

points de rêve exigés, soit 12. Elle la fait boire à Brucelin. Ayant manqué son jet de résistance, celui-ci aura maintenant un bonus de +4 à tous ses jets de combat pendant une heure.

Endorlotte. Plante voisine du gui, poussant en parasite dans les branches des arbres de toutes forêts, l'endorlotte est une herbe de soin fonctionnant comme les dix grandes herbes connues, avec un bonus de guérison de +5. Son pouvoir ne s'applique toutefois qu'à la récupération des points de vie, pas à la cicatrisation des blessures. Elle doit être préparée en décoction selon la règle standard, à raison de 12 - 5 = 7 brins pour une décoction, et bue par le convalescent. Puis lors du test de récupération des points de vie :

<i>Part.</i>	4 points de vie regagnés
<i>Sign.</i>	3 points de vie regagnés
<i>Norm.</i>	2 points de vie regagnés
<i>Tout échec.</i>	Aucun point, sans autre conséquence.

Enchantée, la décoction d'endorlotte fonctionne selon la règle standard avec son bonus de +5. et pratiquement devient équivalente à l'ortigal noir. Rare.

Fausse suppure. Herbe de soin. Mousse semblable à la suppure, mais plus sèche, et poussant en tous milieux. Commune. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Faux murus. Herbe de soin. Variété de murus poussant en prairie de montagne. Rare. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Herbe de lune. Petite herbacée aux feuilles en forme de polygone à 7 côtés, d'un bleu très pâle, presque translucide, ne poussant qu'en haute montagne, à partir 2000 mètres, et uniquement dans les recoins pouvant être éclairés par la lune. L'herbe de lune possède un fort pouvoir onirique sur celui qui la consomme ; en termes de jeu, elle permet de gagner des points de rêve. Elle doit être cueillie de nuit et lorsque la lune l'éclaire, faute de quoi son pouvoir est nul. Sa force dépend de la phase lunaire durant laquelle elle est cueillie :

Nouvelle lune	0
Nouvelle lune à 1er quartier	1d3
Premier quartier à pleine lune	1d6+2
Pleine lune	1d6+4
Pleine lune à deuxième quartier	1d6
Deuxième quartier à nouvelle lune	1d2

Une fois séchée, l'herbe de lune peut être fumée dans une pipe ou préparée en décoction. Dans les deux cas, une dose doit être composée de 7 brins. Dès la dose absorbée (bue ou fumée), le consommateur doit jouer un JR r-force, c'est-à-dire un jet de points de rêve ajusté négativement à la force de l'herbe. Si le JR réussit, aucun effet ne se produit ; s'il échoue, le consommateur gagne immédiatement un nombre de points de rêve égal à la force de l'herbe, puis en échange, marque un nombre identique de points de fatigue. On peut ainsi gagner des points de rêve même si le seuil de rêve est dépassé, mais se souvenir que dépasser le triple de son seuil provoque l'éclatement. L'herbe de lune est parfois trouvable chez les herboristes, mais n'est pas bon marché. Une dose (7 brins) vaut usuellement un nombre de sols égal à sa force. Une dose de force 6 vaut ainsi 6 sols. Rare.

Mercurion. Lierre noirâtre s'accrochant aux arbres des forêts, principalement les chênes. C'est une des herbes de base utilisées en alchimie (voir ci-après). Commune.

Méritoine. Herbe de soin. Plante rampante et ramifiée, aux minuscules feuilles vert pâle, s'accrochant aux troncs de certains conifères. Fréquente. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Murus. Herbe de soin. Sorte de minuscule chardon aux feuilles vert violacé, s'accrochant aux rochers escarpés. Son principe actif est contenu dans ses piquants. Rare. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Névropenthe. Plante foisonnante à grappes de feuilles rondes, dont le vert est souvent piqueté de points rouges. Pousse au coeur de toutes forêts à l'abri des fourrés et des ronciers. C'est une des herbes de base utilisées en alchimie. Rare.

Ortigal. Herbe de soin. Plante aquatique des marais, aux petites feuilles rondes et luisantes, voisine du nénuphar. Fréquente. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Ortigal glauque. Plante aquatique de la famille des ortigals. Ecrasées sur le visage et la peau, ses feuilles exhalent une odeur qui repousse les moustiques. Ce peut être une bonne précaution contre les maladies véhiculées par ces derniers, notamment la fièvre brune. Commun.

Ortigal noir. Herbe de soin. Variété d'ortigal aux feuilles d'un vert sombre presque noir. Fréquente. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Satum. Egalement appelé *nez de satin*, le satum est une petite plante à feuille unique, douce et moirée comme le satin, poussant en toutes forêts, usuellement à l'orée des clairières. C'est une des herbes de base utilisées en alchimie (voir ci-après). Commune.

Solimonce. Variété d'ortie non urticante, poussant dans les lieux humides à l'abri de la lumière. Ses décoctions sont réputées souveraines contre les maladies des yeux (voir la fièvre brune). Rare.

Suppure. Herbe de soin. Sorte de mousse d'aspect maladif, s'accrochant aux vieux troncs et aux rochers des forêts, d'où elle semble *suppurer*. Commune. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Tanemiel. Herbe de soin. Plante grimpante, dotée de vrilles, voisine du liseron, de couleur vert laiteux presque blanc, s'accrochant aux arbres des forêts chaudes et humides. Rare. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Tanemiel doré. Herbe de soin. Variété de tanemiel aux feuilles luisantes de couleur ambrée. Rarissime. (*Voir Livre I, La Santé.*)

Tshai. Petit arbuste à fleurs blanches et feuilles persistantes, poussant au versant des collines ensoleillées. Une fois séchées, ses feuilles sont consommées en infusion, donnant une boisson parfumée et tonique. Par extension, *tshai* est aussi le nom donné à la boisson en question. Fréquent.

