exposée.

Quand une personne est exposée au poison, elle fait un jet de *vigueur* frappé d'un malus égal à la Toxicité du poison. Si elle réussit ce jet, elle n'est pas en grande forme, mais sa santé n'est pas mise en danger. Si elle échoue, le poison fait effet sur elle. Un poison bénin a une toxicité de 0 : la personne exposée fait donc un jet de *vigueur* de difficulté moyenne (0) pour y résister. Un poison un peu plus corsé aura une toxicité de -1 (jet de *vigueur* ardu) ou de -2 (jet difficile). Les poisons plus dangereux ont des toxicités de -4, -6, voire -8 pour les venins auxquels presque personne ne résiste.

**Nom.** Quand il existe un nom français, je l'indique en premier et j'ajoute le nom grec ancien entre parenthèses, pour l'ambiance. Quand la plante n'est connue qu'en grec ancien, je ne mets que ça. Il arrive aussi qu'une

plante ait plusieurs noms ; tout le monde ne sait pas toujours que l'ensemble de ces noms désigne la même plante.

**Rareté.** Comme pour les *pharmaka*, ce paramètre indique la difficulté qu'un personnage aura à se procurer cette substance.

**Effet.** En termes d'univers, les effets des poisons sont très variables : les symptômes de leur action sont décrits au cas par cas. En termes de jeu, pour simplifier à l'extrême, on peut simuler leur effet par une perte de points de vitalité égale à 3 fois leur toxicité. Certains poisons ont toutefois des effets différents, par exemple une paralysie temporaire, ou un sommeil lourd, etc.

Certaines plantes font effet par leur simple présence près d'un personnage. Dans ce cas, on considère que les personnages doivent se trouver, disons, à une dizaine de coudées au maximum (5 mètres) de la plante, pour que l'effet se fasse sentir sur eux.

**Vous trouverez d'autres *pharmaka* au chapitre « Les vêtements », dans les encadrés « Pigments de teinture » et « Les cosmétiques ».**

## Plantes magiques de Grèce

**Absinthe (*apsinthion*).** Inhabituelle. TOX -6 / VIR 16. Cette herbe parfumée a des effets somnifères. On peut soit la faire respirer à quelqu'un, soit en placer sous son lit ou son oreiller à son insu. Si le personnage ne résiste pas à la TOX/VIR de la plante, il s'endort pour 2d6+1 heures.

**Aconit tue-loup (*akoniton*).** Commun en montagne, introuvable ailleurs. TOX -8 / VIR 18. Cette plante de montagnes à grappes de fleurs jaune pâle ne paie pas de mine, mais elle est l'un des pires poisons qu'on puisse trouver en Grèce. On raconte qu'elle serait née de la bave de Cerbère tombée à terre et aurait poussé d'abord en Scythie, avant d'être apportée en Grèce par la magicienne Médée<sup>2</sup>. Cette plante contient un poison qui peut être mortel si on en ingère assez. Il provoque coliques, vomissements, difficultés respiratoires, et, au

**Rappel.** Kosmos n'est ni un livre de botanique, ni un manuel de médecine. Les informations synthétisées ici reflètent avant tout les croyances et mythes des Grecs anciens, pas des connaissances scientifiques solides (même s'ils avaient déjà repéré quelques trucs). De manière générale, à votre place, j'évitais de mâchouiller n'importe quelle plante au hasard, quand bien même elle serait bio. Si vous voulez vous instruire sur les plantes, prenez un livre de botanique d'aujourd'hui !

pire, la mort par paralysie respiratoire. L'aconit peut servir à empoisonner les pointes des flèches. En Grèce, seuls de lâches individus qui n'ont rien de héros se compromettent dans des procédés pareils ; mais, hors de Grèce, les Scythes font fréquemment cela<sup>3</sup>.

**Agnos.** Commun. Cet arbrisseau pousse sur les berges des rivières, dans les ravins et les endroits rocaillieux. Ses feuilles, disposées sur (ou sous) la couche, font perdre tout désir sexuelle aux personnes qui s'étendent dessus (pas besoin de jet de dés).

**Anthemis fétide.** Commune. C'est une fleur à cœur jaune et aux pétales blancs, qui rappelle un peu la pâquerette, mais avec des feuilles plus longues rappelant de minuscules fougères. Elle émet une mauvaise odeur, qui devient une franche puanteur quand on broie fleurs, feuilles et akènes pour préparer une mixture... mais elle n'a aucun effet néfaste. Le cœur des fleurs est utilisé comme pigment jaune.

