

A magical forest scene with tall, dark trees and a dense canopy. Sunlight filters through the leaves, creating a dappled light effect on the forest floor. The ground is covered in lush green ferns and numerous small, vibrant pink flowers. Small, glowing blue and yellow particles, resembling fireflies or magical dust, are scattered throughout the air. The overall atmosphere is ethereal and enchanting.

Jean-Marc Gilet

CHRONIQUES D'

Arkhamval

ÉDITION SPÉCIALE BOTANIQUE



Sommaire

Chroniques d'Arkhanval	3	Régions arides et chaudes	4
Zone tempérée	3	Milieu humide et chaud	5
Régions tempérées ou froides	3	Moyenne montagne	5
Partout et nulle part	4	Régions glaciales	5
Milieu aquatique	4	Dans des souterrains	6

Directeur éditorial: Sébastien Célerin

Assistants éditoriaux: Maël Carré, Cyril Mongodin et Cylia Priem

Responsable d'édition: Lise Guillotin

Directeur artistique: Jean-Marc Gilet et Jean-Charles Pasquer

Illustrateur – Paravent du meneur de jeu: Chris Cold

Illustrateurs – Images intérieures des ouvrages: Lola Bureau, Chris Cold, Oscar Fayemendie, Benjamin Giletti, Mika Koskensalmi, Yiwen Li, Mohammad Qureshi, William Riffault, Gaëlle Seguillon, Hugo Talon, Richard Tranier, Dominique van Velsen, Léo Violet et Karin Wittig

Cartographes: Louison Bienvenu (cartes régionales), Patrick Janniaud (plan de l'arkaneum) et Jean-Charles Pasquer (carte du monde)

Icônes et enrichissements divers: Sylvana Biaïs (arks et archétypes) et Richard Tranier (enrichissements et textures)

Maquette: Jean-Charles Pasquer

Playtests: Julien Allain, Thomas Auzeais, Axel, Hector Bersot, François Bonnet, Jean-Christophe Brabant, Lola et Vincent Bureau, Sébastien Caillé, Henri Camus, Angélique «Gegems» Carrias, Clément Charlot, Juliette Charrier, Yoann Conan, Laurent Darde, Geoffroy et Zélie Debrée, Ezel, Chloé Fernandez, Romain Gibier, Sophie et Camille «Colossedeau» Gilbert, Tom Gillet, Lucile Goube, Sylvain et Tiphaine Gourier, Victoria Grudzien, Denis Guidot, Nicolas Hialt, Tekka Huet, Shany Jourdain, Raphaël Jumontier, Grégoire Latry, Thomas Lheureux, Frédéric Moreau, Da Jo Payet, Marine Plathey, Bastien «Zyx» Pohn, Karine Pouget, Arnaud Poulizac, Jean-François Quentin, Anthony «Reiz-Vahloktiid, Rémy Régent, Christian Roche, Roberto Rossini, Etienne Royer, Lucas «Bana» Saillant, Pierre-Marie Sécher, Cédric Simon, Olivier Thoret, Nadine Vanhouche et Nicolas Roussy-Ducher du magasin Guyajeux à Loches, les clubs Ad Vitam Rolistam de Chargé et Le Cercle d'Ambacques d'Amboise.

Conception du dé Arkhanval: <https://aleades.com>

Le jeu de rôle *Arkhanval* est édité par Storyline Consulting SARL, 1 Briangault, 44590 Sions-les-Mines, France.
For The Story et Bravelion Games sont des marques déposées par Storyline Consulting.

