

Grandeur nature

# L'Armateur



12 mars 2024  
Version 1.0

## Annexe B : Le grimoire

Miguel Boulette et Audrey Cantin

Page 1 de 19





# TABLE DES MATIÈRES

**TABLE DES MATIÈRES ..... 2**

**LISTE DES POTIONS ET ANTIDOTES ..... 2**

LISTE DES INGRÉDIENTS ..... 2

LISTE A (HERBORISTE) ..... 9

LISTE B (CONCOCTION) ..... 9

LISTE C (ALCHIMIE) ..... 10

LISTE D (EXPERT EN ALCHIMIE) ..... 11

LISTE E (TOXICOLOGIE ET ANTIDOTES) ..... 12

**LISTE DES RITUELS ET CÉRÉMONIES ..... 13**

LISTE A (RITUALISTE) ..... 13

LISTE B (CHAMANISME) ..... 14

**LISTE DES PIÈGES ..... 16**

PIÈGE SIMPLE (FABRICATION DE PIÈGES) ..... 16

PIÈGES COMPLEXES (EXPERT EN PIÈGES) ..... 16

**LISTE DES MALÉFICES ET MALÉDICTIONS .. 16**

LISTE A (MALÉFICES) ..... 16

LISTE B (MALÉDICTIONS) ..... 18



# LISTE DES POTIONS ET ANTIDOTES

Si vous êtes arrivé jusqu'ici, c'est probablement que vous avez lu la section «Les potions et concoctions» du «Guide des règles», et vous avez choisi un talent tel que l'Herboristerie, Concoction ou Alchimie. Vous êtes prêt à plonger dans l'art mystérieux de la préparation de potions.

Nous tenons à vous rappeler l'importance cruciale de suivre scrupuleusement les recettes de chaque potion. Chaque ingrédient a son rôle à jouer, et leur combinaison est une science à part entière. Vous trouverez une description détaillée de chaque ingrédient dans la section suivante : « Liste des ingrédients ».

Lors de la préparation de vos potions, nous vous encourageons à prendre un minimum de 10 minutes pour vous plonger dans le processus. Écrasez, touillez, distillez, bouillez... Rendez votre démarche aussi réaliste que possible. Nous avons inclus quelques suggestions de démarches dans les descriptions des potions. Vous n'êtes cependant pas obligé de les suivre à la lettre, mais elles peuvent vous aider à ajouter une touche d'originalité à votre art.

Assurez-vous de vous munir d'une fiole appropriée pour contenir votre potion. Identifiez-la et versez-y un liquide coloré et comestible. Une simple bouteille d'eau ne fera pas l'affaire. Si vous n'avez ni fiole adéquate ni liquide à disposition, il est inutile de vous lancer dans la préparation d'une potion. Sauf indication contraire, pour être efficace, les potions doivent être bues de manière volontaire, sous l'effet d'un charme ou camouflées dans un autre breuvage.

## LISTE DES INGRÉDIENTS

Vous trouverez ici toute la liste des ingrédients communs utilisés dans les concoctions, potions et autres mélanges alchimiques. Leur description et leurs effets sont à votre disposition pour vous aider dans l'incarnation de votre personnage, mais n'ont pas de réelle valeur stratégique. L'important, c'est simplement de pouvoir repérer le nom utilisé dans la recette, et de l'associer aux bons jetons de bois.

Ces ingrédients sont accessibles de plusieurs manières. Vous pouvez les échanger avec d'autres joueurs et animateurs, les acheter auprès de l'intendant ou des marchands, ou encore les obtenir en début de scénario si vous possédez le talent d'Herboriste. Sinon, les personnages dotés de l'habileté Botanique ont aussi la capacité de récolter des plantes en forêt, lesquelles pourront être transformées en ingrédients. Relisez la section «Les potions et concoctions» du guide des règles pour plus de détails.

Avertissement : Dans notre Grimoire, l'utilisation du cannabis est purement fictive. Nous employons le nom de ce stupéfiant dans la création de nos potions pour donner de la crédibilité, mais ce n'est qu'un jeu de rôle. Nous ne saurions encourager la consommation de drogues, même légale, dans nos événements.

Alors, si vous croisez un vieux pirate qui vous propose du cannabis, souriez, mais gardez à l'esprit que c'est tout simplement une fantaisie de notre univers.



## AMANITA MUSCARIA

**Nom commun:**  
Amanite tue-mouches



### DESCRIPTION

L'amanite tue-mouches est un champignon caractérisé par son chapeau rouge vif orné de verrues blanches. Son anneau, semblable à une robe de demoiselle, est en fait très trompeur, méfiez-vous : ce champignon est à manipuler avec précaution.

### CARACTÉRISTIQUES

L'amanite tue-mouche possède des propriétés certaines pour embrouiller l'esprit. Des érudits ont reporté ses effets, suite à l'observation de tribu qui utilisait ce champignon lors de cérémonie. Ils ont décrit les sujets comme euphoriques et présentant des signes d'hallucinations. Lorsque consommé en forte quantité, il peut précipiter l'inconscient à sa mort. Manipulé avec les connaissances nécessaires, il peut décupler la force d'un homme.

### UTILISATIONS

Les apothicaires privilégient son utilisation lors de préparation qui altère l'esprit tels que les philtres d'amour ou les poisons hallucinogènes.

## ACER SACCHARUM

**Nom commun:** Érable



### DESCRIPTION

L'érable à sucre est un arbre très résistant dont les belles feuilles colorées prennent des teintes flamboyantes en automne. Ce bois est fortement apprécié pour sa durabilité et sa densité.

### CARACTÉRISTIQUES

Des textes anciens rattachent l'érable à une divinité de l'Épouvante. Les Tangolins ont découvert que la sève du printemps peut être bouillie pour offrir un sirop exquis. Ces feuilles teintées de rouge à l'automne ont inspiré des légendes. Selon ces histoires, des bêtes légendaires auraient combattu dans les cieux et lorsqu'une d'elles fut frappée mortellement elle colora les feuilles d'érable de son sang.

### UTILISATIONS

Les fabricants de potions utilisent l'érable dans des solutions qui augmentent les capacités des individus.



## ANEMONE CORONARIA

Nom commun: Anémone

### DESCRIPTION

L'anémone est une vivace qui libère des graines plumueuses qui se répandent grâce au vent. Cette fleur arbore des couleurs vives qui attirent le regard. Elle présente en général 9 pétales et un énorme cœur foncé.

### CARACTÉRISTIQUES

Le vent est intimement lié à cette fleur qui utilise sa caresse pour se répliquer. L'anémone offre des propriétés qui aident les muscles à retrouver des mouvements. Ces couleurs vives nous rappellent que la nature prévient les inconscients dans la manipulation de la flore qu'ils ne connaissent pas. Certaines parties de cette plante peuvent être concentrées pour produire des poisons.