**Coracesia.** Rare. Cette plante, jetée dans l'eau, a le pouvoir de la faire congeler, quelle que soit la température par ailleurs. Une pousse avec tige et fleurs fait congeler jusqu'à 2 mètres cube d'eau environ, à la discrétion de la personne qui mène la partie.

**Cyclamen (*kuklaminos*).** Commune. TOX -4 / VIR 12. Cette plante à tubercule possède de belles fleurs parfumées d'un rouge confinant

<sup>2</sup> Ovide, *Métamorphoses*, VII, 406-419.

<sup>3</sup> Hayes et Gilbert (2009).

au violet. L'ensemble des parties de la fleur contient une substance qui joue le rôle d'un *pharmakon* bénéfique ou maléfique selon le dosage. Quand on en consomme une petite quantité – des feuilles pilées, par exemple – c'est un remède utile à toutes sortes d'usages : il est utilisé contre les inflammations, les maux de dents, les morsures de serpents, les luxations, la goutte, les brûlures, les douleurs dues au froid, les migraines, les règles douloureuses, ainsi que comme emménagogue, c'est-à-dire pour accélérer ou améliorer les règles. Consommé à dose plus importante, par exemple en mangeant du tubercule, le cyclamen provoque des nausées affreuses, des vomissements, et agit alors comme laxatif et comme abortif. La racine de cyclamen, portée en talisman, facilite beaucoup l'accouchement. Mais une femme enceinte qui enjambe une racine de cyclamen et ne résiste pas à sa TOX / VIR fait une fausse couche.

**Hémionion (« herbe de la mule ») ou asplènon.** Inhabituelle. TOX -6 / VIR 16. Cette herbe, cueillie par une nuit sans lune, peut servir d'ingrédient principal à une mixture (mixture légendaire) si on la mélange avec de la peau et de la corne de sabot de mule. Une femme qui boit cette mixture et ne résiste pas à l'effet de la plante devient définitivement stérile.

**Jusquiamé (huoskuamon).** Aussi appelée **sagkaranion**. Il existe quatre espèces de cette herbe, avec des effets parfois différents :

- *Jusquiamé à graines noires*, à fleurs pourpres et à calice épineux. Inhabituelle au pays des Sarmates, rare ailleurs. TOX -8 / VIR 18
- *Jusquiamé aux graines rousses*, à fleurs jaunes et à feuilles molles. Commune. TOX -8 / VIR 18
- *Jusquiamé à graine blanche*, molle et grasse. Inhabituelle. TOX -4 / VIR 12

Les deux premières espèces sont très toxiques : si le personnage en consomme plus de quatre feuilles, ou la racine, ou le jus, et ne résiste pas à la TOX/VIR de la plante, il sombre dans un état de délire puis de sommeil et perd autant de points de vie/vitalité que la TOX/VIR,

ce qui peut être mortel. La jusquiamé à graines blanches ne cause pas ces effets, et c'est l'espèce qui se prête mieux à un usage médical.

Les trois espèces, lorsqu'on consomme moins de quatre feuilles, constituent un remède très utile : elles apaisent tous les types de douleurs, les convulsions, ainsi que les morsures et les piqûres d'animaux variés. Si le personnage consomme la bonne dose et ne résiste pas à la TOX/VIR de la plante, il est soulagé et guérit plus vite. Règles pour *BoL* : le personnage porteur du talisman peut chaque jour tenter un jet de dés de difficulté Moyenne (+0) pour doubler sa vitesse de guérison et récupérer ainsi 2 points de vitalité en un jour au lieu d'un seul. *BasIC* : tant que le personnage porte le talisman, il récupère autant de PV que s'il se reposait (6 par semaine au lieu de 4).

**Laurier-rose (theronarca).** Inhabituel. TOX -6 / VIR 16. Le laurier-rose est très toxique lorsqu'on en mange : ingéré, il provoque des troubles digestifs, puis atteint le cœur et peut être mortel. Les Grecs connaissent le danger qu'il représente en observant le bétail qui en mange : les bêtes sont engourdies, parfois bien malades. Cette plante, approchée d'un serpent de taille commune, le tue à coup sûr. Il y a peut-être moyen de tuer ou d'affaiblir un *drakôn* ou une créature ophidienne à l'aide de cette plante, mais cela impliquerait une grande quantité et toute une mixture pour renforcer les effets. Un personnage l'inventera peut-être un jour...

