



Botanique

Si l'on peut supposer que toutes les plantes de notre monde réel poussent dans l'univers de *Rêve de Dragon*, on peut imaginer qu'il y en a également bien d'autres. Le lexique ci-après n'est pas exhaustif, et chaque gardien des rêves est invité à l'enrichir de ses propres trouvailles. Nombre de plantes n'ont de mérite que d'exister, et l'on se bornera à de brèves indications. Seules les plus utiles ou les plus insolites méritent quelques détails.

Pour savoir si l'on connaît une plante donnée, ainsi que les connaissances s'y rattachant, utiliser INTELLECT/Botanique. Rechercher une plante avérée connue demande VUE/Survie en milieu X. EMPATHIE/Survie en milieu X peut tout juste faire savoir empiriquement que telle plante n'est pas mauvaise ou que telle autre est nocive, sans plus de précision.

Aucune difficulté chiffrée n'est fournie dans la liste suivante. C'est à chaque gardien des rêves de décider de l'existence de la plante dans son scénario et d'en évaluer la rareté/abondance. Il peut toutefois guider son appréciation sur les quatre qualificatifs utilisés : *commun*, *fréquent*, *rare*, *rarissime*. Ces qualificatifs sont d'ordre général car une plante commune dans un rêve peut être rarissime dans un autre et inversement. En termes pratiques, *commun* peut correspondre à une difficulté zéro, *fréquent* à une difficulté -2, *rare* à une difficulté -5, et *rarissime* à -8 et plus.

Herbes

Bélidane. Herbe de soin. Herbacée aux feuilles fines et dentelées comme celle de la ciguë. Ne pousse que sur les versants de collines ensoleillées. Fréquente. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Chronophile. Minuscule herbacée à feuille unique, poussant usuellement en toutes forêts, parmi les mousses où elle est difficile à repérer. La chronophile entretient des rapports étranges avec le temps. Elle est souvent bien verte en pleine sécheresse, jaunie en période d'humidité, rare au printemps, abondante sous la neige, comme si elle était en perpétuel *décalage temporel*. Elle peut être consommée en décoction, une dose devant toujours faire 3 brins. Plusieurs doses peuvent être préparées dans la même quantité d'eau (2 mesures au départ, réduites à une, selon la recette usuelle).

En décoction naturelle, la chronophile a un effet détestable. Elle plonge le buveur dans un état de décalage temporel sauvage, se traduisant par un état semi-hallucinatoire accompagné de spasmes et de crispations incontrôlables. En termes de jeu, chaque dose ingérée donne un malus de -1 à tous les jets d'action physique.



L'enchantement de la décoction permet par contre d'en contrôler les effets et de tirer un bénéfice de son effet de décalage temporel. Chaque dose de la décoction doit être enchantée de 3 points de rêve. Si par exemple 3 doses ont été mises à décocter (9 brins), il faudra 9 points de rêve pour l'enchanter (si le nombre de points de rêve est insuffisant, l'effet sauvage l'emporte automatiquement sur l'effet contrôlé). Le buveur doit alors tenter un JR standard r-8. En cas de réussite, la magie n'opère pas, et c'est malheureusement l'effet sauvage qui se produit. En cas de JR échoué, le buveur dépense un point de rêve de maîtrise, puis la magie opère, conférant un bonus de +1 par dose. Ce bonus s'applique à tous les jets de Mêlée et de Dérobée (attaque, parade, esquive) ainsi qu'aux jets de Tir et Lancer sur une cible *mobile*. Le bonus de décalage temporel ne réduit pas la difficulté due à la taille ou à l'éloignement de la cible, uniquement celle due à son mouvement. L'effet dure une heure (120 mn) à compter dès l'ingestion de la potion.

Quoique poussant en toutes forêts, la difficulté à repérer la chronophile en fait une plante *rare*. On peut la trouver chez les herboristes au prix moyen de 60 deniers la dose.

Pressentant la présence de Groins, Nitouche prépare une décoction de 12 brins de chronophile (4 doses), puis l'enchanter du nombre de