WWW.FORTHESTORY.FR

WWW.BRAVELIONGAMES.COM



Chroniques d'Arkhanval

♦ Zone tempérée

LE FOLLISIER

Clairière de Vael-Dohr, fin d'après-midi. Le vent semblait chanter ce jour-là. Je suivais ce murmure jusqu'à un petit arbre solitaire, dont les feuilles argentées s'agitaient sans brise apparente. Quand j'en ai cueilli une poignée, j'ai senti sur ma peau un apaisement étrange, comme une caresse d'été. Infusées, ces feuilles apportent la joie – une joie claire, presque enfantine. Mais après quelques jours, la lumière s'éteint. Le même vent qui console se met alors à gémir. Je garde le follisier pour les heures sombres, mais je ne le bois plus jamais deux soirs de suite.

Carnet de voyage d'Ankar Ma Loth.

Le follisier est un petit arbre aux feuilles argentées qui bruissent même lorsqu'il n'y a pas de vent. Son tronc est recouvert d'une écorce lisse et pâle, qui dégage un parfum de miel au contact du soleil. On le trouve dans les clairières de moyenne altitude, souvent isolé, comme s'il fuyait la concurrence d'autres arbres.

La résine du follisier est également utilisée dans la fabrication d'encens rituels destinés aux guérisons spirituelles et à la méditation. Ses feuilles, séchées et infusées, produisent une boisson euphorisante qui clarifie l'esprit et dissipe les sombres pensées. Cependant, l'effet inverse se manifeste après quelques jours : mélancolie, perte d'énergie, voire insomnie.

LA MÉRITHALE

Cette plante médicinale réputée pour sa capacité à apaiser les fièvres. Elle pousse dans les prairies humides et le long des rivières. Ses fleurs blanches en forme de clochettes retiennent une sève translucide et amère. Elles apparaissent à la fin d'asas et s'éteignent dès l'arrivée d'ayath. On la trouve principalement dans les sous-bois humides.

Sa sève contient un suc sucré à la fois nourrissant et énergisant. Mélangé à de l'eau tiède, il devient une potion revigorante qui restaure temporairement la vigueur physique (annulation des malus aux FD pendant 1 heure). À fortes doses, il accélère le rythme cardiaque et provoque des tremblements.

Les herboristes et alchimistes vendent la racine à 6 deniers.

♦ Régions tempérées ou froides

L'ARBRELUNE

Cette plante grimpante aux fleurs nacrées pousse dans les clairières froides et les vallées ombragées. La nuit, ses pétales reflètent la lumière de la lune, éclairant faiblement leur environnement immédiat.

Son parfum délicat en fait un produit rare et précieux (un flacon d'essence pure peut valoir 1 électrum), mais son principal intérêt réside dans son aptitude à endormir les sens. Réduits en poudre et mélangés à de l'eau froide (FD 8), ses pétales deviennent un sédatif puissant capable d'anesthésier un membre entier. Cependant, un mauvais dosage peut plonger le patient dans un coma temporaire.

L'ÉDRAME

Ce champignon pâle et presque translucide se développe dans les clairières gelées où la lumière filtre faiblement. Sa chair molle et froide dégage une senteur minérale, rappelant la pierre humide.

Infusé dans de l'eau frémissante (FD 7), il donne un breuvage qui renforce la résistance mentale contre les maléfices et les effets de peur. En revanche, le buveur perd temporairement toute sensibilité aux émotions. Cette neutralité peut être salutaire... ou déshumanisante, d'où son



surnom de «l'âme blanche». Une préparation complète d'édrame vaut 1 électrum.

LA TRÉVORN

Cette mousse argentée recouvre les pierres des torrents gelés. Séchée et broyée, la trévorn entre dans la composition de pommades et d'onguents chauffants et salvateurs. Elle apaise les douleurs articulaires et soigne les engelures. Mal dosée, elle provoque des brûlures superficielles, ce qui explique son usage réservé à des mains expertes.

Une motte de trévorn fraîche vaut environ 4 deniers, mais sa récolte ne peut se faire que pendant jossarêve et erion.