**Minyas.** Inhabituelle. TOX -8 / VIR 18. Cette plante constitue un *pharmakon* particulièrement ambivalent ! Le suc du *minyas*, appliqué en compresse sur une morsure ou piqûre envenimée (une morsure de serpent ou piqûre de scorpion, par exemple), les guérit instantanément, sans besoin de jet de dés. Mais si la peau d'un personnage entre en contact avec ce suc dans tout autre contexte, le personnage est violemment empoisonné et court de grands risques de mourir dans d'atroces souffrances en deux ou trois jours.

**Nymphaea.** Commune dans les marais et les plans d'eau stagnante, rare ailleurs. TOX -4 / VIR 12. C'est la racine qui a des propriétés magiques. Un homme qui en consomme et n'y résiste pas devient impuissant et incapable d'émettre du sperme pendant douze jours.

**Onothuris.** Inhabituelle. TOX -6 / VIR 16. Cette petite plante des montagnes, aux longues feuilles minces et aux menues fleurs roses, peut servir à confectionner une potion (mixture courante) capable d'apaiser les bêtes sauvages qui en boivent. Il faut une brassée entière de fleurs (une masse de plantes à transporter avec les deux bras, donc beaucoup de plantes) pour confectionner 1 dose de potion capable d'agir sur un animal d'une corpulence équivalente à celle d'un lion (donc, pour des créatures plus grandes, il faudra une très grande quantité de plantes !). Cette potion fonctionne sur tout animal non domestique et fait également effet sur les créatures mi-humaines, mi-animales (centaures et satyres). Si l'animal ou la créature ne résiste pas à la TOX / VIR de la plante, elle adopte un comportement pacifique pendant environ 12h. Elle n'en perd pas pour autant tout instinct de protection ou de fuite, et peut résister violemment si elle est agressée ou en danger immédiat.

**Renoncule (batrakhion).** Inhabituelle en Grèce, commune en Sardaigne. TOX -8 / VIR 18. Cette herbe pousse dans les marais et les lieux humides où l'on trouve des grenouilles. Sa tige, épaisse et blanchâtre, peut pousser jusqu'à une hauteur d'une coudée (en gros 30 cm) ; ses feuilles rappellent un peu celles d'un céleri ou de la coriandre, et elle a de petites fleurs jaunes ; sa racine est blanche et amère au goût.

Ce *pharmakon* peut être extrêmement toxique ou un remède utile, selon la manière dont on s'en sert. Fraîchement cueillie, ou maintenue humide, c'est un poison dangereux. Si on en mange ou si on boit son jus, cela cause un étourdissement, puis des vomissements, des convulsions et une paralysie définitive qui peut être partielle, totale et même mortelle (selon le résultat plus ou moins désastreux du jet de dés d'un personnage pour tenter de résister à son effet). Le poison cause une rétraction des



Emmy Thornam, *Nature morte avec renoncules jaunes dans un vase*, entre 1870 et 1935.

lèvres qui ressemble à un rire ou à un sourire : les magiciennes l'appellent le *sardonikos guélos* (le « rire sardonique », allusion à la Sardaigne où cette herbe abonde). Une femme enceinte qui survit à un tel poison fait une fausse couche.

Il est possible d'envelopper des feuilles de renoncule humides dans une peau de poisson pour confectionner un objet maudit : placé à bord d'un navire autour de minuit, il garantit que le navire fera naufrage une fois revenu à son point de départ (en termes de jeu, le personnage qui gouverne le navire doit tenter de résister à la TOX / VIR de la plante, sans quoi le navire fera naufrage).

L'effet de la renoncule est tout autre lorsqu'on la laisse sécher deux ou trois semaines : elle est beaucoup moins toxique et peut être employée (prudemment) comme remède, surtout pour les maladies de peau, mais aussi pour nettoyer les plaies (il ne faut pas laisser la préparation trop longtemps dans la plaie sans quoi elle attaque la chair saine). Les fleurs, portées en talisman, améliorent la guérison. Règles pour BoL : le personnage porteur du talisman peut chaque jour tenter un jet de dés de difficulté Moyenne (+0) pour doubler sa vitesse de guérison et récupérer ainsi 2 points de vitalité en un jour au lieu d'un seul. BaSIC :

tant que le personnage porte le talisman, il récupère autant de PV que s'il se reposait (6 par semaine au lieu de 4).

