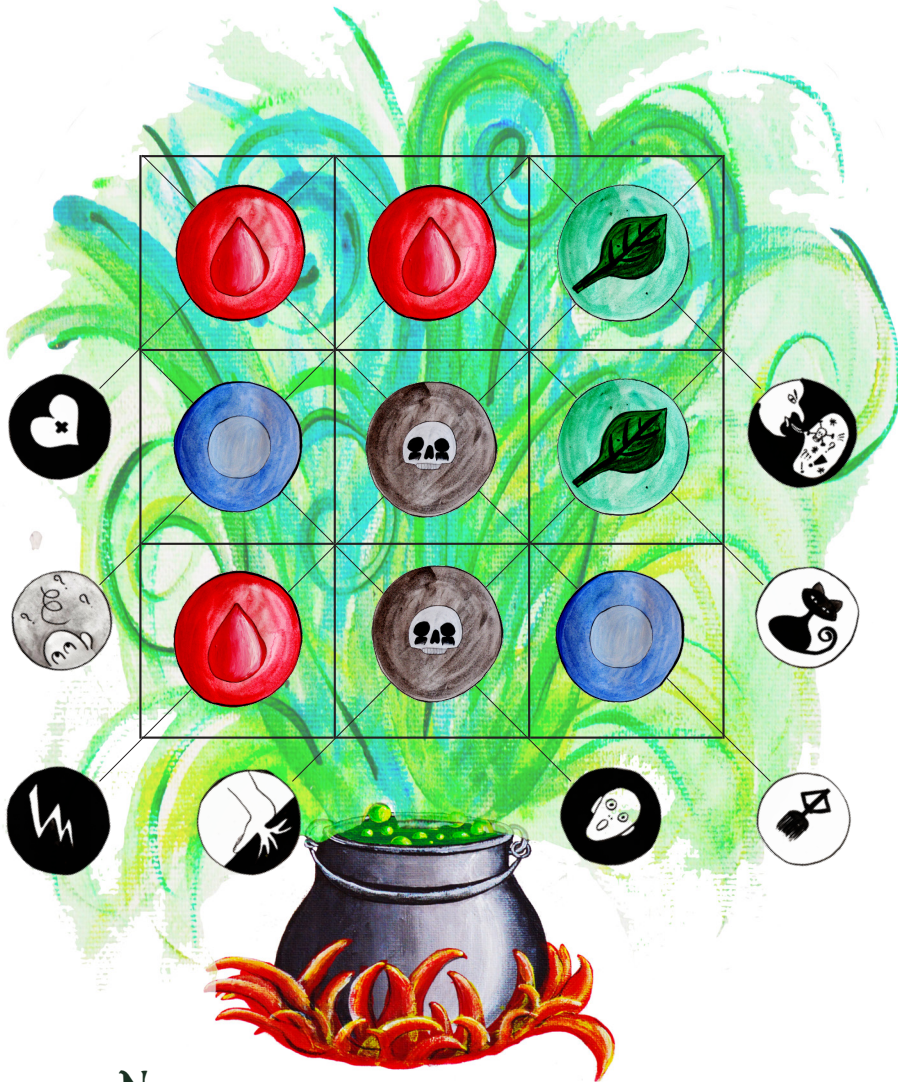






GRIMOIRE D'APPRENTI(E) SORCIÈRE OU SORCIER

CHAUDRON D'APPRENTI(E) SORCIÈRE OU SORCIER

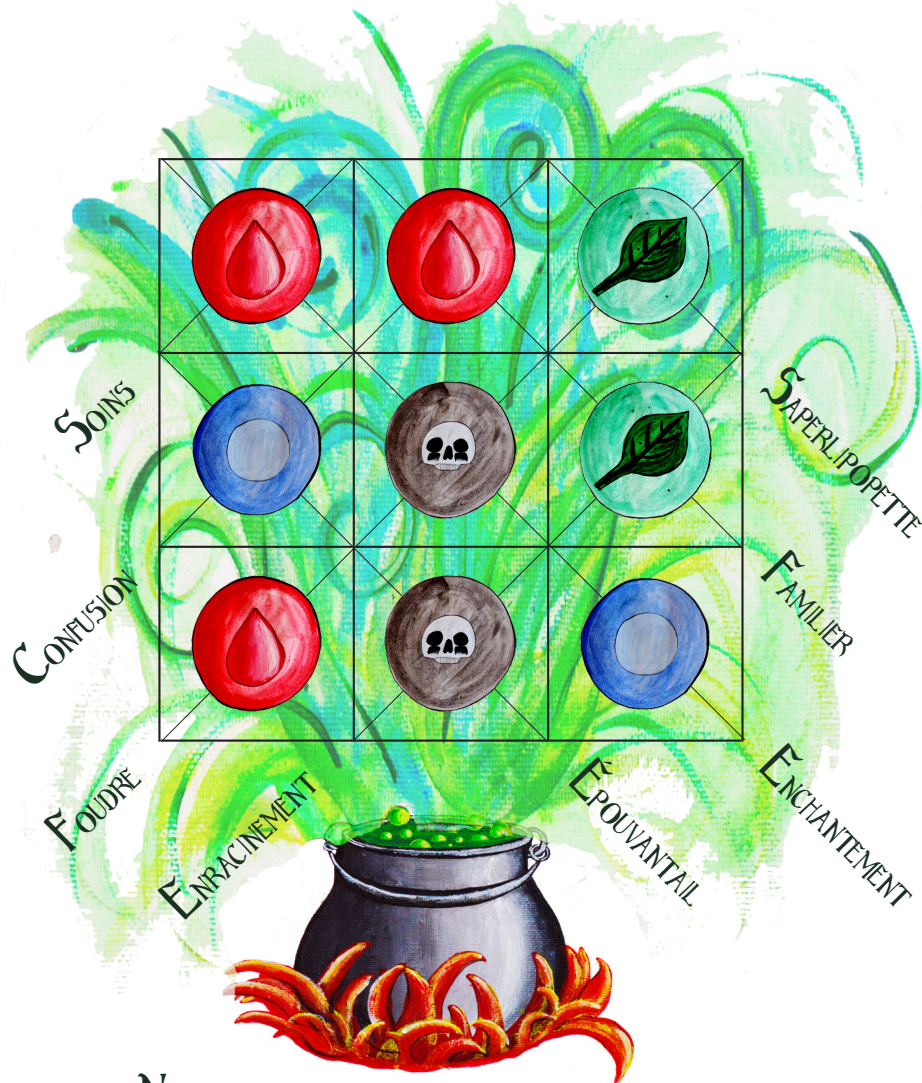


NOM

.....

