# Bêtes et poisons

## Page 27

Baume d’insomnie

Virulences : 15 (puissance + trempe)

Ce baume est un stimulant magique, qui protège la cible contre le manque de sommeil. Enchantée à l’aide d’une Rune d’Insomnolence (résistance au sommeil), cette pâte épaisse a une couleur bleu profond. Elle doit être appliquée sur les paupières de l’utilisateur. On la trouve surtout sur l’île du dragon, où elle permet de prolonger certains plaisirs expérimentaux. Mais à l’occasion de la danse Sauvage beaucoup de Melnibonées en abusent au risque de souffrir de démence. En effet, ils cherchent à rester conscients le plus longtemps possible lors de ces épouvantables festivités.

Ce drame est produit à partir du gros fruit bleu violacé du buisson de Noidel, un arbuste empoisonné qui pousse au coeur de Melniboné. Sa pulpe, très riche, est mélangée avec de la poudres d’os et l’ensemble est épaissi grâce à de la graisse de sangliers. La mixture est alors enchantée et généralement conservée dans de petites boîtes en argent, ornées de pétales de roses noires.

Effet : chaque point d’âme dépensé par le préparateur de la potion pour concocter une dose de ce drame réduit d’une heure des besoins quotidiens de sommeil de l’utilisateur. Un humain normal peut donc se passer entièrement de sommeil pour une période de 24 heures si le préparateur a investi au moins 7 points d’âme dans son baume. Son utilisateur et affligé de tâches violettes autour des yeux et de tics nerveux jusqu’à sa prochaine nuit complète de sommeil.

Effet létal : si l’utilisateur utilise ce baume plus de deux jours de suite, il doit procéder chaque heure à un test de puissance + Trempe/ virulence (15). En cas d’échec, la privation de sommeil broie son esprit. Il est atteint de cauchemars éveillés et perd chaque jour un nombre de points d’âmes égal à la Virulence de la potion jusqu’à ce qu’il se repose complètement.

## Page 28

Liqueurs de respiration

Virulence : 15 puissances +trempe

Ces pilules jaune pâle doivent être diluées dans l’eau ou le vin avant d’être consommés. Elles peuvent être trouvées sur l’île du sorcier, mais aussi dans les Marais des Brumes.

Les pilules sont fabriquées à partir d’os broyés, mélangés à de la bile humaine fraîchement récoltée. Cette mixture est insérée dans un roseau de Liret pourri, dont les grosses graines, si elles sont brûlées, aident celui qui respire la fumée à atteindre un état d’égocentricité et d’omnipotence (complètement imaginaire, bien entendu). Le roseau est emballé dans des herbes fibreuses, enchanté avec la Rune, puis laissé à sécher pendant une semaine. La pilule qui en résulte a la forme d’une baguette et l’apparence d’un gâteau rabougri parsemé de gros cristaux blanchâtres. Dès que le roseau sec est ouvert les pilules commencent à absorber l’humidité ambiante et moisissent.

Effets : les pilules sont enchantées à l’aide d’une Rune de l’air, permettant ainsi à celui qui les avale de rester sous l’eau ou la boue pendant de longues périodes (ce qui est parfait pour échapper à des embuscades). Pour créer une dose de liqueur qui assure une heure d’air à l’utilisateur, le préparateur doit dépenser 3 points d’âme.

Effet létal : si l’utilisateur prend plus d’une dose par jour, à chaque nouvelle dose à ingérer il doit effectuer un nouveau test de puissance trempe /virulence 15. En cas d’échec les poumons de l’utilisateur le brûlent d’une douleur intense. La santé baisse d’un point par tour de jeu passé sous l’eau. Dès que l’utilisateur se remet à respirer normalement de l’air, il interrompt cette perte de santé.

Elixir de servitude

Virulence 20 clairvoyance + trempe

Un élixir de servitude est une huile au goût sucré, qui a été liée à une Rune de domination, combiné pas une Rune d’homme ou de femme, parfois même de bête. La fabrication de l’élixir a pour base l’huile de Léviathan, la plus pure possible. Elle nécessite également l’utilisation des épices rares du Jharkor et surtout de bourgeons aphrodisiaques frais de crocus de Queshi, une fleur subtilement addictive, qui n’éclos que dans la canopée de la jungle se trouvant au Sud des Terres silencieuses. Malheureusement, le doux nectar de ces fleurs est particulièrement apprécié par les Olabs qui habitent la région.