LE VALDRIM

Les branches épaisses de cet arbuste trapu au feuillage gris-vert supportent de petites baies translucides, semblables à des perles de givre. Ces baies contiennent un suc à la fois sucré et amer, dont les effets régulateurs sur la respiration sont bien connus des voyageurs de haute altitude. Une décoction de valdrim renforce la capacité pulmonaire et protège des toux glacées, mais une utilisation prolongée provoque un essoufflement.

◆ Partout et nulle part

L'OMBRELYS

Cette plante est quasi légendaire. Ses feuilles changent de couleur selon l'émotion de celui qui la regarde. On dit qu'elle naît dans les rêves d'un alchimiste ou dans la poussière des songes. Elle ne se multiplie pas, mais se réinvente à chaque rencontre. Sa sève, iridescente, peut être utilisée pour stabiliser les esprits tourmentés et accroître la concentration. Toutefois, si l'alchimiste est troublé au moment de la préparation, la plante se flétrit aussitôt.

LA SOLMÉE SPECTRALE

Cette fleur est translucide aux contours indécis, comme si elle hésitait entre deux mondes. Son parfum, subtil et froid, rappelle celui des cryptes anciennes. Trouver une solmée spectrale est une véritable gageure, car elle est non seulement rare, mais elle ne pousse en outre pas deux fois au même endroit. Il est possible d'en rencontrer là où un être est mort, seul, dans le silence absolu. Ses pétales absorbent l'énergie résiduelle des âmes et qui, s'ils sont distillés (FD 10), permettent de créer des élixirs de communication avec les esprits. Cependant, ces potions ouvrent parfois des portes qu'il est impossible de refermer.

Lorsqu'on brûle une solmée, sa fumée révèle des images du passé du lieu où elle a grandi.

◆ Milieu aquatique

LA FLÉRIENNE

Cette herbe est translucide, semblable à un ruban d'argent, qui pousse sur les fonds sableux des lagunes salées. Ses frondes ondulent au gré des courants, émettant une douce lueur bleutée la nuit. Elle se nourrit des sels minéraux présents dans l'eau. Une fois séchée, la flérienne devient cassante et peut être broyée pour produire une poudre phosphorescente. Celle-ci, mélangée à de la cire d'abeille, est utilisée pour fabriquer des torches sous-marines ou des encres visibles dans l'obscurité. Ingérée, elle confère une vision nocturne limitée pendant environ une heure, mais peut provoquer de fortes migraines après usage (jet de résistance en arkœur à FD 7).

LA VARANNÉA

Cette grande algue violacée au toucher velouté s'accroche aux rochers des baies profondes. Ses longues feuilles forment de véritables forêts mouvantes où se réfugient poissons et crustacés. La varannéa dégage une odeur d'encens une fois séchée.

Son principal intérêt réside toutefois dans son suc, une substance violette à la fois amère et énergétique. Les marins en ingèrent de petites doses avant les traversées, car elle renforce les muscles et retarde l'épuisement. En revanche, un usage répété altère la coordination motrice. Il n'est pas rare de voir des matelots sujets à des tremblements à cause d'une consommation trop importante.

◆ Régions arides et chaudes

L'ABSOLI

Les épines translucides de ce cactus bas et large réfractent la lumière du soleil comme de petits éclats de verre. Ses fleurs, rares et d'un rouge profond, ne s'ouvrent qu'à la fin des tempêtes de sable.

On extrait du cœur de la plante un suc verdâtre aux propriétés exceptionnelles : il abaisse instantanément la température corporelle et protège des insulations. Cependant, une dose trop forte provoque une hypothermie rapide, même sous le soleil.

Sa récolte est dangereuse, car les épines contiennent un venin foudroyant qui paralyse quiconque les touche. Un flacon de suc pur vaut environ 2 électrums.

L'ASHKAL

Cette herbe gris-argent pousse en touffes dans les sables brûlants du plateau de Rakhmar. Elle dégage, lorsqu'on la froisse, une odeur âcre et métallique. Ses racines profondément enfouies absorbent les minéraux rares de la roche, conférant à la plante un goût légèrement ferreux.