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
SAPERLIPOPETTE 	1		Ce sortilège oblige ta cible à raconter n'importe quoi. Pratique comme malédiction !
SOINS 	1		Les coupures, les bobos, les brûlures, c'est fini avec le sortilège Soins.
CONFUSION 	2		Tu peux embrouiller l'esprit de ta cible. Idéal pour une sorcière qui veut être tranquille.
ENRACINEMENT 	2		Des racines sortent du sol et immobilisent la cible. Elle ne peut plus bouger, ni fuir, ni te courir après.
ÉPOUVANTAIL 	2		Ta cible prend peur comme si elle avait vu un fantôme.
FAMILIER 	2		Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. Il te suivra partout et t'aidera s'il le peut.
ENCHANTEMENT 	3		Transforme un objet banal en objet magique.
FOUDRE 	3		Abacadabra, que le vent, la pluie, la tempête et la foudre tombent sur toi !

CHAUDRON D'APPRENTI(E) SORCIÈRE OU SORCIER



NOM

.....

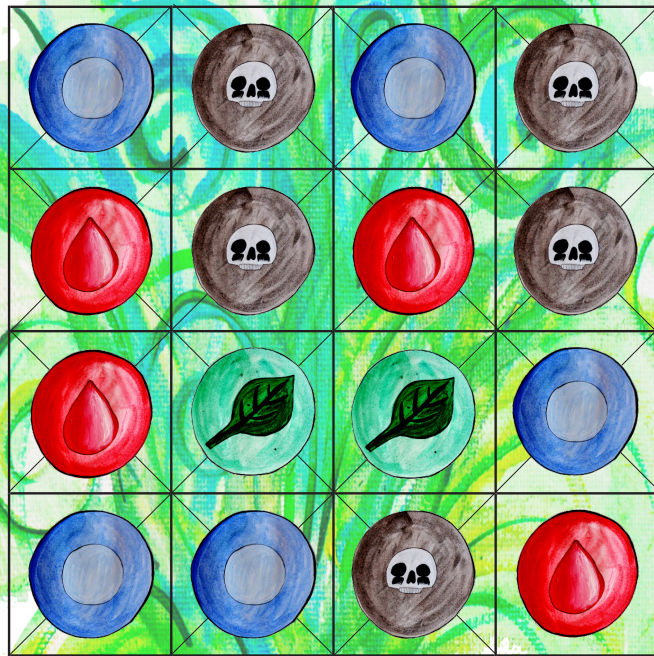
GRIMOIRE D'APPRENTI(E) SORCIÈRE OU SORCIER

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
SAPERLIPOPETTE	1		Oblige la cible à jurer dès qu'elle s'exprime, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
SOINS	1		La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
CONFUSION	2		Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
ENRACINEMENT	2		Des racines sortent du sol et immobilisent la cible pendant toute la scène. Ses ingrédients verts / récoltés sont défaussés.
ÉPOUVANTAIL	2		Crée une peur panique dans le cœur de la cible qui passe son tour.
FAMILIER	2		Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
ENCHANTEMENT	3		Donne un ordre complexe à un objet qu'il exécutera en boucle durant tout le sabbat.
FOUDRE	3		La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.

CHAUDRON D'ASTROMANCIENNE

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L'AISE AVEC ●



NOM

.....

FAMILIER

.....

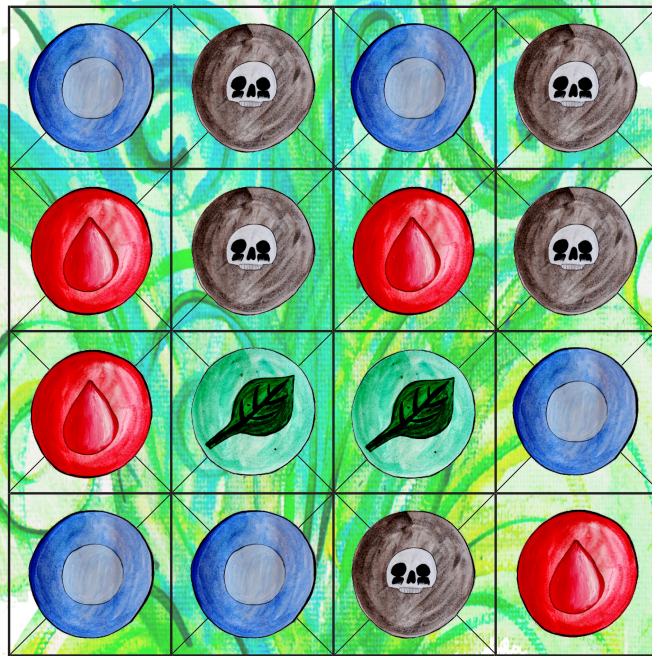
GRIMOIRE D'ASTROMANCIENNE

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
NYCTALOPIE	1	●	Les yeux de la sorcière se transforment et leur pupille devient verticale comme celle d'un chat. La sorcière est capable de voir dans le noir complet.
POLITESSE	1	●	Oblige la cible à s'adresser à la sorcière lanceuse du sort avec déférence, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
CONFUSION	2	● ●	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
DIVINATION	2	● ●	Lors d'une confrontation, la sorcière choisit quel ingrédient est tiré pour déterminer l'action de l'opposant. Hors confrontation, ce sort donne un indice à la sorcière pour résoudre une énigme.
ENSORCELLEMENT	2	● ●	Donne un ordre simple à un objet qu'il exécute immédiatement pendant une scène (balai volant par exemple).
OBSCURITÉ	2	● ●	Coupe toute source lumineuse dans l'environnement immédiat de la lanceuse de sort. Il devient impossible de viser qui que ce soit avec un sort, excepté pour les nyctalopes.
CHARME	3	● ● ●	Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
ENCHANTEMENT	3	● ● ●	Donne un ordre complexe à un objet qui l'exécutera en boucle durant tout le sabbat.
MALCHANCE	3	● ● ●	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
TEMPÊTE	3	● ● ●	Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
ÉTOILE FILANTE	4	● ● ● ●	Une comète descend du ciel et s'écrase à l'endroit choisi par la sorcière. Elle cause d'énormes dégâts et peut détruire complètement un opposant de niveau 4 ou inférieur (dans un bâtiment, elle aura auparavant causé de gros dégâts au toit et aux étages supérieurs...)
INVOCATION	4	● ● ● ●	Convoque, pour une scène, une créature surnaturelle issue des croyances locales. Dragon, licorne, démon, ange ou autre, la créature obéira à la sorcière dans la mesure de ses capacités (voir bestiaire).

CHAUDRON D'ASTROMANCIEN

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L'AISE AVEC ●



POLITESSE

NYCTALOPIE

ENSORCELLEMENT

OBSCURITÉ

ENCHANTEMENT

MALCHANCE

ÉTOILE FILANTE

CHARME

DIVINATION

TEMPÊTE

INVOCATION

NOM

.....