### UTILISATIONS

Les alchimistes l'utilisent pour ses effets dévastateurs dans des acides ou des poisons, mais également pour renforcer le corps des valeureux. Le tout est dans la proportion, assurez-vous de faire affaire avec des personnes qualifiées lorsque vous achetez vos concoctions.



## CANNABIS RUDERALIS

Nom commun: Marijuana

### DESCRIPTION

La marijuana plante qui peut atteindre 1 mètre de haut produit également de petites fleurs, mais les apothicaires utilisent principalement les feuilles dans leurs mixtures.

### CARACTÉRISTIQUES

Cette feuille palmatinerve présente des vertus pour le contrôle de la douleur. Manipuler adéquatement, elle peut aider les guérisseurs pour apaiser les malades. Il a cependant été observé lors de consommation prononcée ou irréflicie qu'elle provoque des troubles de l'esprit et des changements de comportement inquiétants.

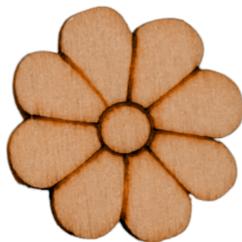
### UTILISATIONS

Le Cannabis ruderalis est utilisé dans des concoctions qui perturbent les sens comme des poisons hallucinogènes ou des élixirs du troisième œil. Lorsque l'équilibre est obtenu, cette feuille est utilisée dans de nombreux remèdes.



## CHAMAEMELUM NOBILE

Nom commun: Camomille



### DESCRIPTION

La camomille est une plante robuste qui pousse dans des sols pauvres. Son cœur jaune et ses pétales blancs peuvent parfois confondre avec la marguerite, plante sans intérêt en herboristerie.

### CARACTÉRISTIQUES

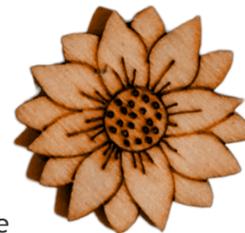
La camomille est reconnue pour ses vertus apaisantes. Cette fleur est également utilisée pour éloigner certains insectes des provisions. Des civilisations anciennes voyaient la camomille comme un symbole de chance et de richesse.

### UTILISATIONS

Les apothicaires sont capables de redonner le sommeil aux gens qui sont insomniaques avec l'aide de cette plante. Cet ingrédient est aussi utilisé dans de nombreuses cures.

## ECHINACEA PURPUREA

Nom commun: Echinacea



### DESCRIPTION

L'échinacea purpurea est une fleur qui présente un cœur très volumineux rempli de petits pics, cette variété présente des pétales d'un rose prononcé. Elle peut atteindre environ 1 mètre de haut, ce qui facilite sa découverte.

### CARACTÉRISTIQUES

Cette fleur possède des propriétés importantes de protection et de renforcement. Elle est prisée par les gens de l'occulte qui lui attribue des vertus ésotériques.

### UTILISATIONS

Plusieurs recettes d'alchimie utilisent cette plante telles que des élixirs du troisième œil ou des potions qui augmentent les capacités physiques.



## EICHHORNIA CRASSIPES

Nom commun: Jacinthe



### DESCRIPTION

La jacinthe est facile à reconnaître, elle présente une fleur en forme de coupe qui pousse en grappe. L'Eichornia crassipes libère un doux parfum qui embaume l'air printanier.

### CARACTÉRISTIQUES

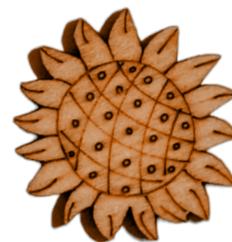
Cette plante est un symbole de chance et de renaissance. Elle a des vertus protectrices et soutient la concentration. Les femmes d'Esturie ont pour coutume de suspendre des jacinthes au berceau de leur nouveau-né pour les protéger du mal.

### UTILISATIONS

Il n'est pas rare de voir des jacinthes dans les cabinets des toubibs qui utilisent cette fleur dans la composition de potions de guérison. Cette fleur est également appréciée pour la préparation de tonic et de fortifiant.

## HELIANTHUS

Nom commun: Tournesol



### DESCRIPTION

Le tournesol est une grande plante annuelle, sa corolle particulièrement grande formée de pétales jaune vif est très reconnaissable. Sa tige peut atteindre 4 m et son énorme fleur se dirige vers le soleil pour capter ces rayons.

### CARACTÉRISTIQUES

L'hélianthus a des propriétés énergétiques, certaines qui aident les personnes qui l'utilisent pour améliorer leur santé. Elle est souvent liée au soleil et au bonheur, la forme de sa fleur est probablement en cause. Le tournesol serait également un symbole de l'adoration d'une divinité de la guerre dans certaines cultures tribales.

### UTILISATIONS

Son affiliation avec l'astre solaire semble lui donner des propriétés qui protègent des ténèbres. L'huile extraite de ces graines est souvent utilisée dans des potions de renforcement physique.



## PRIMULA ELATOR

Nom commun: Primevère



### DESCRIPTION

La primevère est une fleur qui éclot hâtivement au printemps, ce qui a inspiré son nom. Ces pétales, en forme de cœur coloré de façon variée, lui confèrent un charme certain.

### CARACTÉRISTIQUES

Elle est un symbole d'amour éternel, il est tout à fait de bon goût d'offrir cette fleur à l'être aimé. La primevère est liée à la lumière originelle et à la jeunesse dans différentes cultures. On a également découvert des propriétés soporifiques à forte dose chez plusieurs sujets.

### UTILISATIONS

Les apothicaires auront toujours sous la main des Primula elator pour la confection de filtre d'amour, de tonic ou des tisanes d'apaisement.

## QUERCUS GLANDIS

Nom commun:  
Gland de chêne



### DESCRIPTION

Le gland de chêne et le fruit de cet arbre qui est produit par des chênes matures seulement. Ce fruit est utilisé dans des mixtures seulement lorsqu'il est récolté à l'automne. À cette période, il arbore une teinte marron et tombe facilement au sol, ce qui facilite sa cueillette.

### CARACTÉRISTIQUES

Le chêne est un arbre majestueux au tronc large qui recèle une force intérieure impressionnante. Dans le folklore de différentes régions, il est lié à la foudre. Malgré ces propriétés nutritives, l'acidité de ce fruit et le tanin qu'il recèle peut s'avérer toxique, son utilisation doit être faite en connaissance de cause. Il est signe de fertilité et de richesse.

### UTILISATIONS

Il est souvent utilisé par les experts dans des concoctions de force et de résistance.



## SAMBUCUS NIGRIA

Nom commun: Sureau noir



### DESCRIPTION

Arbuste à croissance rapide, le sureau noir arbore une floraison blanche et des fruits noirs. Ce buisson aime la lumière pour s'épanouir. Les apothicaires utilisent principalement les fruits une fois mûrs.

### CARACTÉRISTIQUES

Cette plante est caractérisée par la toxicité de ces fruits lorsqu'ils sont utilisés sans cuisson. Il est toutefois possible de faire ressortir de merveilleux attributs par l'utilisation des fleurs ou des fruits préparés. Les experts vantent ses pouvoirs de défense et son effet purgatif. Plusieurs prétendent qu'elle recèle même des propriétés ésotériques telles que l'expulsion du malin et les contre-empoisonnements.