**Rhamnos.** Commun. TOX -4 / VIR 12, perte d'autant de points de vie si le personnage ne résiste pas à l'effet. Cet arbuste à l'écorce vert-brun et aux feuilles ovales produit des baies rondes et sombres qui ont un bon goût sucré, mais qui sont modérément toxiques : elles ont un effet laxatif et affectent la tension. Elles peuvent affaiblir et faire passer quelques heures très désagréables, mais ne mettent pas en danger la vie de ceux qui en mangent, sauf si ce sont des enfants ou des personnes au poids très faible<sup>4</sup>.

**Sensitive (aïskhinoméné).** Inhabituelle dans les pays chauds d'Asie ou de Libye, introuvable ailleurs. TOX -6 / VIR 16. Cette plante à fleurs mauve et à longues feuilles dentelées se reconnaît au fait que, la nuit, ou dès qu'on en touche une feuille, elle se replie en quelques instants, et, si on en touche plusieurs, toutes les feuilles font de même. Cette plante est utilisée par les magiciennes pour confectionner une mixture (mixture rare) capable de faire perdre toute confiance en soi à la personne qui en boit<sup>5</sup>. La personne a beaucoup moins d'assurance en public et devient plus influençable. L'effet dure 24 heures mais peut être prolongé indéfiniment en refaisant boire la même chose à la personne. En termes de règles, tant que dure l'effet de la mixture, la personne a des malus pour tous ses jets d'action supposant de diriger d'autres gens ou de les convaincre. **BasIC** : malus de -20% aux jets d'Art de la guerre, Commander, Commerce, Persuasion et à tous les jets d'APP et de POUvoir lorsqu'ils visent à impressionner ou séduire quelqu'un. **BoL** : malus de -8 aux jets d'aura ayant ce genre de but et à tous les jets d'action dans ce domaine (cela affecte notamment beaucoup

---

<sup>4</sup> Ducourthial (2003) identifie cette plante au genre *Rhamnus*, dont les espèces les plus connues sont le nerprun purgatif (*Rhamnus cathartica*) et la bourdaine.

<sup>5</sup> Cette mixture est une invention de ma part. L'aïskhinoméné n'est pas identifiée avec certitude à une plante réelle.

les carrières d'Aède, Noble, Prêtre/Prêtresse, Roi/Reine).

## **MJ seulement ! – Plantes magiques des contrées barbares**

**Il est bon de réserver la lecture de cette section à la personne qui mène la partie. Les PJ ne peuvent connaître les informations consignées ici qu'au fil de leurs aventures.**

**Achaimenis ou hippophobas.** Rare. TOX -6 / VIR 16. Cette plante ne se trouve qu'en Inde. Elle a deux effets principaux.

Si on la fait boire avec du vin à quelqu'un (mixture rare), et que cette personne a commis des fautes ou des crimes, et ne résiste pas à l'effet de la plante, elle est prise de visions cauchemardesques au cours de laquelle des divinités lui apparaissent, et, pendant qu'elle est dans cet état de délire, elle confesse tout ce qu'elle a fait de mal.

Si on approche cette plante d'un jument, et que celle-ci ne résiste pas à l'effet de la plante, la jument s'affole aussitôt et s'éloigne au grand galop.

**Adamantis.** Inhabituelle dans sa région d'origine, rare ailleurs. Cette plante ne se trouve qu'en Ibérie et au fin fond de l'Assyrie. D'une dureté incroyable, elle est impossible à broyer. On la porte en pendentif pour se protéger des lions. Approchée de ces fauves, elle les fait tomber à la renverse avec un bâillement de fatigue. Ils dorment aussi longtemps que la plante reste à proximité.

**Aglaophotis ou marmaritis.** Rare dans son lieu d'origine, introuvable ailleurs. Cette herbe, aux couleurs particulièrement belles, pousse à l'intérieur des gisements de marbre en Arabie heureuse. Les mages d'Asie l'utilisent pour évoquer les dieux, en tant que simple offrande agréable aux immortels. Mais elle est aussi parfois utilisée pour la magie d'invocation d'esprits. Dans ce dernier contexte, le fait d'ajouter cette herbe aux ingrédients d'un sort permet, chose exceptionnelle, de ne pas gagner de points de démesure en lançant. Ce pouvoir est limité à une seule utilisation par

an ; et, même ainsi, les dieux risquent de se lasser si le personnage qui emploie cette herbe en abuse...