Etant absorbable par simple contact de la peau, cet élixir fonctionne parfaitement s(il est ajouté à une huile de massage ou à du fard.

Effet : les sorciers utilisent cette potion pour influencer temporairement le buveur. Lorsque l’élixir fait effet, la dévotion de la victime envers la 1ère personne qu’elle voit est totale. Elle devra faire tout ce que l’objet de son adoration lui ordonne par tranche de 3 points d’âme dépensés/heure.

Si l’action demandée est susceptible de la blesser ou de la tuer, elle peut tenter un nouveau test de résistance.

Effet létal : si la victime prend plus d’une dose par jour, elle doit effectuer un test de Clairvoyance+Trempe/Virulence (20). Tout nouvel échec entraine une passion morbide du buveur pour l’objet de sa fascination, de véritables bouffées psychopathiques de jalousie alors d’une réussit le maintient dans une fascination passive.

Préparation d’oubli

Virulence : 15 Claivoyance +trempe

Cette potion est la forme inerte d’une Rune d’Oubli. Elle a l’apparence d’une poudre grise qui peut être dissoute dans un fluide, une boisson chaude ou de l’alcool étant les meilleures options pour masquer le gout amer très prononcé. La préparation est souvent utilisée par les guérisseurs pour traiter ceux qui ont subi un choc psychologique ou qui souffrent de démence suite à un évènement traumatisant. Cependant, elle est parfois distillée pour servir les intentions bien plus nuisibles, comme dissimuler la culpabilité d’un criminel ou faire accuse un innocent.

Afin de préparer cette potion, le sorcier doit posséder une vipère du Dorel adulte, ainsi qu’un pommier épineux empoisonné, qui ne pousse que sur l’ile du Sorcier. Lorsque l’arbre commence à avoir des fruits, on oblige la vipère à mordre régulièrement les pommes. Elles doivent être enchantées à l’aide de la Rune d’Oubli avant d’être vraiment mures. Ensuite, elles sont cueillies, séchées au soleil et réduite en poudre.

Effet : le buveur oublie les événements marquants de cette vie (nouvelle rencontre, information capitale et inhabituelles, actes de violences) à raison de 1 jour par point d’âme dépensé par le préparateur.

Effets létal : Un échec dramatique au test de virulence entraîne une amnésie complète du buveur. Sa mémoire et comme nettoyé. Une réussite héroïque signifie que le buveur est parfaitement immunisé, et ce pour toujours, à la préparation d’oubli.

## Page 29

Malédiction de Grome

Virulence 20 Puissance + trempe

Combinant une Rune de terre et une rune de passage, cette potion très compliquée à fabriquer prend la forme d’une pâte épaisse et rougeâtre, qui peut être étalé sur un corps ou un objet. Les pouvoirs combinés des runes assure son efficacité sur n’importe quelle matière organique : l’être ou d’objet sur lequel la pâte est appliquée pourra passer à travers la pierre, la terre, le métal ou le sable, comme si de rien été. La grande polyvalence de cette potion explique pourquoi le secret de sa fabrication est bien gardé. Il n’est connu que par une poignée de sorciers et de chamans qui ont la chance d’avoir les faveurs du seigneur Grome. Certaines tribus enduisent leurs armes en bois de ce produit pour qu’elles soient capables de passer à travers les armures métalliques. Il s’agit d’une technique employée par quelques rares nomades du désert des larmes. Cette pâte à un autre usage, bien inconnu, mais bien plus sinistre. Ceux qui transgressent les lois du seigneur de Grome lui sont offerts en sacrifice. On les dénude et on les enduits de cette pâte gluante avant de les maintenir face contre un gros rocher levé, les membres retenus en arrière. Lorsque la potion prend effet, le corps de la victime s’enfonce doucement dans la pierre, jusqu’à ce que seuls ses mains et ses pieds en dépassent. Le sacrifié meurt rapidement d’asphyxie dans la roche mais la cérémonie ne prend fin que lorsque les effets de la potion expirent, enfermant à tout jamais est la victime dans la pierre. Ces funestes monolithes peuvent être trouvés au cœur de certaines landes isolées et tribales laissant parfois deviner le visage terrorisé d’un humain piégé, dépassant juste de l’autre côté de la surface de la pierre levé.