### UTILISATIONS

Il n'est pas rare de trouver le sureau noir dans des préparations telles que les philtres de vérité ou des potions de bouclier mental.



## ULMUS MINOR

Nom commun: Orme champêtre



### DESCRIPTION

L'orme champêtre est un arbre à feuillage caduc qui est présent dans des sols équilibrés, pas trop humides, pas trop riches avec une lumière modérée. C'est peut-être pour ce milieu de vie qu'il est souvent rattaché à la justice.

### CARACTÉRISTIQUES

Dans certains écrits anciens, l'orme est vu comme un arbre prophétique. Plus concrètement, il possède des propriétés analgésiques et réduit les rougeurs. La foudre ne semble avoir aucune emprise sur cet arbre.

### UTILISATIONS

Les chirurgiens, ramancheur et toubibs ont souvent des potions élaborées avec de l'orme. Que ce soit les potions de guérison, des antidotes ou des remèdes, tous ont cet ingrédient dans leur composition.



## LISTE A (HERBORISTE)

### POTION DE GUÉRISON

**Recette:** Jacinthe, Camomille et Orme champêtre

**Défense :** Non applicable

**Effet :** Suite à l'ingestion de la potion, vous êtes soigné de 1 point de vie. Les points de vie ne peuvent pas dépasser le maximum. Vous pouvez prendre plusieurs potions pour soigner plusieurs points de vie.

**Temps d'efficacité :** instantané

**Suggestion :** On vous suggère de faire un mélange d'une couleur rouge.

### FIOLE D'ACIDE

**Recette:** Gland de chêne, Sureau noir et Anémone

**Défense :** Non applicable

**Effet :** En appliquant le liquide sur un petit objet en métal, vous pouvez l'endommager. S'avèrent particulièrement efficaces contre les serrures de type A et B. Il peut donc être utilisé à la place de Serrurier ou Crochetage. Bien entendu, l'objet ainsi traité sera inutilisable.

**Temps d'efficacité :** 5 minutes suite à l'application

**Suggestion :** On vous suggère de faire un mélange d'une couleur verte. Lors de la manipulation de cette potion, nous vous suggérons d'agir avec prudence.

### PHILTRE D'AMOUR

**Recette:** Amanite tue-mouches, Primevère, Tournesol et un élément de la personne qu'il charmera (cheveux, ongles, selon votre inspiration)

**Défense :** Volonté

**Effet :** Suite à l'ingestion, la cible subit un effet de charme, envers la personne rattachée à la potion. Lire l'effet de charme dans le guide des règles.

**Temps d'efficacité :** 5 minutes

**Suggestion :** On vous suggère de faire un mélange d'une couleur rouge.

### ÉLIXIR DU TROISIÈME OEIL

**Recette:** Echinacea, Marijuana, Amanite tue-mouches

**Défense :** Non applicable

**Effet :** Permet d'amplifier les visions canalisées par un devin ou à la suite d'un rituel de transcendance. Les visions ainsi obtenues devront être plus détaillées et plus claires. Signaler l'ingestion de la potion à l'animation.

**Temps d'efficacité :** Jusqu'à la fin de la journée.

**Suggestion :** Lors de l'ingestion, la personne affectée est encouragée à simuler un état second.

## LISTE B (CONCOCTION)

### DISTILLATION DU CLAIR DE LUNE

**Recette:** Tournesol, Jacinthe, Primevère

**Défense :** Non applicable

**Effet :** Après l'ingestion de la potion octroie à la cible la vision d'un félin. Permet d'utiliser une lampe torche subtilement pour vérifier quelque chose de précis dissimulée dans l'obscurité. La cible est immunisée aux effets d'aveuglement dû à l'obscurité.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Nous vous suggérons une potion transparente avec des brillants.

### INFUSION DE FURIE - AGRRESSIVITÉ

**Recette:** Érable, Tournesol, Amanite tue-mouche

**Défense :** Volonté

**Effet :** À la suite de l'ingestion, la cible subit un effet de rage. Lire l'effet de la rage dans le guide des règles.

**Temps d'efficacité :** 5 minutes

**Suggestion :** Utilisez des flammes vives lors de la préparation, cela permet de libérer toute la passion des ingrédients.

### TISANE D'APAISEMENT

**Recette:** Marijuana, Camomille, Primevère

**Défense :** Volonté

**Effet :** À la suite de l'ingestion, la cible est soudainement prise avec l'envie de se détendre et de cesser toute hostilité ou discussion enflammée. Concrètement, la cible ne peut pas faire d'attaques et prendre un ton calme. Elle respecte la règle de temps décrite dans le guide des règles.

**Temps d'efficacité :** 5 minutes

**Suggestion :** Faire infuser les herbes dans une eau chaude.

### FILTRE DE VÉRITÉ

**Recette:** Echinacea, Orme, Sureau

**Défense :** Volonté

**Effet :** À la suite de l'ingestion, la cible est obligée de dire la vérité au meilleur de ces connaissances. La victime n'est pas obligée de parler. Elle respecte la règle de temps décrite dans le guide des règles.

**Temps d'efficacité :** 5 minutes

**Suggestion :** Il est conseillé d'écraser la mixture pour extraire tout le jus qu'elle contient.

## TONIC DE FORCE

**Recette:** Gland de chêne, Amanite tue-mouche, Anémone

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion, la cible se voit octroyer l'habileté Force de boeuf, lire l'habileté du même nom pour les détails. Inefficace pour les individus qui ont déjà l'habileté Force de bœuf.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Ajoutez une touche pimentée à votre concoction.

## TONIC D'INTELLIGENCE

**Recette:** Sureau, Orme, Jacinthe

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion, la cible se voit octroyer le talent Sagace, lire le talent du même nom pour les détails. Inefficace pour les individus qui ont déjà le talent Sagace.

**Temps d'efficacité :** 1 scène / 1 question

**Suggestion :** Il est recommandé d'utiliser un tamis pour filtrer votre préparation. Les cibles sont encouragées à utiliser un langage plus sophistiqué que d'habitude.

## TONIC DE VIGILANCE

**Recette:** Echinacea, Anémone, Primevère

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion, la cible se voit octroyer le talent Vigilant, lire le talent du même nom pour les détails. Inefficace pour les individus qui ont déjà le talent Vigilant.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Nous suggérons d'utiliser un liquide avec des bulles.

## POTION D'AMNÉSIE

**Recette:** Camomille, Érable, Marijuana

**Défense :** Vigueur niveau 3

**Effet :** À la suite de l'ingestion, la cible oublie entièrement les détails de la dernière scène comme s'il avait perdu conscience. Ces souvenirs ne reviendront probablement jamais.

