

LES HERBES DE REPOS



Cette nouvelle variété d'herbes, les herbes de repos, rencontrera certainement un grand succès auprès des hauts-rêvant ...

Plus communément appelées *herbes aux haut-rêvants*, les herbes de repos doivent être préparées en décoction, ordinaire ou alchimique, les deux pouvant être enchantées. Elles doivent leur surnom à ce que les haut-rêvants en feraient une grande consommation ; et qui s'intéresse à elles est ainsi vite catalogué. Pour la même raison, hormis les rares endroits où le haut-rêve est accepté, ces herbes ne se trouvent pas sur le marché.

Dosage. La quantité d'herbe nécessaire à une décoction, ordinaire ou alchimique, exprimée en **brins**, est de : **7 - force de l'herbe**. Comme pour les herbes de soin, chaque brin manquant diminue la force de 1.

Décoction ordinaire non enchantée. Le seul effet d'une décoction non enchantée est de rendre une pleine nuit de sommeil complètement reposante. Il faut ingérer la décoction à la fin de l'heure de la Lyre, et dormir toute la nuit sans interruption, du Serpent au Château Dormant. Chaque heure fait normalement récupérer un segment de fatigue ; le Château Dormant fait récupérer *en plus* un nombre de segments égal à la force de l'herbe.

En cas d'interruption de sommeil durant la nuit, le Château Dormant ne fait récupérer qu'une seule heure.

Décoction ordinaire enchantée. Une décoction enchantée permet une récupération accélérée de la fatigue, d'un nombre de cases égal à : **force de l'herbe x rêve dépensé**. *Une potion d'ortigal rose (force 3) enchantée à 5 pts de rêve permet la récupération de 15 cases de fatigue (3 x 5)*. Pour que l'effet se produise, le buveur doit manquer un jet de résistance standard r-8 et dépenser 1 point de rêve de maîtrise. La récupération a lieu au cours d'un *sommeil magique*, d'une durée de **5 mn par case de fatigue** récupérée.

Décoction alchimique enchantée. Pour exprimer son pouvoir propre, une décoction alchimique doit être enchantée. (Non enchantée, elle équivaut à une décoction ordinaire.)

La récupération est identique à celle d'une simple potion enchantée (nb cases = force de l'herbe x rêve) ; la différence réside dans l'accélération du processus.

Au lieu de sommeil magique, la potion alchimique plonge le buveur dans un état d'hébétude profonde d'une durée de **1 round par case de fatigue** à récupérer. Cette hébétude se traduit par une totale aphasie et un malus général égal au nombre de cases à récupérer. (*Dans l'exemple ci-dessus, le malus serait de -15.*) Au terme de cette durée, le buveur redevient normal (et reposé).

Sur-effet. Il y a 1% de chances par point de rêve dépensé que l'aphasie soit permanente. Pour recouvrer l'usage de la parole, réussir fin Château Dormant VOLONTÉ/Moral à 0. Un seul essai journalier.

Potion alchimique de repos. 2 mesures d'eau alchimiquement simple, herbe de repos, 1 pépin de candique.

Mettre les brins d'herbe dans l'eau alchimiquement simple et porter le tout à température vert-pourpre (-2). Ajouter à ce moment précis un pépin de candique ; puis laisser décocter jusqu'à réduction de la moitié du liquide. Si la potion est alors sans odeur notable, c'est que la manipulation a réussi ; s'il s'en dégage une puanteur infecte, c'est que ce n'est pas bon.

Les 5 herbes de repos

Sajutte, force 1, commune. Petite herbe à sève blanche, très poisseuse, poussant aussi bien en forêt qu'en plaine, qu'en marais. (Plus rare en montagne).

Aigronce, force 2, fréquente. Variété de klampine à l'odeur aigre et piquante. Pousse en lieux boisés des climats tempérés, parfois en lisière.

Ortigan rose, force 3, peu fréquent. Variété d'ortigan dont l'extrémité des feuilles est toute piquetée de points roses. Comme les autres ortigals, ne pousse qu'en lieux très humides, principalement en marais.

Endebrume, force 4, assez rare. Petite plante ramifiée aux tiges fines comme des cheveux, poussant dans les lieux frais et humides : marais ombragés, certaines forêts, et parfois vallées de montagne. Un peu moins rare est la *Fausse Endebrume*, qui lui ressemble physiquement, mais n'a aucune vertu. VUE/Botanique à -1 pour savoir à quelle espèce on a affaire - jet obligatoire à chaque cueillette.

Tanemiel d'argent, force 5, rare. Variété de tanemiel aux reflets argentés, poussant comme ses frères en forêts humides et chaudes, et dont l'existence est presque aussi mythique