FAMILIER

.....

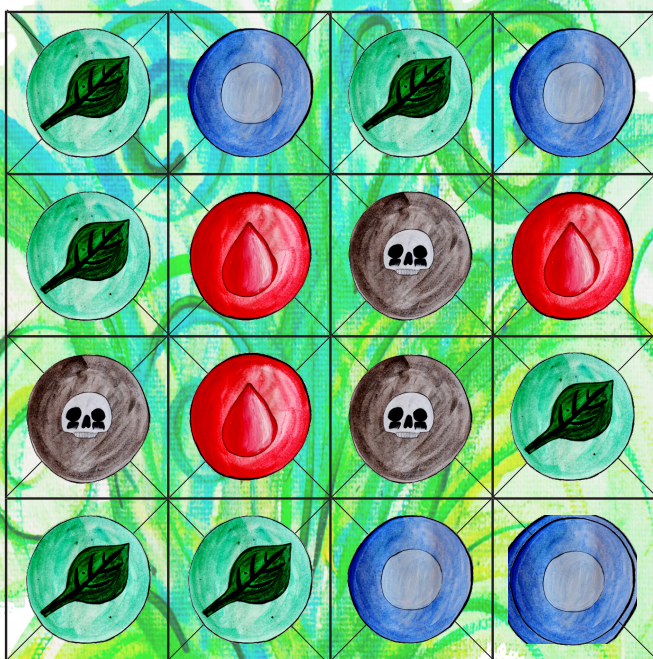
GRIMOIRE D'ASTROMANCIEN

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
NYCTALOPIE	1	●	Les yeux de la sorcière se transforment et leur pupille devient verticale comme celle d'un chat. La sorcière est capable de voir dans le noir complet.
POLITESSE	1	●	Oblige la cible à s'adresser à la sorcière lanceuse du sort avec déférence, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
CONFUSION	2	● ●	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
DIVINATION	2	● ●	Lors d'une confrontation, la sorcière choisit quel ingrédient est tiré pour déterminer l'action de l'opposant. Hors confrontation, ce sort donne un indice à la sorcière pour résoudre une énigme.
ENSORCELLEMENT	2	● ●	Donne un ordre simple à un objet qu'il exécute immédiatement pendant une scène (balai volant par exemple).
OBSCURITÉ	2	● ●	Coupe toute source lumineuse dans l'environnement immédiat de la lanceuse de sort. Il devient impossible de viser qui que ce soit avec un sort, excepté pour les nyctalopes.
CHARME	3	● ● ●	Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
ENCHANTEMENT	3	● ● ●	Donne un ordre complexe à un objet qui l'exécutera en boucle durant tout le sabbat.
MALCHANCE	3	● ● ●	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
TEMPÊTE	3	● ● ●	Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
ÉTOILE FILANTE	4	● ● ● ●	Une comète descend du ciel et s'écrase à l'endroit choisi par la sorcière. Elle cause d'énormes dégâts et peut détruire complètement un opposant de niveau 4 ou inférieur (dans un bâtiment, elle aura auparavant causé de gros dégâts au toit et aux étages supérieurs...)
INVOCATION	4	● ● ● ●	Convoque, pour une scène, une créature surnaturelle issue des croyances locales. Dragon, licorne, démon, ange ou autre, la créature obéira à la sorcière dans la mesure de ses capacités (voir bestiaire).

CHAUDRON DE CHAMANE

AFFINITÉ AVEC 

MAL À L' AISE AVEC 



NOM

.....

FAMILIER

.....

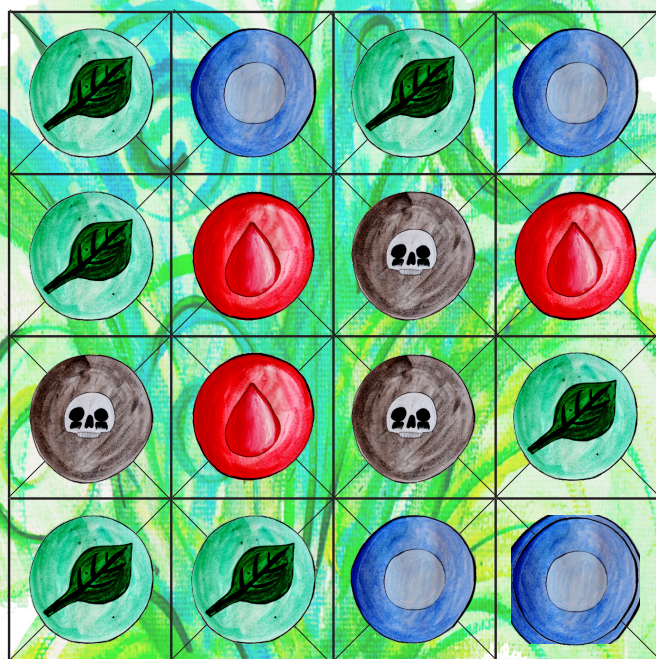
GRIMOIRE DE CHAMANE

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
POLITESSE	1		Oblige la cible à s'adresser à la sorcière lanceuse du sort avec déférence, sinon elle perd un ingrédient par oublié.
VENTRILOQUE	1		La voix de la sorcière peut être projetée à distance. Ce sortilège permet, entre autres, de faire croire à une présence là où il n'y en a pas pour perturber un opposant par exemple.
ABONDANCE	2	 	La sorcière quadruple la prochaine série d'ingrédients qu'elle reçoit.
ENRACINEMENT	2	 	Des racines sortent du sol et immobilisent la cible pendant toute la scène. Ses ingrédients verts/récoltés sont défaussés.
FAMILIER	2	 	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
SENTINELLE	2	 	Convoque un esprit de la nature qui veille sur l'endroit où la sorcière se trouve. La sentinelle avertira mentalement la sorcière si quelque chose se produit sous sa surveillance.
ANIMAUX	3	  	Convoque plusieurs animaux naturels qui se trouvent à proximité de la sorcière. Ils obéissent aux ordres durant toute une scène, puis retournent d'où ils sont venus.
CHARME	3	  	Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
FOUDRE	3	  	La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.
TEMPÊTE	3	  	Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
ANIMORPHOSE	4	   	Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
DANSE DE LA PLUIE	4	   	Donne à la sorcière un contrôle total de la météo durant toute la scène. Elle peut invoquer des effets tels que des éclairs (voir sort Foudre) ou encore un fort vent (voir sort Tempête).

CHAUDRON DE CHAMAN

AFFINITÉ AVEC 

MAL À L' AISE AVEC 



NOM

.....

FAMILIER

.....