**Temps d'efficacité :** Instantané

**Suggestion :** La couleur orange est de bon goût pour cette potion.

## LISTE C (ALCHIMIE)

### POTION DE BOUCLIER MENTAL

**Recette:** Sureau, Orme, Jacinthe, Echinacea

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion de la potion, la cible se voit octroyer un bonus de 1 à sa défense en volonté. Vous ne pouvez pas consommer plusieurs fois la même potion pour multiplier ses effets. Lisez la section défense du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Nous suggérons d'utiliser 2 liquides qui ne se mélangent pas. Par exemple de l'huile et de l'eau.

### POTION DE ROBUSTESSE

**Recette:** Gland de chêne, Érable, Anémone, Jacinthe

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion de la potion, la cible se voit octroyer un bonus de 1 à sa défense en vigueur. Vous ne pouvez pas consommer plusieurs fois la même potion pour multiplier ses effets. Lisez la section défense du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Il est recommandé de faire macérer la substance.



### POTION D'AGILITÉ

**Recette:** Echinacea, Anémone, Primevère, Tournesol

**Défense :** Non applicable

**Effet :** Suite à l'ingestion de la potion, la cible se voit octroyer un bonus de 1 à sa défense en réflexe. Vous ne pouvez pas consommer plusieurs fois la même potion pour multiplier ses effets. Lisez la section défense du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Vous pouvez utiliser un fouet pour assurer l'intégration des ingrédients.

## PRÉPARATION DE PEAU DE PIERRE

**Recette:** Gland de chêne, Amanite tue-mouche, Érable, Sureau

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion de cette potion, la cible se voit octroyer 1 point de vie supplémentaire au-dessus de son total. C'est le premier point de vie à partir. Il peut être soigné pendant le temps d'efficacité de la potion. Vous ne pouvez pas consommer plusieurs fois la même potion pour multiplier ses effets.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Cette potion est régulièrement d'une couleur grise laiteuse.

## POMMADE OCULAIRE

**Recette:** Tournesol, Marijuana, Camomille, Primevère

**Défense :** Non applicable

**Effet :** La personne qui bénéficie du traitement est automatiquement guérie d'un effet d'aveuglement dû à une malédiction mineure.

**Temps d'efficacité :** Instantané

**Suggestion :** Il est suggéré de préparer cette mixture sous forme d'onguent et de l'appliquer dans le visage de la cible.

## SIROP DU ROSSIGNOL

**Recette:** Camomille, Anémone, Echinacea, Jacinthe

**Défense :** Non applicable

**Effet :** La personne qui bénéficie du traitement est automatiquement guérie d'un effet de mutisme dû à une malédiction mineure.

**Temps d'efficacité :** Instantané

**Suggestion :** Il est proposé d'accompagner la création de la potion avec une musique d'ambiance.

## REMÈDE DE LOUIS

**Recette:** Amanite tue-mouche, Gland de chêne, Orme, Marijuana

**Défense :** Non applicable

**Effet :** La personne qui bénéficie du traitement est automatiquement guérie d'un effet de surdité dû à une malédiction mineure.

**Temps d'efficacité :** Instantané

**Suggestion :** L'utilisation d'un entonnoir est suggérée pour canaliser la potion.

## LISTE D (EXPERT EN ALCHEMIE)

### SOLUTION CHIRURGICALE

**Recette:** Jacinthe x 2, Camomille x 2, Orme champêtre

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion, la cible est soignée de ses blessures graves et des blessures qui ne sont pas soignables normalement. Par exemple, un personnage qui a les os brisés par un coup dévastateur verra ces os se ressouder.

**Temps d'efficacité :** Instantané

**Suggestion :** Il est recommandé de mesurer et peser tous les ingrédients avec minutie.

### POTION DE VOLONTÉ

**Recette:** Sureau x 2, Orme, Jacinthe, Echinacea

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion de la potion, la cible se voit octroyer un bonus de 2 à sa défense en volonté. Vous ne pouvez pas consommer plusieurs fois la même potion pour multiplier ses effets. Lisez la section défense du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Nous suggérons d'utiliser 2 liquides qui ne se mélangent pas. Par exemple de l'huile et de l'eau.

### POTION DE VIGUEUR

**Recette:** Gland de chêne x 2, Érable, Anémone, Jacinthe

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion de la potion, la cible se voit octroyer un bonus de 2 à sa défense en vigueur. Vous ne pouvez pas consommer plusieurs fois la même potion pour multiplier ses effets. Lisez la section défense du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Il est recommandé de faire macérer la substance.

### POTION DE RÉFLEXE

**Recette:** Echinacea, Anémone x 2, Primevère, Tournesol

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingestion de la potion, la cible se voit octroyer un bonus de 1 à sa défense en réflexe. Vous ne pouvez pas consommer plusieurs fois la même potion pour multiplier ses effets. Lisez la section défense du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

**Suggestion :** Vous pouvez utiliser un fouet pour assurer l'intégration des ingrédients.

## ÉLIXIR DE RÉCUPÉRATION

**Recette:** Amanite tue-mouche, Camomille, Marijuana, Érable x 2

**Défense :** Non applicable

**Effet :** Après l'ingestion de cette potion, le bénéficiaire récupère l'un de ces pouvoirs. Il peut utiliser une habileté ou un talent une seconde fois lorsqu'il est spécifié dans sa description qu'il peut être utilisé 1 fois par jour. Le choix du pouvoir a récupéré ce fait lors de l'ingestion de la potion.

**Temps d'efficacité :** Instantané

**Suggestion :** Il est suggéré de touiller doucement dans le sens antihoraire.

## ESSENCE DU SOUFFLE DU DRAGON

**Recette:** Tournesol x 2, Gland de chêne, Echinacea, Amanite tue-mouche

**Défense :** Non applicable

**Effet :** À la suite de l'ingurgitation de la mixture, le bénéficiaire reçoit la capacité de faire un souffle de feu. Avec votre souffle de feu, vous pouvez toucher jusqu'à 3 personnes adjacentes à moins de 3 mètres de vous. Le souffle provoque 2 points de dégâts de feu par personne à moins que ceux-ci possèdent une défense en réflexe niveau 2 et plus.

**Temps d'efficacité :** 5 minutes/1 souffle

**Suggestion :** Ajoutez une touche pimentée à votre concoction.



## LISTE E (TOXICOLOGIE ET ANTIDOTES)

### POISON SOPORIFIQUE

**Recette:** Amanite tue-mouche, Camomille x 2, Primevère  
**Antidote :** Jacinthe, Orme champêtre, Tournesol x 2

**Défense :** Volonté 3 pour être immunisé à l'effet

**Effet :** La personne qui ingère ce poison subit un effet de sommeil. Lire la section effet et condition du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 3 minutes

**Suggestion :** Une fois la préparation complétée, nous recommandons de la protéger de la lumière en la conservant dans une fiole sombre ou dans un sac opaque.