Pour fabriquer cette potion de, l’alchimiste a besoin en de quelques poignées de sable fin animées par un élémentaire de terre, du sang d’une créature consciente et de taille humaine et enfin de glaise fraîche n’ayant jamais vu la lumière du jour. L’élémentaire doit être dirigé afin de mélanger les ingrédients de manière à les transformer en une pâte légère. Les Runes sont intégrées lorsque la mixture prend forme. A la fin de l’enchantement, l’élémentaire est renvoyé et l’alchimiste laisse reposer la pâte qui doit être conservés dans des pots de pierre scellées. Ces derniers seront enterrés pendant un an et un jour, afin de laisser la mixture fermenter.

Effet : la taille et la nature de l’objet vont influer sur la quantité de points d’âme que le préparateur doit dépenser. Pour faire effet sur un petit objet inanimé, comme une arme en bois, il faut une dose contenant 5 points d’âme. En ce qui concerne une créature vivante, le nombre de points d’âme nécessaire doit être égal au nombre de points d’attributs physiques (puissance + adresse) cumulés de la créature.

Baume de Kakatal

Virulence 15 puissance + temps

Potion très appréciée par les nomades du désert des soupirs le baume Kakatal est une crème enchantée grâce à une rune de chaleur, combinée à une rune bestiale d’insectes. La pâte rouge cuivrée est passée sur la peau, protégeant sn porteur contre tous les types de morsures ou de piqûres que pourraient lui infliger les insectes. En effet, lorsqu’un insecte touche le baume, il est immédiatement incinéré et disparait, enveloppé de minuscules flammèches brillantes. Si l’utilisateur traverse une nuée de mouches de sables, il peut observer des cascades d’étincelles dansant sur sa peau. En outre le porteur de ce baume est débarrassé des poux, tiques et autres puces fréquents dans les régions où les bains sont rares et protégé de toutes les maladies que cette vermine pourrait lui transmettre. Ainsi, ce baume et surtout utilisé pour traverser des zones de déserts infectées d’insectes contagieux, dont les morsures répétitives peuvent rendre folles les bêtes de monte, et les cavaliers, tant elles sont nombreuses et douloureuses. De même, il permet de s’arrêter à certains oasis normalement interdites à cause des maladies que l’on peut y contracter.

Cette mixture est fabriquée à partir des chatoyantes fleurs du buisson épineux d’Urdum, une plante du désert très rare, u l’on trouve généralement enfouis non lin des oasis et qui a tendance à s’enflammer spontanément durant les mois estivaux. Malheureusement, le buisson ne fleurit qu’après avoir été touché par la pluie, ce qui est bien entendu extrêmement rare dans le désert des soupirs. Les bourgeons frais sont mélangés avec du beurre d lait de jument et des dards de scorpions dont la piqure est mortelle. L’ensemble doit mijoter doucement pendant un jour et une nuit : c’est à ce moment qu’on enchante avec les Runes. Enfin, le fluide rouge-orangé obtenu est filtré, avant d’être placé dans des jarres en terre cuite. La recette est jalousement conservée par les chamans nomades, mais des preuves de l’utilisation de ce baume ont été trouvées dans des régions très éloignées comme les Marais des Brumes et le Shazaar.

Effet : ce baume protège des insectes, de leurs morsures et des maladies qu’ils peuvent propager. Pour un point d’âme dépensé par le préparateur, une dose de baume est fabriquée. Il faut 2 doses pour badigeonner le corps d’un enfant et 4 pour couvrir celui d’un adulte.

Effet létal : si le corps est trop ou mal badigeonné et que l’utilisateur rate un jet d’Adresse+ trempe/ 15, il risque une combustion spontanée qui dure I tour par point d’âme dépensé par le préparateur et d’Intensité 15.