



Guide des Poisons

Version 1.1

Pour AD&D™, 2^e édition

Créé par Olivier D.Guimond (PoOkY)

<mailto:pooky9@videotron.ca>

Août 1997

Version relue, corrigée et mise-en-page

par Denis Conruyt (Arvil 1999)

<mailto:gob@tfz.net>

Si vous avez de nouveaux poisons à soumettre, des corrections et autres ajouts à suggérer, prière de contacter les auteurs de ce livre. Merci.

Avant-propos

Ce guide est inspiré du "Complete Guide to Poisons of the Realms". Ce Netbook n'était ni signé, ni daté. Les Copyright du Guide original appartiennent aux auteurs de ce guide, quels qu'ils soient. Les Copyright 1997 de la version française appartiennent à l'auteur de ce guide Olivier D.-Guimond. Aucune référence de remerciements pour les créateurs originaux de ces poisons n'était dans le guide original, donc je ne peux l'inclure dans le mien.

Aucun profit ne peut être tiré de ce volume. Ce guide peut être distribué gratuitement tant et aussi longtemps qu'il reste inchangé (à l'exception du formatage à l'aide d'un programme de traitement de texte). Les MDs et les joueurs peuvent y faire des changements pour les besoins de leur campagne, mais il ne peuvent pas distribuer ce guide par la suite (à l'exception des individus faisant parti de la campagne en question). En tout temps les Copyright doivent rester inchangés et visibles.

Un Jeu de Rôle sans poisons est quasi impossible. Ils font parti de la vie (et souvent de la mort) des joueurs. Certaines classes peuvent, d'ailleurs, avoir souvent recours aux poisons : les voleurs, assassins et autres druides. La plupart du temps, il est dommage de voir que la façon dont sont répertoriés les poisons dans certains livres de règles - et ceux d'AD&D plus particulièrement – est celle de les nommer par des lettres et qu'ils soient trop banals. Il aurait été judicieux d'ajouter une description, un nom et des effets plus précis à un poison . Ce qui pourrait rendre le jeu encore plus intéressant pour les joueurs. C'est pourquoi j'ai décidé de créer ce Guide des Poisons, en français (il en existe une version en anglais).

Dans ce guide, plusieurs des poisons mentionnés sont de véritables poisons. Leurs effets ont été ajustés pour s'adapter aux jeux de rôles. Quelques moments dans une bibliothèque devrait vous apporter plus de renseignement sur leur origine, leur confection et leurs véritables effets. Mais n'oubliez pas que ce guide doit servir pour un jeu, et non pour assouvir une colère criminelle... ☺ J'y ai aussi ajouté ceux du Guide Du Maître (GdM) de AD&D 2^e édition. Ils sont faciles à reconnaître, leurs noms sont tellement originaux ☺.

Dans les descriptions des poisons, vous y trouverez le type, le temps d'action, les effets, les JS à effectuer, etc. Souvent il n'y a aucun prix d'indiqué dans la description. Le MD devrait se servir de son jugement et fixer un prix en tenant compte de la situation et de l'état des finances des PJs. Parfois, une note donne une indication sur le coût approximatif du poison (peu cher, hors de prix, etc.). C'est la même chose pour le dosage à utiliser. Le Maître de Donjon devra souvent décider de la quantité à utiliser pour la plupart des poisons dans ce guide.

Par contre, ce même MD devra garder le contrôle sur la présence des poisons dans sa campagne. Un trop grand nombre de ceux-ci peut nuire au jeu. Si les PJs se mettent à assassiner tous leurs ennemis avec des coupes de vin empoisonnées ou si toutes leurs armes sont enduites de venin mortel, un certain aspect du jeu pourrait en souffrir.

Pour ce qui est de l'apprentissage de la fabrication des poisons : des classes comme les voleurs, les assassins et les druides (pour des poisons végétaux seulement) devraient pouvoir acquérir une certaine connaissance dans ce domaine. Déterminez un niveau pour le début de cet apprentissage (autour du 5^e niveau pourrait être une bonne idée). Permettez leur de se spécialiser seulement dans un seul type de poisons (ingéré, injecté, etc.). Donnez leur le choix des poisons à connaître, selon ceux qui existent dans la région où ils se trouvent. Quelques poisons leur seront accessibles au départ, disons environ trois ou quatre. Au fur et à mesure qu'ils progresseront en niveau, ils apprendront comment créer de nouveaux poisons, peut-être un par niveau. Et vous pourrez finalement déterminer si la confection d'un certain poison ne peut être apprise avant un certain niveau, surtout pour des poisons mortels. Enfin, s'ils savent comment créer un poison, ils devraient aussi savoir comment créer son antidote.