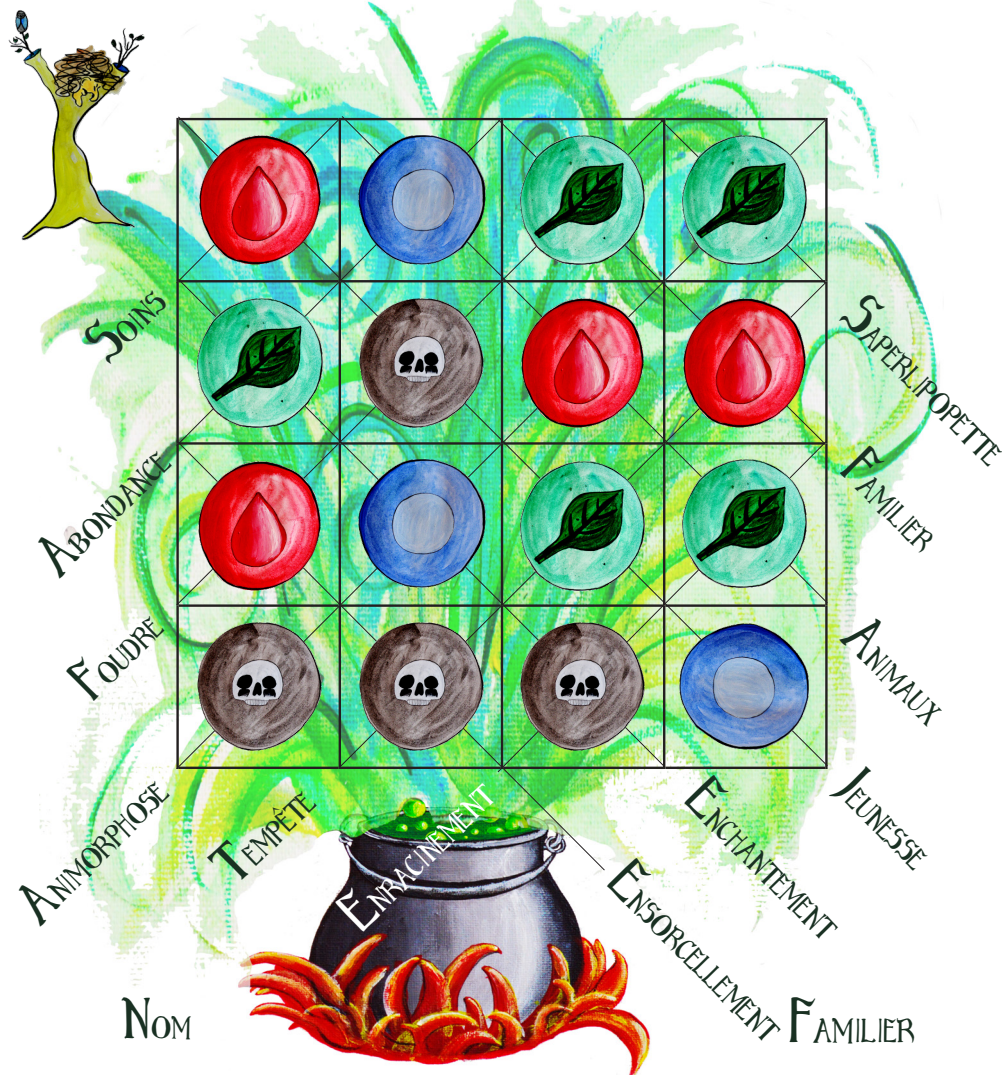
GRIMOIRE DE CHAMAN

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
POLITESSE	1		Oblige la cible à s'adresser à la sorcière lanceuse du sort avec déférence, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
VENTRILOQUE	1		La voix de la sorcière peut être projetée à distance. Ce sortilège permet, entre autres, de faire croire à une présence là où il n'y en a pas pour perturber un opposant par exemple.
ABONDANCE	2	 	La sorcière quadruple la prochaine série d'ingrédients qu'elle reçoit.
ENRACINEMENT	2	 	Des racines sortent du sol et immobilisent la cible pendant toute la scène. Ses ingrédients verts/récoltés sont défaussés.
FAMILIER	2	 	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
SENTINELLE	2	 	Convoque un esprit de la nature qui veille sur l'endroit où la sorcière se trouve. La sentinelle avertira mentalement la sorcière si quelque chose se produit sous sa surveillance.
ANIMAUX	3	  	Convoque plusieurs animaux naturels qui se trouvent à proximité de la sorcière. Ils obéissent aux ordres durant toute une scène, puis retournent d'où ils sont venus.
CHARME	3	  	Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
FOUDRE	3	  	La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.
TEMPÊTE	3	  	Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
ANIMORPHOSE	4	   	Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
DANSE DE LA PLUIE	4	   	Donne à la sorcière un contrôle total de la météo durant toute la scène. Elle peut invoquer des effets tels que des éclairs (voir sort Foudre) ou encore un fort vent (voir sort Tempête).

CHAUDRON DE DRUIDESSE

AFFINITÉ AVEC 































MAL À L' AISE AVEC 



SOINS
ABONDANCE
FOUDRE
ANIMORPHOSE
TEMPÊTE
ENCHANTEMENT
ENSORCELLEMENT
FAMILIER
ANIMAUX
JEUNESSE
SAPERLIPOPETTE
FAMILIER
ANIMAUX
ENCHANTEMENT
ENSORCELLEMENT
FAMILIER

NOM

GRIMOIRE DE DRUIDESSE


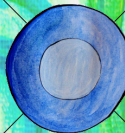



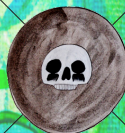



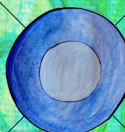



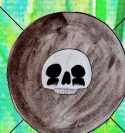

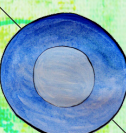
SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
SAPERLIPOPETTE	1		Oblige la cible à jurer dès qu'elle s'exprime, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
SOIN	1		La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
ABONDANCE	2	 	La sorcière quadruple la prochaine série d'ingrédients qu'elle reçoit.
ENRACINEMENT	2	 	Des racines sortent du sol et immobilisent la cible pendant toute la scène. Ses ingrédients verts/récoltés sont défaussés.
ENSORCELLEMENT	2	 	Donne un ordre simple à un objet qu'il exécute immédiatement pendant une scène (balai volant par exemple).
FAMILIER	2	 	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
ANIMAUX	3	  	Convoque plusieurs animaux naturels qui se trouvent à proximité de la sorcière. Ils obéissent aux ordres durant toute une scène, puis retournent d'où ils sont venus.
ENCHANTEMENT	3	  	Donne un ordre complexe à un objet qu'il exécutera en boucle durant tout le sabbat.
FOUDRE	3	  	La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.
TEMPÊTE	3	  	Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
ANIMORPHOSE	4	   	Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
JEUNESSE	4	   	La sorcière retrouve une apparence de jeune femme durant tout le sabbat.