### POISON HALLUCINOÈNE

**Recette:** Amanite tue-mouche, Marijuana, Érable, Sureau  
**Antidote :** Camomille x 2, Primevère, Gland de chêne

**Défense :** Volonté 3 pour être immunisé à l'effet

**Effet :** La victime qui boit cette mixture commence à être atteinte par des hallucinations, elle divague et subit un effet de confusion. Lire la section effet et condition du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 3 minutes

**Suggestion :** Lors de la préparation, il est recommandé de porter des lunettes de protection.

### POISON NEUROTOXIQUE

**Recette:** Gland de chêne x 2, Sureau noir, Marijuana  
**Antidote :** Echinacea x 2, Primevère, Orme

**Défense :** Vigueur 3 pour être immunisé à l'effet

**Effet :** La personne qui ingère ce poison subit un effet de paralysie. Lire la section effet et conditions du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 3 minutes

**Suggestion :** Nous suggérons de colorer ce poison à l'aide d'ingrédient jaune.

### POISON HÉMOLYSANT

**Recette:** Érable x 2, Anémone, Gland de chêne  
**Antidote :** Orme, Marijuana, Camomille x 2

**Défense :** Vigueur 1

**Effet :** La cible qui boit cette toxine subit instantanément un effet de poison de 1. Lire la section effet et conditions du guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** Instantané/jusqu'à recevoir un antidote

**Suggestion :** Vous pouvez teinter le liquide d'un mauve clair.

### POISON NÉCROSANT

**Recette:** Anémone, Amanite tue-mouche, Sureau x 2  
**Antidote :** Érable, Primevère, Tournesol, Gland de chêne

**Défense :** Vigueur 3 pour être immunisé à l'effet.

**Effet :** La personne qui s'intoxique reçoit automatiquement 1 point de dégât et reçoit de nouveau point de dégât à chaque 30 minutes tant qu'il n'a pas été soigné avec un antidote ou un équivalent.

**Temps d'efficacité :** Instantané/jusqu'à recevoir un antidote

**Suggestion :** Une concoction de couleur noir foncé est suggérée.



# LISTE DES RITUELS ET CÉRÉMONIES

## LISTE A (RITUALISTE)

### CÉRÉMONIE DE LA BONNE FORTUNE

**Composante obligatoire :** Dés à jouer

**Procédure suggérée :**

- Disposez un cercle de pétales et de fleurs sur le sol, invitant les participants à se rassembler à l'intérieur. Au centre, érigez un monticule ou un petit autel.
- Chaque participant, un à un, touche un trèfle à quatre feuilles (ou un autre objet symbolisant la chance: patte de lapin, fer à cheval) et lui offre un compliment, symbolisant leur respect et leur désir de chance. Ensuite, ils le posent sur l'autel.
- Le maître de cérémonie mène une prière ou un chant pour honorer les esprits et les dieux de la chance, invitant leur bienveillance.
- Chaque participant lance un dé à jouer, exprimant ses souhaits et ses désirs à l'univers.
- Pour terminer, le maître de cérémonie applique une ligne de maquillage vert sur le visage de chaque participant, symbolisant la couleur de la chance et de la prospérité.

**Nombre de personnes affectées :** 5 maximum

**Effet :** Les personnes affectées reçoivent l'habileté Chanceux jusqu'à la fin de la journée, les personnes qui ont déjà l'habileté non son pas affecté. Lire Chanceux dans l'annexe A pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** 1 journée

### ENCHANTEMENT DE LA TERRE SACRÉE

**Composante obligatoire :** Plume blanche

**Procédure suggérée :**

- Délimitez la zone de la terre sacrée en plantant des petits bouts de bois tout autour.
- Sur une surface plane et lisse, déposez votre poignée de terre en amoncellement. Cachez-y une plume blanche.
- Circulez à de nombreuses reprises en sautillant au-dessus de l'amoncellement de terre.
- Assoyez-vous en cercle, et dans un calme solennel, partager un calumet et du tabac ou une coupe de vin.
- Adressez une prière aux esprits gardiens de la terre.
- Récupérez votre plume, et éparpillez la terre dans la zone.

**Nombre de personnes affectées :** Les personnes qui restent dans la zone

**Effet :** Ce rituel forme une zone circulaire d'un rayon de 1 pied par participant. Suite à l'ingestion, la cible est soudainement prise avec l'envi de se détendre et de cesser toute hostilité ou discussion enflammée. Concrètement, la cible ne peut pas faire d'attaques et doit prendre un ton calme. Les personnes avec une volonté de 3 et plus ne sont pas affectées.

**Temps d'efficacité :** 1 heure

### RITUEL DE L'ABONDANCE

**Composante obligatoire :** Panier d'osier et ressource de nourriture (selon le nombre de participants)

**Procédure suggérée :**

- Choisissez une plaine calme et verdoyante pour y déposer un panier en osier.
- Dans le fond du panier, déposez différentes graines, et recouvrez les graines des certificats de ressources.
- Recouvrez le panier avec un linge humide.
- Remplissez une cruche d'eau et faites bénir l'eau à l'aide de la prière de chaque participant.
- Délimiter un grand cercle autour du panier en laissant couler l'eau de la cruche tout le long du cercle.
- Dansez et chantez en circulant autour du cercle et en émettant des cris de joie et clament les bontés du soleil.

**Nombre de personnes affectées :** Non applicable

**Effet :** À la suite de la cérémonie, vous pouvez multiplier 1 ou plusieurs ressources de nourriture. Exemple: vous avez déposé 2 ressources de nourriture au centre de la cérémonie à la fin, vous en obtenez 4. Pour faire la cérémonie, vous devez avoir un minimum de 3 personnes, chaque personne supplémentaire peut ajouter 1 ressource. C'est-à-dire, 3 participants = 1 ressource multipliée; 4 participants = 2 ressources multipliées; 5 participants = 3 ressources multipliées. Seules les ressources de nourriture peuvent être utilisées. Demander les nouvelles ressources subtilement à l'intendant, lisez la section ressources du guide des règles pour comprendre le fonctionnement. Ce rituel peut être exécuté 1 seule fois par jour.

**Temps d'efficacité :** Instantané

### PEINTURE DE GUERRE

**Composante obligatoire :** Peinture rouge (maquillage)

**Procédure suggérée :**

- Le maître de cérémonie tape sur un tambour pendant quelques minutes pour attirer les esprits de la guerre.
- Un autre participant entreprend de jouer du tambour pendant que le ritualiste entreprend des chants tribaux
- Au rythme du tambour, les participants doivent mettre en scène des batailles du passé et des héros légendaires.
- Toujours sur le rythme du tambour, le maître de cérémonie dessine des peintures de guerre en rouge sur le visage des bénéficiaires du rituel.
- Terminez le rituel avec des hymnes tribaux et guerriers et en frappant dans vos mains ou avec les armes.