Séchée et réduite en poudre, l'ashkal devient un puissant catalyseur alchimique: elle stabilise les préparations afin qu'elles durent plus longtemps.

Le sachet d'ashkal séchée se vend autour de 2 électrums, mais sa rareté croît d'année en année.

LA THURANIE

Cette liane désertique, étonnamment souple, s'enroule autour des pierres ou des ossements. Ses feuilles argentées captent l'humidité nocturne et la concentrent dans un bulbe central. Ce bulbe, une fois ouvert, libère une eau pure et fraîche, presque sucrée.

Outre sa valeur vitale pour les voyageurs, la thuranie possède des vertus apaisantes. Son essence distillée agit comme un sédatif léger, employé par les guérisseurs pour calmer les fièvres ou les douleurs. Cependant, une consommation prolongée provoque des hallucinations auditives.

Un bulbe entier vaut 2 deniers.

L'UZIFÉRINE

Aussi nommée « fleur de braise », l'uziférine pousse au bord des cratères et des champs de lave refroidis. Ses pétales noirs sont veinés d'un rouge incandescent qui ne s'éteint jamais, même lorsque la plante est coupée. Cette luminescence naturelle est convoitée pour la fabrication de lampes « éternelles ».

Distillée avec précision (FD 9), cette fleur produit une huile de feu que les mages pyromanciens exploitent pour amplifier leurs sorts (+ 1d8 de dégâts). Mal dosée, elle peut exploser au contact de l'air.

Chaque tige vaut 5 électrums.

♦ Milieu humide et chaud

LA KORIANNE

Cette orchidée fragile et rare est difficile à cultiver. D'un violet profond, ses racines suspendues plongent dans l'air saturé d'humidité. Son parfum sucré attire les insectes nocturnes.

Ses pétales, distillés lentement dans de l'eau de pluie, produisent une essence qui favorise la mémoire et la concentration. On dit qu'une seule goutte sur la langue avant une étude ou un rituel accroît les chances de réussite

(FD -1 pour lire, écrire et toute autre activité intellectuelle pendant 2 heures).

LE SURRATH

La corolle rouge vif de cette plante carnivore de taille modeste se referme sur les insectes. On la trouve dans les marécages les plus chauds, parfois accrochée aux troncs immergés des mangroves. Ses racines sécrètent un fluide doré, semblable à du miel. Ce fluide, très recherché, entre dans la composition de potions de régénération. Appliqué sur une plaie, il accélère la cicatrisation de manière spectaculaire (temps de récupération divisé par 2), mais son ingestion directe est mortelle. Le surrath doit être manipulé avec précautions (FD 8) et conservé à l'abri de la lumière.

Une dose de fluide pur vaut 10 électrums.

LA VALMORÉA

Cette fougère immense, aux frondes luisantes et aux nervures d'un vert profond, pousse dans les forêts marécageuses. Son tronc spongieux absorbe l'eau de pluie, formant une réserve interne que les locaux extraient à l'aide de longues lames. Cette eau, d'un goût amer, est un puissant dépuratif. Elle nettoie le sang de ses toxines et rétablit l'équilibre corporel. Toutefois, sa consommation épuise l'organisme et doit être suivie d'un long repos.

♦ Moyenne montagne

L'AZMORINE

Cette petite plante ligneuse a des tiges torsadées. Ses feuilles bleu-gris sont recouvertes d'une pellicule cireuse qui la protège du vent sec. Elle ne fleurit qu'une fois tous les cinq ans, à la fonte des neiges. Ses graines, minuscules et irisées, contiennent un alcaloïde rare: dissoutes dans une décoction, elles permettent d'accroître la résistance à l'altitude et préservent du vertige.