CHAUDRON DE DRUIDE

AFFINITÉ AVEC 

MAL À L' AISE AVEC 



SOINS

SAPERLIPOPETTE

ABONDANCE

FAMILIER

FOUDRE

ANIMAUX

ANIMORPHOSE

TEMPÊTE

ENRACINEMENT

ENSORCELLEMENT































JEUNESSE

NOM



FAMILIER

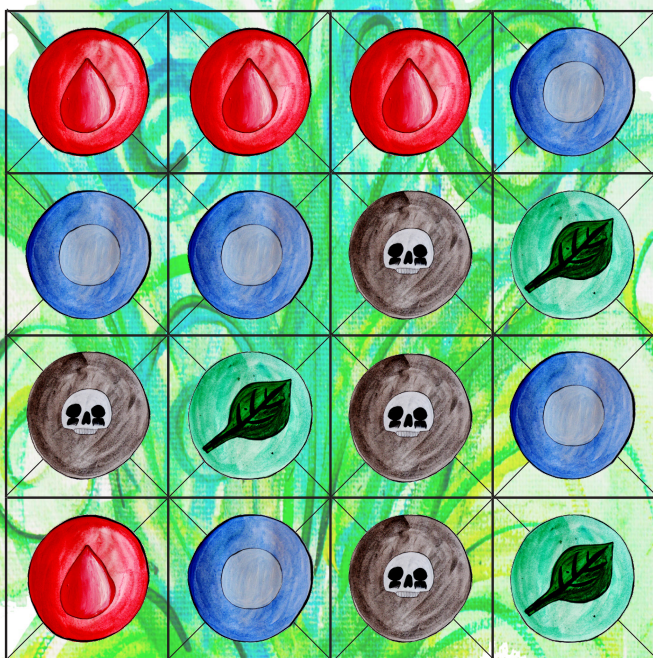
GRIMOIRE DE DRUIDE

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
SAPERLIPOPETTE	1		Oblige la cible à jurer dès qu'elle s'exprime, sinon elle perd un ingrédient par oublié.
SOIN	1		La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
ABONDANCE	2	 	La sorcière quadruple la prochaine série d'ingrédients qu'elle reçoit.
ENRACINEMENT	2	 	Des racines sortent du sol et immobilisent la cible pendant toute la scène. Ses ingrédients verts/récoltés sont défaussés.
ENSORCELLEMENT	2	 	Donne un ordre simple à un objet qu'il exécute immédiatement pendant une scène (balai volant par exemple).
FAMILIER	2	 	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
ANIMAUX	3	  	Convoque plusieurs animaux naturels qui se trouvent à proximité de la sorcière. Ils obéissent aux ordres durant toute une scène, puis retournent d'où ils sont venus.
ENCHANTEMENT	3	  	Donne un ordre complexe à un objet qu'il exécutera en boucle durant tout le sabbat.
FOUDRE	3	  	La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.
TEMPÊTE	3	  	Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
ANIMORPHOSE	4	   	Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
JEUNESSE	4	   	La sorcière retrouve une apparence de jeune femme durant tout le sabbat.

CHAUDRON D'ENSORCELEUSE

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L'AISE AVEC ●



NOM



FAMILIER

GRIMOIRE D'ENSORCELEUSE

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
POLITESSE	1	●	Oblige la cible à s'adresser à la sorcière lanceuse du sort avec déférence, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
SOIN	1	●	La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
CONFUSION	2	● ●	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
CONTRESORT	2	● ●	Annule un sort qui vient d'être lancé.
DIVINATION	2	● ●	Lors d'une confrontation, la sorcière choisit quel ingrédient est tiré pour déterminer l'action de l'opposant. Hors confrontation, ce sort donne un indice à la sorcière pour résoudre une énigme.
FAMILIER	2	● ●	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
CHARME	3	● ● ●	Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
ENCHANTEMENT	3	● ● ●	Donne un ordre complexe à un objet qui l'exécutera en boucle durant tout le sabbat.
ILLUSION	3	● ● ●	Crée une illusion qui dure une scène entière et qui peut atteindre plusieurs sens.
MALCHANCE	3	● ● ●	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
ANIMORPHOSE	4	● ● ● ●	Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
JEUNESSE	4	● ● ● ●	La sorcière retrouve une apparence de jeune femme durant tout le sabbat.

CHAUDRON D'ENSORCELEUR

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L'AISE AVEC ●



SOINS				
CONFUSION				
MALCHANCE				



NOM

.....

FAMILIER

.....

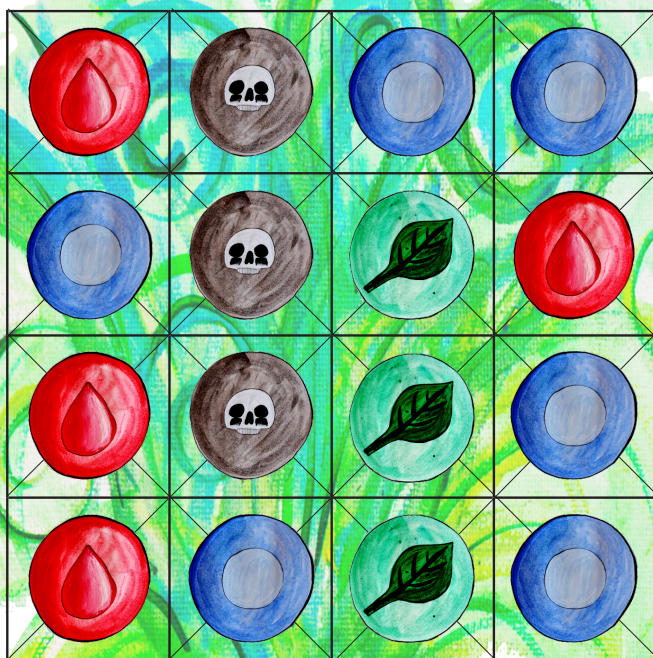
GRIMOIRE D'ENSORCELEUR

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
POLITESSE	1		Oblige la cible à s'adresser à la sorcière lanceuse du sort avec déférence, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
SOIN	1		La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
CONFUSION	2		Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
CONTRESORT	2		Annule un sort qui vient d'être lancé.
DIVINATION	2		Lors d'une confrontation, la sorcière choisit quel ingrédient est tiré pour déterminer l'action de l'opposant. Hors confrontation, ce sort donne un indice à la sorcière pour résoudre une énigme.
FAMILIER	2		Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
CHARME	3		Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
ENCHANTEMENT	3		Donne un ordre complexe à un objet qui l'exécutera en boucle durant tout le sabbat.
ILLUSION	3		Crée une illusion qui dure une scène entière et qui peut atteindre plusieurs sens.
MALCHANCE	3		À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
ANIMORPHOSE	4		Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
JEUNESSE	4		La sorcière retrouve une apparence de jeune femme durant tout le sabbat.