**Nombre de personnes affectées :** maximum 5 personnes

**Effet :** À la suite du rituel, les participants reçoivent un bonus de +1 au dégâts pour le premier coup porté.

**Temps d'efficacité :** 1 heure maximum, ou jusqu'au premier coup porté.

## RITE DE TRANSCENDANCE

**Composante obligatoire :** Jetons ou pierres marquées de runes et une personne avec l'habileté Devin.

**Procédure suggérée :**

- Ce rituel doit inclure un devin, ou une personne déjà prédisposée à recevoir des visions. Cette personne peut boire une potion de «Troisième Oeil», c'est un atout pour la réussite et la précision de ce rituel.
- Choisissez un endroit calme et tranquille, idéalement sous la lumière de la lune ou des étoiles.
- Marquez un pentacle sur le sol, à l'aide de peinture ou en creusant dans la terre. Le symbole doit être suffisamment grand pour y asseoir le devin.
- Disposez un miroir ancien ou une surface réfléchissante devant le devin.
- Chaque participant doit jeter une rune sur le miroir.
- Ensuite, les participants scandent à l'unisson l'incantation suivante : "Vide visum, astra lumen, anima."
- Pour terminer, tous les participants doivent fermer les yeux et méditer pour entrer dans un état de transe.

**Nombre de personnes affectées :** maximum 10 personnes

**Effet :** À la suite du rituel, tous les participants recevront une vision décrite par les scénaristes pour répondre à une question ou un mystère exposé lors du rituel. L'information pourrait vous être révélée sous forme d'énigme à la discrétion de l'animation. Ce rituel peut être exécuté 1 seule fois par jour.

**Temps d'efficacité :** Instantané

## ENVOÛTEMENT DE LA DUPERIE

**Composante obligatoire :** Clé

**Procédure suggérée :**

- Les participants écrivent une vérité secrète à leur sujet et 2 énoncés fausses sur un bout de parchemin.
- Le ritualiste passe ensuite récupérer les parchemins de chaque participant.
- Aléatoirement, le ritualiste lit un parchemin et les participants doivent trouver la personne qui a écrit les énoncés et doivent essayer d'identifier la vérité à travers les mensonges.
- Lorsque tous les parchemins ont été lus, le ritualiste les dépose dans un coffre qu'il ferme à clé
- Finalement, une litanie sur la dissimulation est, le secret est prié, pendant qu'une personne enterre le coffre au centre du cercle des participants.

**Nombre de personnes affectées :** maximum 5 personnes

**Effet :** À la suite du rituel, les personnes affectées obtiennent une protection contre la détection des mensonges c'est-à-dire qu'ils peuvent facilement duper un clairvoyant ou même résister à une potion de vérité.

**Temps d'efficacité :** 1 heure

## LISTE B (CHAMANISME)



## COMMUNICATION AVEC LES ESPRITS

**Composante obligatoire :** Une bougie bleue ou violette et un article ayant appartenu au défunt, ou une partie de son corps.

**Procédure suggérée :**

- Trouvez un lieu calme et sombre et placez-y une table stable avec une nappe.
- Disposez trois pierres en triangle sur la table et faites tenir des bougies bleue ou violet sur chaque pierre.
- Purifiez le site avec l'eau d'un bol, en aspergeant la table et les participants.
- Allumez les bougies, et évitez les endroits venteux, les bougies doivent rester allumées pendant toute la durée.
- Les participants doivent s'asseoir autour de la table et se donner la main.
- Placez des ossements ou un article ayant appartenu au défunt à l'intérieur du triangle.
- Chaque participant doit appeler l'esprit du mort d'une voix forte et claire. Utiliser le nom complet du défunt peut éviter des contacts non désirés.
- Une fois terminée, purifiez à nouveau le site avec de l'eau, en aspergeant la table et les participants.

**Nombre de personnes affectées :** Le maître du rituel

**Effet :** À la suite du rituel, le maître de la cérémonie entre en contact avec l'au-delà, il communique avec l'esprit d'un ancêtre ou un défunt. Le défunt doit être mort depuis un certain temps, cela ne fonctionne pas avec les personnes fraîchement décédées. Vous devez solliciter un scénariste pour incarner l'esprit. La communication est à double sens, mais l'esprit n'est pas obligé de répondre, et peut couper le lien à tout moment, donc il est recommandé d'entretenir un lien avec beaucoup de respect.

**Temps d'efficacité :** 1 scène

## BÉNÉDICTION DE L'ANGE GARDIEN

**Composante obligatoire :** Athamé (une dague de rituel) et un morceau de tissu blanc.

**Procédure suggérée :**

- Marquez le sol avec une poudre blanche en forme de spirale.
- Mettez au centre un morceau de tissu blanc.
- Les participants se placent debout autour de la spirale, face vers l'extérieur.
- Le ritualiste fait circuler la dague à chaque participant. Chacun son tour, les membres se retournent, ce font une entaille (1 point de dégât) à l'aide de la dague et font tomber quelques gouttes de sang sur le morceau de tissu.
- Après une petite prière du ritualiste, les participants, un à un, se retournent et placent un genou sur le sol, le maître de cérémonie leur trace alors une rune invisible au visage avec son doigt.
- Pour conclure, il faut déchirer le morceau de tissu et en remettre les différentes parties aux participants.

**Nombre de personnes affectées :** maximum 5 personnes

**Effet :** À la suite du rituel, les personnes affectées reçoivent la bénédiction d'un ange, ce qui les empêche d'être achevés ou même de mourir au bout de leur sang. L'état d'agonie se poursuivra tant qu'ils n'auront pas eu de soin. Lisez la section, les points de vie, les soins et la mort dans le guide des règles.

**Temps d'efficacité :** 1 journée

## APPEL DE LA Foudre

**Composante obligatoire :** Un voile ou un foulard léger

**Procédure suggérée :**

- Les participants commencent une danse en se plaçant dos à dos et en sifflant comme le vent, ils poussent vigoureusement l'aire avec les bras.
- Ils continuent la danse en tournant sur eux-mêmes en levant un voile de sorte qu'il virevolte dans les airs.
- Par la suite, frappez des cymbales ou des pierres ensemble en soufflant sur leur point de contact.
- Lancez les roches avec puissance l'une après l'autre sur le sol.
- Pour terminer, les participants s'éloignent du chaman et le pointent du doigt. Ensuite, à l'unisson, ils courent vers lui pour le toucher accompagné par un cri de rage.
- Ajouter des peintures bleu et jaune dans le visage pourrait compléter la scène.

**Nombre de personnes affectées :** Le maître du rituel

**Effet :** À la suite du rituel, le bénéficiaire possède en lui le pouvoir de faire tomber la foudre à l'endroit qu'il veut et au moment qu'il le désire. Le chaman doit choisir 3 personnes à moins de 10 mètres de lui et peut signaler qu'ils reçoivent 2 points de dégâts électriques, à moins d'avoir une défense en Réflexe niveau 3 ou plus.