LE CRÉSILHON

Les feuilles épaisses de de buisson trapu aux branches noueuses prennent des reflets argentés sous la lune. Pendant les fortes chaleurs, il dégage une odeur de résine et attire les chèvres sauvages qui s'en nourrissent.

♦ Régions glaciales

LE FRIMÉRAL

Cette herbe cristalline pousse dans les crevasses gelées, souvent invisibles sous la neige. Ses tiges fines semblent

couvertes d'un givre permanent, même lorsqu'elles sont exposées à la chaleur d'une torche. Ce givre n'est pas de la glace véritable, mais une résine luminescente aux propriétés thermiques uniques. Une fois fondue, elle devient un onguent de protection contre le froid : appliquée sur la peau, elle maintient la température du corps stable pendant toute une journée. Mal préparée (alchimie FD 7), elle brûle l'épiderme et provoque des engelures douloureuses.

Un petit flacon de résine pure vaut 2 électrums.

L'ORNIGLACE

Cette mousse bleu pâle s'accroche aux parois gelées des falaises. Elle ne se nourrit ni de lumière ni de chaleur, mais capte l'énergie statique produite par les tempêtes polaires. Ses feuilles s'agitent et crépitent de petites étincelles lorsqu'un orage approche.

Ses racines sont broyées pour obtenir une poudre gris-argent utilisée dans les potions de vivacité. Elle stimule les réflexes et accroît la fluidité des mouvements pendant un court instant. En revanche, la fatigue qui suit est écrasante et les muscles se raidissent après l'effet.

L'YSKARINE

Cette fleur fragile à six pétales d'un bleu sombre pousse exclusivement sur la glace pure, jamais sur la terre. On raconte qu'elle ne peut éclore que là où le vent ne souffle pas. Sa lumière interne brille faiblement la nuit, semblable à une étoile enfermée dans une corolle.

Lorsqu'elle est infusée dans de l'eau glaciale, elle produit une potion d'endurance surnaturelle, permettant de résister à la faim et à la fatigue pendant plusieurs jours.

Une seule fleur vaut jusqu'à 5 électrums.

◆ Dans des souterrains

LE GRYMORT

Les spores de ce champignon noir violacé au chapeau concave émettent une faible brume phosphorescente. Il pousse en colonies dans les grottes riches en métaux. Au toucher, il exsude une huile sombre qui tache la peau de manière quasi permanente.

Distillée avec soin (FD 8), cette huile se transforme en un puissant anesthésiant. Utilisée sur les blessures graves, elle supprime la douleur et permet des opérations sans hurlements. Cependant, son odeur persistante attire certaines créatures cavernicoles.

Chaque fiole d'huile pure se négocie autour de 4 électrums, mais la cueillette du grymort expose souvent les récolteurs à des spores toxiques.

L'ENDRASSEL

Ce lichen bleu nuit pousse uniquement sur les parois verticales exposées aux rivières souterraines. Sa texture est douce, presque soyeuse, et sa couleur change subtilement selon l'humidité.

Son usage principal est alchimique : séché, il sert de base à des potions de clairvoyance (FD 9), permettant de percevoir brièvement la magie (courants d'énergie, portails, symboles invisibles...). Ces visions, bien que précieuses, laissent parfois l'esprit étourdi, épuisé, voire fiévreux pendant quelques minutes (jet de résistance en arkœur à FD 7).

Une dose d'endrasseil préparé vaut 6 électrums et sa manipulation requiert des outils en pierre ou en bois plutôt qu'en métal, pour ne pas perturber sa sensibilité magique.

LA VORNELLE

Cette liane sombre s'enroule autour des stalagmites et s'enfonce dans les fissures rocheuses. Ses feuilles, fines et translucides, semblent absorber la lumière environnante au lieu de la refléter. Ses fleurs ne s'ouvrent qu'à proximité des sources de magma ou de chaleur tellurique. Leurs corolles sont faites de filaments fibreux qui vibrent sous les ondes sonores, produisant un léger sifflement harmonique.