CHAUDRON DE FAKIRE

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L' AISE AVEC ●



NOM

.....

FAMILIER

.....



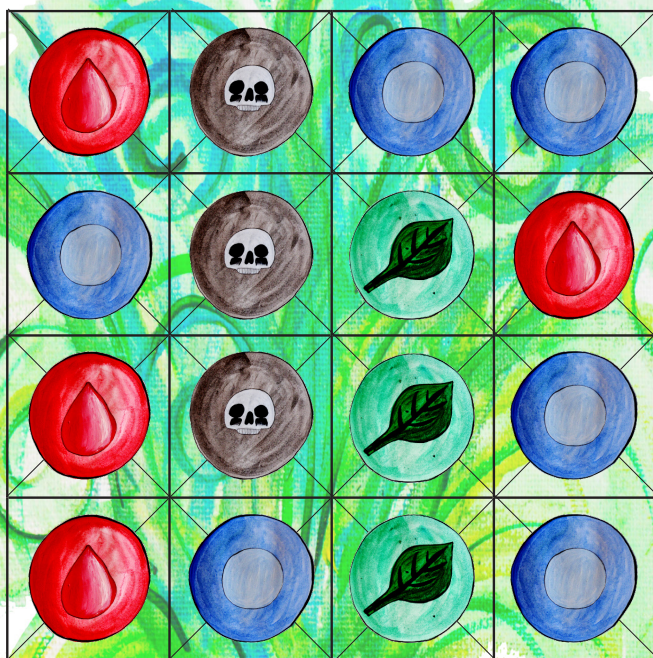
GRIMOIRE DE FAKIRE

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
SILENCE	1	●	Par son regard pénétrant, la sorcière parvient à imposer le silence à son interlocuteur. Celui-ci ne retrouvera la parole qu'à la fin de la scène. (Notez que le sort s'applique sur les sorcières et non sur les joueurs).
SOIN	1	●	La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
ABONDANCE	2	● ●	La sorcière quadruple la prochaine série d'ingrédients qu'elle reçoit.
CONFUSION	2	● ●	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
CONTRESORT	2	● ●	Annule un sort qui vient d'être lancé.
LÉVITATION	2	● ●	La sorcière peut s'élever dans les airs et bouger dans toutes les directions durant toute une scène. Elle ne peut pas effectuer d'autres actions. Le sort cesse si on rompt sa concentration.
ANIMAUX	3	● ● ●	Convoque plusieurs animaux naturels qui se trouvent à proximité de la sorcière. Ils obéissent aux ordres durant toute une scène, puis retournent d'où ils sont venus.
CHARME	3	● ● ●	Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
ILLUSION	3	● ● ●	Crée une illusion qui dure une scène entière et qui peut atteindre plusieurs sens.
MALCHANCE	3	● ● ●	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
ANIMORPHOSE	4	● ● ● ●	Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
INVULNÉRABILITÉ	4	● ● ● ●	La sorcière devient invulnérable et peut, pour une scène, recevoir n'importe quel type de dégât sans subir aucune conséquence ni aucune douleur, ni perdre aucun ingrédient.

CHAUDRON DE FAKIR

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L' AISE AVEC ●



NOM

.....

FAMILIER

.....



GRIMOIRE DE FAKIR

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
SILENCE	1	●	Par son regard pénétrant, la sorcière parvient à imposer le silence à son interlocuteur. Celui-ci ne retrouvera la parole qu'à la fin de la scène. (Notez que le sort s'applique sur les sorcières et non sur les joueurs).
SOIN	1	●	La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
ABONDANCE	2	● ●	La sorcière quadruple la prochaine série d'ingrédients qu'elle reçoit.
CONFUSION	2	● ●	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
CONTRESORT	2	● ●	Annule un sort qui vient d'être lancé.
LÉVITATION	2	● ●	La sorcière peut s'élever dans les airs et bouger dans toutes les directions durant toute une scène. Elle ne peut pas effectuer d'autres actions. Le sort cesse si on rompt sa concentration.
ANIMAUX	3	● ● ●	Convoque plusieurs animaux naturels qui se trouvent à proximité de la sorcière. Ils obéissent aux ordres durant toute une scène, puis retournent d'où ils sont venus.
CHARME	3	● ● ●	Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
ILLUSION	3	● ● ●	Crée une illusion qui dure une scène entière et qui peut atteindre plusieurs sens.
MALCHANCE	3	● ● ●	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
ANIMORPHOSE	4	● ● ● ●	Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
INVULNÉRABILITÉ	4	● ● ● ●	La sorcière devient invulnérable et peut, pour une scène, recevoir n'importe quel type de dégât sans subir aucune conséquence ni aucune douleur, ni perdre aucun ingrédient.

CHAUDRON DE FURIE

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L' AISE AVEC ●



NOM

GRIMOIRE DE FURIE

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
POURRISSMENT	1	●	Transforme de manière permanente n'importe quel ingrédient en deux ingrédients noirs/maléfiques. Cela peut s'appliquer au chaudron de la sorcière, d'une autres sorcière ou d'un opposant.
SOIN	1	●	La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
ENRACINEMENT	2	● ●	Des racines sortent du sol et immobilisent la cible pendant toute la scène. Ses ingrédients verts/récoltés sont défaussés.
CONFUSION	2	● ●	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
ENSORCELLEMENT	2	● ●	Donne un ordre simple à un objet qu'il exécute immédiatement pendant une scène (balai volant par exemple).
FAMILIER	2	● ●	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
ENCHANTEMENT	3	● ● ●	Donne un ordre complexe à un objet qui l'exécutera en boucle durant tout le sabbat.
Foudre	3	● ● ●	La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.
MALCHANCE	3	● ● ●	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
TEMPÊTE	3	● ● ●	Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
ANIMORPHOSE	4	● ● ● ●	Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
INVOCATION	4	● ● ● ●	Convoque, pour une scène, une créature surnaturelle issue des croyances locales. Dragon, licorne, démon, ange ou autre, la créature obéira à la sorcière dans la mesure de ses capacités (voir bestiaire).