**Aïthiopis ou meroïs.** Rare dans sa région d'origine, introuvable ailleurs. Cette plante croît dans la région de Méroé en Éthiopie (voyez la description de ce pays dans le supplément *La Libye*). Ses feuilles ressemblent à celles d'une laitue. Elle a deux pouvoirs puissants. Elle peut assécher une rivière ou un étang où on la jette. Une seule plante suffit pour tout le plan d'eau ou cours d'eau. Et elle ouvre les portes (même les mieux verrouillées) si on les touche avec. Pas besoin de jet de dés.

**Arianis.** Inhabituelle dans sa région d'origine, introuvable ailleurs. Cette plante couleur de feu ne se trouve que dans la région d'Ariane, située entre les montagnes de l'Inde et le désert de Gédrosie. Elle a la propriété d'enflammer toute surface grasse (huilée) avec laquelle elle entre en contact, en particulier le bois. Elle peut donc être utilisée comme allume-feu. Pas besoin de jet de dés.

**Armoise herbe blanche.** Commune dans les steppes et milieux arides de Mésopotamie, introuvable ailleurs. Connue seulement des populations locales, cette herbe mince aux nombreuses tiges et aux toutes petites feuilles soulage les maux de ventre et la fièvre. Consommée en potion, elle rend 2 points de vitalité (BoL) ou 4 PV (BaSIC), sans besoin de jet de dés. Elle sert aussi d'aliment et de plante médicinale pour le bétail.

**Crokis.** Rare en Libye et en Arabie, introuvable ailleurs. Cette discrète fleur rouge aux feuilles triangulaires a la propriété de tuer instantanément une araignée-phalange (voyez le bestiaire du supplément *La Libye*) lorsqu'on la touche avec<sup>6</sup>. Il est possible que son pouvoir s'étende à d'autres insectes ou arachnides.

**Guélotophillis.** Inhabituelle dans sa région d'origine, rare ailleurs. Cette herbe pousse sur les rives du Borysthène, un fleuve large et

puissant d'Asie qui traverse les pays des Amazones et des Scythes, lesquels le nomment « Danapris » (actuel Dnipro en ukrainien ou Dniepr en russe). Elle est utilisée dans la magie locale pour confectionner une potion toxique (mixture légendaire): on la mélange à de la myrrhe et à du vin et la personne qui en boit est prise de vivions et d'un rire inextinguible. Cet état de surexcitation la rend incapable de faire quoi que ce soit d'autre (même écouter ce qu'on lui dit ou faire attention à ce qui l'entourne). Un antidote existe, par bonheur : il consiste en vin de palme additionné de pignons de pin, de poivre et de miel.

**Helianthès ou Heliocallis.** Inhabituelle dans sa région d'origine, introuvable ailleurs. L'*helianthès* ressemble à la myrte et pousse dans la région de Thémiscyra, capitale du pays des Amazones. Elle forme l'ingrédient principal d'un **onguent de beauté** (mixture rare): on la mélange à de la graisse de lion, du safran et du vin de palmier. Si l'on s'en frictionne tout ou partie du corps, les parties ainsi entretenues acquièrent temporairement une grande beauté. BaSIC: le personnage gagne temporairement 2 points d'APParence. BoL : +1 point d'aura. L'effet se dissipe au bout d'environ deux semaines, à moins que l'application ne soit renouvelée. Une personne qui pratique la magie peut faire un jet d'observation (BaSIC: Vigilance, BoL : esprit + éventuelle carrière appropriée) pour soupçonner que cette beauté n'est pas naturelle (mais elle ne peut pas comprendre d'emblée quel expédient a été utilisé).

**Hestiateris.** Commune en Perse et en Inde, introuvable ailleurs. Aussi appelée **protomédia**, **cassinétè**, ou **dionysonymphas**. C'est une sorte de palmier qui produit de petites noix. Cette plante est un aliment très apprécié dans les contrées les plus lointaines de l'Asie, l'Assyrie et l'Inde. Les notables en cultivent de grandes quantités, et on consomme ses noix tant pour leur goût agréable que pour les qualités tonifiantes qu'on leur prête: elles dissipent la fatigue, remontent le moral et mettent de bonne humeur. En termes de règles, consommer l'équivalent d'un petit sachet de ces noix rend 1d3 PV. Consommée à

---

<sup>6</sup> L'apparence de cette plante n'est pas du tout précisée dans les textes antiques. Sa description est une invention de ma part.

plus haute dose, cette noix n'a pas davantage d'effets, mais peut placer dans un état d'excitation équivalent à l'ivresse. Dans ce cas, le personnage doit résister à sa TOX 4 / VIR 12 ou bien devenir pompette et faire tous ses jets d'action avec un léger malus (BaSIC -5% ; BoL -2)<sup>7</sup>.