**Temps d'efficacité :** 1 heure/jusqu'à ce que la foudre s'abatte.

## RITUEL D'EXORCISME

**Composante obligatoire :** Un chapelet et une personne possédée.

**Procédure suggérée :**

- S'assurer que la victime est confortable et qu'elle sera coopérative, elle peut être inconsciente ou solidement attachée.
- Liez les mains de la victime avec une ficelle.
- Allumez des bougies et de l'encens aux 4 points cardinaux.
- Récitez des chapelets ou de saintes Écritures (selon vos croyances), et répétez l'exercice devant chaque bougie.
- Fouetter la victime avec un martinet en sommant le malin de quitter le corps de la victime.
- Pour terminer, demandez à une divinité de libérer le corps de la victime et coupez la ficelle ou les liens.

**Nombre de personnes affectées :** La personne possédée.

**Effet :** À la suite du rituel, une personne possédée peut être libérée d'un esprit mâlin ou d'un démon mineur qui a emprise sur elle. Après la cérémonie, la personne libérée subit un effet de faiblesse pendant 5 minutes. Lisez l'effet faiblesse dans le guide des règles pour plus de détails.

**Temps d'efficacité :** Instantanée

## LITURGIE DE DISSIPATION DES BRUMES ÉTHÉRÉE

**Composante obligatoire :** Un éventail

**Procédure suggérée :**

- Disposez en ligne 5 petits amoncellements de cailloux sur le sol.
- Les participants doivent circuler en zigzag entre les cailloux de plus en plus vites.
- Après chaque tour, les participants doivent faire des sons gutturaux avec leur gorge.
- Pendant ce temps, le maître de la cérémonie circule de façon chaotique à travers les autres participants et il pousse de l'aire à l'aide d'un éventail au visage de ses acolytes.
- Le maître de cérémonie récite une petite incantation en détruisant les amoncellements de pierres.

**Nombre de personnes affectées :** Le maître du rituel

**Effet :** À la suite du rituel, le chaman obtient une vision particulière. Il peut détecter les auras et percer les illusions qui l'entourent. Pour être plus clair, il pourrait voir qu'une personne est possédée ou qu'elle a changé d'apparence de manière surnaturelle. Demandez subtilement à la personne concernée ou à un animateur présent.

**Temps d'efficacité :** 1 heure



## LISTE DES PIÈGES

### PIÈGE SIMPLE (FABRICATION DE PIÈGES)

Pour fabriquer un piège simple, vous devez avoir appris le talent «Fabrication de pièges» et c'est le seul piège que vous pouvez faire avec ce talent. Le poseur de piège a le devoir de fournir un petit dispositif, généralement une alarme personnelle, qui retentit dès que la goupille est retirée.

Le poseur de piège peut armer un maximum de 3 pièges en même temps, et pour chacun il doit prendre au minimum 5 minutes pour l'installer. Lorsqu'ils se déclenchent, outre l'alarme qui retentit, la victime subit un effet d'enchevêtrement pour 3 minutes à moins de posséder une défense en Réflexe de 3 ou plus ou de maîtriser l'habileté d'«Éclaireur».

### PIÈGES COMPLEXES (EXPERT EN PIÈGES)

#### DÉGÂTS

Lorsqu'une victime est prise dans l'un de vos pièges à dégâts, la cible reçoit automatiquement 2 points de dégâts à moins d'avoir une défense en Réflexe de 3 ou maîtriser l'habileté d'«Éclaireur». L'effet est instantané, le piège doit être réinstallé pour atteindre une nouvelle victime.

#### POISON

Pour utiliser ce piège, vous devez obtenir un poison et l'inclure dans la fabrication de votre piège. Le piège ne provoque pas d'autre effet que celui du poison utilisé. Contrairement à ce qui est dit dans la description des poisons, le piège permet d'administrer le poison sans qu'il soit bu. Pour éviter les effets de ce piège, la victime doit avoir la défense Réflexe de 3 comme stipulée dans le piège simple ou résister au poison avec la défense spécifiée dans la description du poison utilisé.

#### AVEUGLEMENT

La victime de ce piège subit un effet d'aveuglement de 3 minutes, référez-vous au guide des règles dans la section effet et condition spécial pour les détails.

#### PARALYSIE

La victime de ce piège subit un effet de paralysie de 3 minutes, référez-vous au guide des règles dans la section effet et condition spécial pour les détails.

#### PROJECTION

La victime de ce piège subit un effet de projection de 3 mètres (10 pieds) la direction de la projection est choisie lors de la création du piège. Référez-vous au guide des règles dans la section effet et condition spécial pour les détails.



## LISTE DES MALÉFICES ET MALÉDICTIONS

### LISTE A (MALÉFICES)

#### LE SERMENT D'INFORTUNE

##### Procédure suggérée :

- Trouver un endroit tranquille qui vous permet de vous concentrer.
- Focaliser sur la personne dont vous souhaitez l'infortune
- Utiliser des symboles de malchance pour concentrer votre énergie négative. Un miroir cassé est un symbole puissant, mais attention ! Vous ne devez surtout pas le casser vous-même, car le maléfice pourrait se retourner contre vous.
- Écrivez le nom de la cible sur un papier
- Insérer le papier dans un bocal ainsi que l'élément de malchance
- Scellez le bocal avec de la cire d'une bougie verte puis déposez-le à l'abri
- Pour jeter le maléfice à votre victime, attendez le moment propice pour lui serrer la main, comme pour conclure une entente.

Niveau : 1

Défense : Volonté 1

**Effet :** Ce maléfice provoque de la malchance à la cible, il devient la responsabilité du joueur qui le subit. C'est donc à lui de juger les moments opportuns pour faire valoir sa malchance. C'est idéal pour montrer son côté théâtral. Par exemple, le joueur peut trébucher à un moment critique, faire exprès de perdre dans une partie de cartes ou égarer les économies de son groupe. Annule l'habileté Chanceux et vous êtes incapable de mener à bien des tâches avec des résultats critiques.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Camomille



## MALÉFICE DE L'ÉCLIPSE

### Procédure suggérée :

- Trouver un endroit avec le moins de lumière possible pour préparer votre maléfice.
- Tracer un cercle qui pourra contenir une chandelle éteinte et des éléments liés à la vue. Les items les plus fréquents lors de ce rite sont un œil de défunt ou la plume d'une chouette.
- Utilisez un bandeau pour couvrir vos yeux pendant que vous pensez à votre victime.
- Couvrez l'oeil ou la plume avec un tissu noirs
- Retirez votre bandeau et nouez-le autour des items
- Lorsque vous êtes prêt à lancer le maléfice, allumez la chandelle, approchez-vous de la cible le plus possible et éteignez la chandelle. La noirceur va s'abattre sur l'individu.

Niveau : 1

Défense : Vigueur 1

**Effet :** Le Maléfice de l'éclipse provoque l'aveuglement de la cible. Référez-vous au guide des règles dans la section effet et conditions spéciales, mais notez bien que le temps est spécifique pour ce maléfice.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Echinacea

## L'HYMNE DU SILENCE

### Procédure suggérée :

- Trouver un endroit pour suspendre plusieurs carillons ou grigris qui peuvent produire des bruits grâce au vent.
- Psalmodier des injures à propos de la personne visée
- Déchirer des bandes de tissu avec conviction
- Cheminez à travers les carillons ou les grigris pour les forcer au silence grâce aux bandes de tissu. Après chaque nœud, dites ces paroles : je te condamne au silence!
- Une fois le rite accompli, trouvez la cible et taper des mains près de ses oreilles.