CHAUDRON DE RAGEUX

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L' AISE AVEC ●

NOM

GRIMOIRE DE RAGEUX

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
POURRISEMENT	1	●	Transforme de manière permanente n'importe quel ingrédient en deux ingrédients noirs/maléfiques. Cela peut s'appliquer au chaudron de la sorcière, d'une autres sorcière ou d'un opposant.
SOIN	1	●	La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
CONFUSION	2	● ●	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
ENRACINEMENT	2	● ●	Des racines sortent du sol et immobilisent la cible pendant toute la scène. Ses ingrédients verts/récoltés sont défaussés.
ENSORCELLEMENT	2	● ●	Donne un ordre simple à un objet qu'il exécute immédiatement pendant une scène (balai volant par exemple).
FAMILIER	2	● ●	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
ENCHANTEMENT	3	● ● ●	Donne un ordre complexe à un objet qui l'exécutera en boucle durant tout le sabbat.
Foudre	3	● ● ●	La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.
MALCHANCE	3	● ● ●	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
TEMPÊTE	3	● ● ●	Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
ANIMORPHOSE	4	● ● ● ●	Transforme la sorcière en animal (naturel) de son choix. Elle pourra alterner entre cette forme et sa forme initiale autant qu'elle le souhaite durant tout le sabbat.
INVOCATION	4	● ● ● ●	Convoque, pour une scène, une créature surnaturelle issue des croyances locales. Dragon, licorne, démon, ange ou autre, la créature obéira à la sorcière dans la mesure de ses capacités (voir bestiaire).

CHAUDRON DE MÉGÈRE/ACARIÂTRE

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L'AISE AVEC ●





NOM

.....

FAMILIER

.....

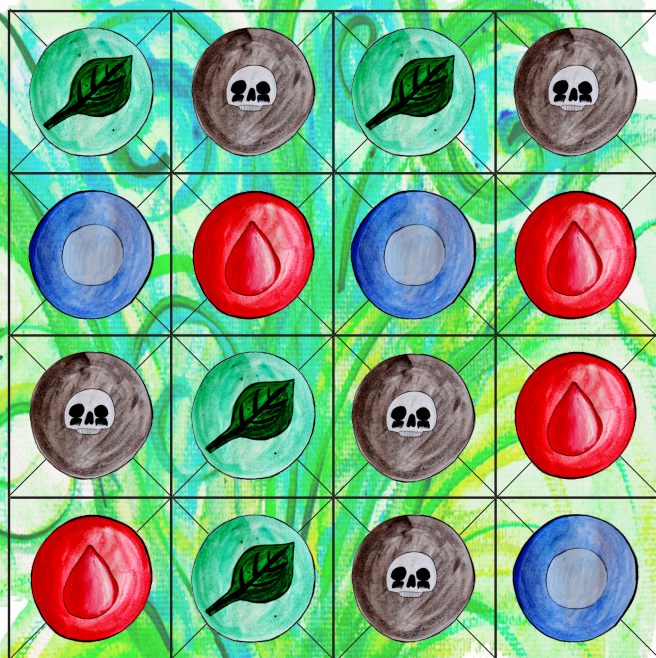
GRIMOIRE DE MÉGÈRE/ACARIÂTRE

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
POURRISEMENT	1		Transforme de manière permanente n'importe quel ingrédient en deux ingrédients noirs/maléfiques. Cela peut s'appliquer au chaudron de la sorcière, d'une autres sorcière ou d'un opposant.
SAPERLIPOPETTE	1		Oblige la cible à jurer dès qu'elle s'exprime, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
ENSORCELLEMENT	2		Donne un ordre simple à un objet qu'il exécute immédiatement pendant une scène (balai volant par exemple).
ÉPOUVANTAIL	2		Crée une peur panique dans le cœur de la cible qui ne peut que passer son tour ou s'enfuir.
FAMILIER	2		Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
POISON	2		Enchante un objet avec une magie empoisonnée. Quiconque s'en saisit, le mange ou interagit avec lui se retrouve empoisonné et perd l'intégralité de ses ingrédients.
CHARME	3		Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
FOUDRE	3		La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.
MALCHANCE	3		À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
TEMPÊTE	3		Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
INVOCATION	4		Convoque, pour une scène, une créature surnaturelle issue des croyances locales. Dragon, licorne, démon, ange ou autre, la créature obéira à la sorcière dans la mesure de ses capacités (voir bestiaire).
RÉSURRECTION	4		Redonne vie à n'importe quelle créature morte (naturelle ou surnaturelle). Celle-ci est entièrement sous le contrôle de la sorcière et redevient poussière à la fin du sabbat.

CHAUDRON D'ACARIÂTRE

AFFINITÉ AVEC ●

MAL À L'AISE AVEC ●



NOM

.....

FAMILIER

.....

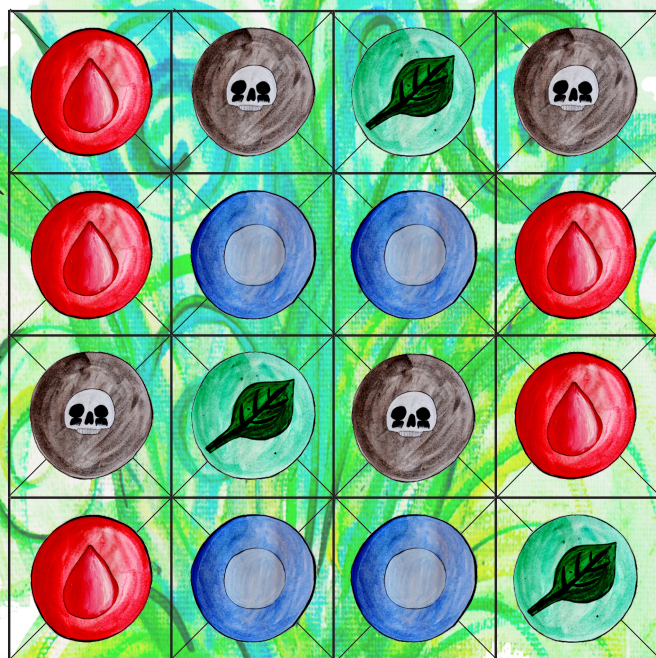
GRIMOIRE D'ACARIÂTRE

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
POURRISEMENT	1	●	Transforme de manière permanente n'importe quel ingrédient en deux ingrédients noirs/maléfiques. Cela peut s'appliquer au chaudron de la sorcière, d'une autres sorcière ou d'un opposant.
SAPERLIPOPETTE	1	●	Oblige la cible à jurer dès qu'elle s'exprime, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
ENSORCELLEMENT	2	● ●	Donne un ordre simple à un objet qu'il exécute immédiatement pendant une scène (balai volant par exemple).
ÉPOUVANTAIL	2	● ●	Crée une peur panique dans le cœur de la cible qui ne peut que passer son tour ou s'enfuir.
FAMILIER	2	● ●	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
POISON	2	● ●	Enchante un objet avec une magie empoisonnée. Quiconque s'en saisit, le mange ou interagit avec lui se retrouve empoisonné et perd l'intégralité de ses ingrédients.
CHARME	3	● ● ●	Transforme tous les ingrédients de la réserve d'un opposant en ingrédients bleus/éthérés.
FOUDRE	3	● ● ●	La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.
MALCHANCE	3	● ● ●	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
TEMPÊTE	3	● ● ●	Un vent très puissant se lève dans la direction voulue par la sorcière, il peut déplacer des objets durant un tour entier.
INVOCATION	4	● ● ● ●	Convoque, pour une scène, une créature surnaturelle issue des croyances locales. Dragon, licorne, démon, ange ou autre, la créature obéira à la sorcière dans la mesure de ses capacités (voir bestiaire).
RÉSURRECTION	4	● ● ● ●	Redonne vie à n'importe quelle créature morte (naturelle ou surnaturelle). Celle-ci est entièrement sous le contrôle de la sorcière et redevient poussière à la fin du sabbat.