**Ophioussa.** Inhabituelle dans sa région d'origine, rare ailleurs. TOX -6 / VIR 16. Cette plante pousse au sud de l'Égypte, dans l'île d'Abou (que les rares voyageurs grecs à en avoir entendu parler appellent Éléphantine). Si on la mêle à une boisson et qu'on la boit (mixture rare), on a des visions terrifiantes à base de serpents menaçants. Les personnes victimes d'un tel effet peuvent en ressortir très affaiblies psychologiquement, fuir terrifiées sans faire attention à rien, ou même être poussées à la folie ou au suicide. Ce poison est utilisé comme châtiment réservé aux sacrilèges. Espérons que les PJ ne seront jamais forcés d'en boire... Il existe un antidote à son effet : le vin de palmier.

**Potamaugis.** Inhabituelle en Inde, introuvable ailleurs. TOX -4 / VIR 12. Cette herbe pousse sur les rives du fleuve Indus. Consommée en potion (mixture légendaire), elle met le personnage dans un état second où il est constamment sollicité par des visions. Toute autre action se fait avec un malus (BaSIC : -20%, BoL : -8). Ces visions n'ont aucune signification particulière et ne font que fatiguer et déconcentrer fortement le personnage. Il ne faut pas confondre cette plante avec le *theangelis* (voyez ci-dessous) qui a un aspect assez similaire.

**Theangelis.** Rare dans les régions où on la trouve, introuvable ailleurs. TOX -8 / VIR 20. Cette herbe, dite « messagère des dieux », peut être repérée en Crète sur les pentes du mont Dicté (et dans aucun autre endroit de Grèce). Hors de Grèce, elle se trouve dans les montagnes de l'arrière-pays de la Phénicie (l'actuel mont Liban), ainsi qu'en Assyrie dans

la région de Babylone et dans la région de Suse. Consommée en potion (mixture rare), la *theangelis* confère au personnage, pendant une heure, des facultés de divination. Elle ne cause aucun dégât particulier sur la santé par ailleurs.

Le personnage n'a pas besoin de matériel particulier, ni d'observer ou d'interpréter quoi que ce soit : il est pris dans une sorte d'état second et est constamment sujet à des visions qui requièrent une bonne partie de son attention. Toute autre action que la divination se fait avec un malus. Les autres limitations décrites dans les règles de divination du supplément *Delphes, le mont Parnasse et la Phocide* s'appliquent : notamment, une divination rendue grâce à cette boisson compte dans la limite de deux appels à la divination par séance de jeu pour les PJ.

Pour BaSIC : on considère que, pendant cette durée, le personnage a la compétence Mantique : visions à 80%. Malus à toute autre action : -20%.

Pour BoL : on considère que, pendant cette durée, le personnage a 4 points dans la carrière Prêtre/Prêtresse. Malus à toute autre action : -8.

Il ne faut pas confondre cette plante avec la *potamaugis* (voyez ci-dessus) qui a un aspect assez similaire, mais ne confère aucune capacité divinatoire.

**Théombrotion ou semnios.** Inhabituelle dans sa région d'origine, rare ailleurs. Cette herbe se trouve dans la lointaine Assyrie, dans la Mésopotamie, la région d'entre les deux fleuves, et plus précisément sur les rives du Choaspès, un affluent du fleuve Tigre. Cette plante, mêlée à la boisson (mixture rare), procure le courage et la soif de justice. En termes de règles, pour BoL, on considère qu'elle ajoute au personnage l'avantage Vocation protectrice pour une durée de deux jours et deux nuits après avoir été consommée. Pour BaSIC : pendant 48h, chaque fois que le personnage combat pour protéger quelqu'un, il gagne +5% à toutes ses compétences de combat (toutes les compétences d'armes y compris Bouclier, ainsi que Bagarre et Lutte) jusqu'à la fin du combat.

---

<sup>7</sup> On n'a pas pu identifier si l'*hestiateris* correspond à une plante réelle. La description que j'en donne la rapproche de la noix d'arec, fruit de l'aréquier. On l'a parfois identifiée à la pimprenelle.