Niveau : 1

Défense : Vigueur 1

**Effet :** L'hymne du silence provoque la surdité de la cible. Référez-vous au guide des règles dans la section effet et conditions spéciales, mais notez bien que le temps est spécifique pour ce maléfice.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Jacinthe

## SORTILÈGE DE BOUCHE COUSUE

### Procédure suggérée :

- Créez une effigie qui ressemble à votre cible. Il est fortement suggéré d'utiliser un item qui appartient à la victime ou qui s'y rattache.
- Utiliser du fil et une aiguille pour coudre la bouche de la poupée.
- Placez le fétiche dans un bocal et dissimulez-le.
- Une fois le rite complété, approchez votre cible et posez un doigt sur ses lèvres en signe de silence.

Niveau : 1

Défense : Vigueur 1

**Effet :** Le Sortilège de bouche cousue provoque le mutisme de la cible. Référez-vous au guide des règles dans la section effet et conditions spéciales, mais notez bien que le temps est spécifique pour ce maléfice.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Marijuana

## POUDRE DE MÉLANCOLIE

### Procédure suggérée :

- Allumé une bougie noire
- Déposer en face de vous un bol ou un mortier rempli de charbon de bois.
- Écraser le charbon en vous plongeant dans un état de mélancolie profonde jusqu'à l'obtention d'une poudre fine.
- Utilisez une partie de la poudre pour vous tracer des larmes sur les joues.
- Lorsque vous êtes à proximité de votre cible, répandez la poudre sur elle.

Niveau : 1

Défense : Volonté 1

**Effet :** Ce maléfice provoque une profonde mélancolie et dépression chez la cible, il devient la responsabilité du joueur qui le subit. C'est donc à lui de juger les moments opportuns pour faire valoir son abatement. C'est idéal pour montrer son côté théâtral. Par exemple, le joueur peut se plaindre sur chaque tâche à faire, désirer rester isolé, pleurer dans un coin où passer sa colère sur des amis. Votre état vous empêche de faire ou de recevoir tout pouvoir qui génère de l'espoir comme Tacticien ou le Banquet des héros.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Amanite tue-mouches



## LISTE B (MALÉDICTIONS)

### LES MURMURES DE SITA

#### Procédure suggérée :

- Trouvez un endroit calme et isolé.
- Utiliser un portrait de la personne ciblée ou un objet qui y est rattaché.
- Tracé des symboles occultes sur vos mains avec de l'encre mauve.
- Former un entonnoir avec vos mains autour de votre bouche.
- Chuchoter des paroles obscures et déroutantes.
- Lorsque vous approchez votre cible, tournez autour d'elle en murmurant.

Niveau : 2

Défense : Vigueur 2

**Effet :** La victime est perturbée par des voix venant d'un autre monde, ce qui réduit sa défense de Volonté de 1 de la cible avec tout ce que cela entraîne.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Tournesol

### LE TOURMENT DU TEMPS PERDU

#### Procédure suggérée :

- Trouver un lieu qui permet de voir la lune ou le soleil.
- Marquer l'emplacement de l'astre par un symbole de sablier au début de votre rite.
- Tout au long de votre méditation sur le temps qui passe, tracé des spirales avec différents items, branches, cailloux, peinture, tout ce qui vous tombe sous la main.
- À la fin de votre recueillement, déposez un pendule pour marquer l'emplacement de l'astre observé.
- Aller voir la cible de votre malédiction et faite la observer le pendule en le balançant d'un côté à l'autre.

Niveau : 2

Défense : Réflexe 2

**Effet :** Cette malédiction entraîne un vieillissement prématuré de la victime, ce qui réduit sa défense de Vigueur de 1 avec tout ce que cela entraîne.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Primevère

### LES CHÂÎNES DE GAZIEL

#### Procédure suggérée :

- Trouver des chaînes.
- Fabriquer ou dessiner une cage.
- Tracer 24 traits sur la cage ou sur un parchemin que vous déposez dans la cage.
- Déposer les chaînes dans la cage et invoquer les tourments de l'emprisonnement.
- Trouver votre victime et déposer les chaînes à ses pieds.

Niveau : 2

Défense : Volonté 2

**Effet :** Cette malédiction simule des chaînes qui encombrant la victime lors de moment critique, réduit la défense de Réflexe de 1 de la cible avec tout ce que cela entraîne.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Anémone

### POUPÉE M'LOA

#### Procédure suggérée :

- Trouver un lieu propice à la fabrication du fétiche. Réunissez les matériaux, il est nécessaire d'intégrer un item appartenant à la cible et que la poupée est des traits qui la caractérise.
- Une fois l'effigie créée, déposez-la sur le sol et tracez plusieurs cercles concentriques pour attirer les ondes négatives sur elle.
- Psalmodiez des litanies sur la douleur et la vengeance puis tracez 4 traits de l'extérieur des cercles vers la poupée.
- Une fois le rite accompli, trouvez la cible et fait lui ressentir la douleur par le billet à la poupée.

Niveau : 2

Défense : Vigueur

**Effet :** La poupée doit être visible par sa victime et à chaque fois que l'effigie reçoit des chocs, la cible subit un effet similaire de douleur instantanément. Référez-vous au guide des règles dans la section effets et conditions spéciales pour connaître les détails de l'effet de douleur. N'importe qui peut utiliser la poupée pour infliger des douleurs à son homologue mais la torture du féticheur reste la plus cruelle. La victime est incapable de supporter les supplices pour détruire la poupée.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Sureau noir



## LE VISAGE DE L'HORREUR

### Procédure suggérée :

- Réunissez les éléments nécessaires pour faire un masque de rituel. Vous pouvez également utiliser un masque existant et l'agrémenter.
- Utiliser l'élément qui provoquera la peur à votre victime durant votre rite.
- D'un pas rythmé en portant votre masque, tournez autour de ce qui inspire la terreur à votre cible.
- Une fois terminée, trouvez votre victime et faites lui voir le masque.

Niveau : 2

Défense : Volonté 2

**Effet :** Lors de la préparation, le féticheur choisit un objet ou une caractéristique précise qui provoquera une peur irrationnelle à sa cible. Lorsque la victime voit l'élément, elle subit alors un effet de peur mais qui ne respecte pas la règle du temps. Référez-vous au guide des règles dans la section effets et conditions spéciales pour connaître les détails de l'effet de peur. L'origine de la peur peut être par exemple les individus portant des tatouages. La caractéristique doit être précise.

Temps d'efficacité : 24h

Talisman : Gland de chêne

GRANDEURS NATURE :: L'ARMATEUR :: ANNEXE B