CHAUDRON DE NÉCROMANCIENNE

AFFINITÉ AVEC ☠

MAL À L' AISE AVEC 🍄



LOCALISATION

LÉGION

ILLUSION

RÉSURRECTION

NOM

.....



SERVITEUR

FAMILIER

.....

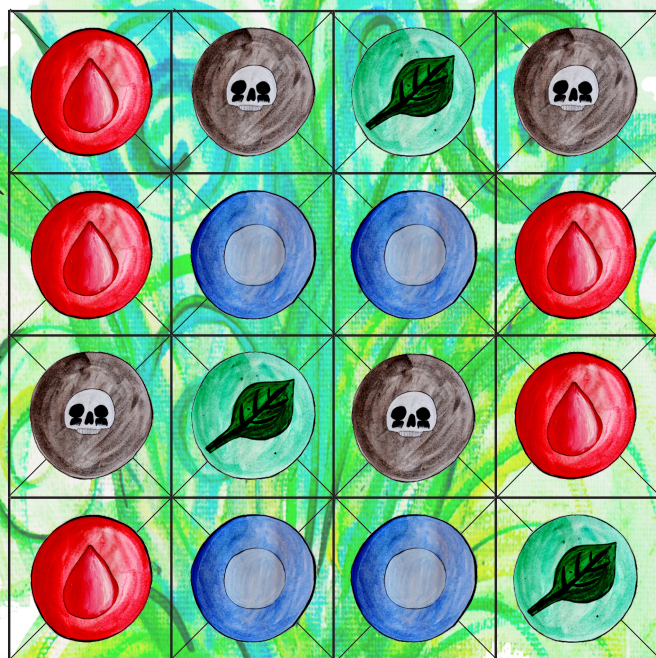
GRIMOIRE DE NÉCROMANCIENNE

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
LOCALISATION	1	🔴	La sorcière est capable d'enchanter un ingrédient et de savoir à tout moment où il se trouve. Utile comme mouchard à placer dans la poche d'un PNJ.
POURRISEMENT	1	☠	Transforme de manière permanente n'importe quel ingrédient en deux ingrédients noirs/maléfiques. Cela peut s'appliquer au chaudron de la sorcière, d'une autres sorcière ou d'un opposant.
CONFUSION	2	🔵 🔴	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
FAMILIER	2	🔴 🍄	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
LÉGION	2	🔴 ☠	Se lance conjointement avec le sortilège de Résurrection. Permet de lever une armée de squelettes.
SERVITEUR	2	🔵 ☠	Se lance conjointement avec le sortilège de résurrection. Prolonge la durée de vie d'un serviteur relevé d'entre les morts pendant une année.
ANIMAUX	3	🔵 🔴 🍄	Convoque plusieurs animaux naturels qui se trouvent à proximité de la sorcière. Ils obéissent aux ordres durant toute une scène, puis retournent d'où ils sont venus.
ENCHANTEMENT	3	🔵 🔴 ☠	Donne un ordre complexe à un objet qu'il exécutera en boucle durant tout le sabbat.
ILLUSION	3	🔵 ☠ 🍄	Crée une illusion qui dure une scène entière et qui peut atteindre plusieurs sens.
MALCHANCE	3	🔵 🔴 ☠	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
GOLEM	4	🔵 🔴 ☠ 🍄	D'un agglomérat de cadavres, la sorcière fait surgir une entité surnaturelle qui lui obéit jusqu'à sa destruction.
RÉSURRECTION	4	🔵 🔴 ☠ 🍄	Redonne vie à n'importe quelle créature morte (naturelle ou surnaturelle). Celle-ci est entièrement sous le contrôle de la sorcière et redevient poussière à la fin du sabbat.

CHAUDRON DE NÉCROMANCIEN

AFFINITÉ AVEC ☠

MAL À L'AISE AVEC 🍄



LOCALISATION

LÉGION

ILLUSION

RÉSURRECTION

NOM

.....



SERVITEUR

FAMILIER

.....

GRIMOIRE DE NÉCROMANCIEN

SORTILÈGE	NIVEAU	INGRÉDIENTS	EFFETS
LOCALISATION	1	🔴	La sorcière est capable d'enchanter un ingrédient et de savoir à tout moment où il se trouve. Utile comme mouchard à placer dans la poche d'un PNJ.
POURRISEMENT	1	☠	Transforme de manière permanente n'importe quel ingrédient en deux ingrédients noirs/maléfiques. Cela peut s'appliquer au chaudron de la sorcière, d'une autres sorcière ou d'un opposant.
CONFUSION	2	🔵 🔴	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
FAMILIER	2	🔴 🍄	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
LÉGION	2	🔴 ☠	Se lance conjointement avec le sortilège de Résurrection. Permet de lever une armée de squelettes.
SERVITEUR	2	🔵 ☠	Se lance conjointement avec le sortilège de résurrection. Prolonge la durée de vie d'un serviteur relevé d'entre les morts pendant une année.
ANIMAUX	3	🔵 🔴 🍄	Convoque plusieurs animaux naturels qui se trouvent à proximité de la sorcière. Ils obéissent aux ordres durant toute une scène, puis retournent d'où ils sont venus.
ENCHANTEMENT	3	🔵 🔴 ☠	Donne un ordre complexe à un objet qu'il exécutera en boucle durant tout le sabbat.
ILLUSION	3	🔵 ☠ 🍄	Crée une illusion qui dure une scène entière et qui peut atteindre plusieurs sens.
MALCHANCE	3	🔵 🔴 ☠	À cause d'une malchance chronique, la cible perd un ingrédient à chaque tour durant toute la scène.
GOLEM	4	🔵 🔴 ☠ 🍄	D'un agglomérat de cadavres, la sorcière fait surgir une entité surnaturelle qui lui obéit jusqu'à sa destruction.
RÉSURRECTION	4	🔵 🔴 ☠ 🍄	Redonne vie à n'importe quelle créature morte (naturelle ou surnaturelle). Celle-ci est entièrement sous le contrôle de la sorcière et redevient poussière à la fin du sabbat.