Une remarque : la création de la compétence diverse "Fabrication de poisons" ne serait pas une bonne idée à mon humble avis : cet art, si on peut l'appeler ainsi, perdrait alors de sa rareté et de son mystère.

J'espère que ce document vous apportera un nouveau plaisir à créer des pièges pour vos joueurs et à vous défouler sur ceux-ci.

Olivier D.Guimond (PoOkY)
pooky9@videotron.ca
août 1997

Types de poisons

Ingérés

Pour faire effet, ce type de poison doit être avalé ou mangé par la victime. C'est le type de poison le plus commun et le plus facile à fabriquer. On retrouve parmi ceux-ci les poisons dissimulés dans la nourriture ou dans les breuvages, ainsi que les fruits ou champignons vénéneux. Un poison qui doit être ingéré peut parfois fonctionner s'il est injecté. Par contre certains de ces poisons réagissent avec les acides contenus dans l'estomac, dans ces cas, ils doivent absolument être ingérés pour être efficaces. À moins d'indication contraires, les poisons ingérés restent 2d4 heures dans la circulation sanguine avant d'être éliminés.

Injectés

Les poisons injectés doivent entrer dans la circulation sanguine de la victime. Ce type de poisons est un peu plus rare que les poisons ingérés, mais il reste assez commun quand même. Parmi les poisons injectés, citons notamment les piqûres d'insectes, les morsures, les aiguilles et dards empoisonnés et le poison dont on enduit les lames. Un poison qui doit être injecté et qui est ingéré a de grandes chances de ne pas fonctionner : les acides de l'estomac pourraient annuler ses effets. Le temps de délai avant les effets pourrait être allongé dû au temps de digestion du poison. La grande majorité des poisons injectés restent 1d6 heures dans le sang.

Contact

Les poisons de contacts sont rares et dangereux. Il suffit seulement d'un simple contact (comme son nom l'indique) avec une créature pour qu'il fasse effet. Les gelées, poudings (les monstres et non les desserts ☺) et autres créatures de ce genre utilisent souvent ce type de poison. Les créatures dont la peau est enduite d'un produit toxique produisent en fait un poison de contact naturel. Un poison de contact peut être ingéré ou injecté sans problèmes (à moins d'indication contraire) parce qu'il fait contact avec la victime de l'intérieur plutôt que de l'extérieur. Seul l'antidote sera plus difficile à appliquer au bon endroit. Le plupart des poisons de contact restent 1d3 heures dans le corps de la victime.

Gaz

Sous cette forme, le poison entre dans le corps de la victime lorsque celle-ci le respire. Même s'il est très rare, ce type de poison est souvent utilisé dans des pièges ou pour tenter de tuer de grandes foules à l'intérieur. Si quelqu'un trouve le moyen de l'avalier, il devrait normalement ne pas faire effet. Injecté, il tuera la victime instantanément, sans JS (l'air causera des lésions au cerveau et empêchera la bonne circulation sanguine. Ceci s'applique s'il est injecté à l'aide d'une seringue (assez rare dans AD&D)). Les gaz empoisonnés (la plupart) demeurent dans le système de la victime 10d6 minutes.

Antidotes

Pour la grande majorité des poisons, il existe un antidote. Habituellement, celui-ci peut être acheté en plus du poison comme tel pour prévenir les accidents. Il se présente souvent sous une forme liquide bien que d'autres formes soient possibles. Il coûte environ 120% du prix du poison. Rares, mais dangereux, sont les poisons qui n'ont pas d'antidotes. La plupart des antidotes doivent être ingérées. La grande majorité des antidotes ingérées font effet en 1d20 minutes. Si elles entrent en action après que le poison ait causé les dégâts, la victime récupérera la moitié des pv perdus (dans la plupart des cas). Si l'antidote est injecté, son effet est immédiat.

Antidotes Universels

Certains antidotes sont dits "universels". En fait, ils protègent contre tous les poisons d'un certain type. Cet type peut être les poisons végétaux, animaux, de serpents, d'araignées, les gaz, les poisons de contact, ingérés, les poisons naturels, etc. Les types d'antidotes peuvent être n'importe quoi. Ils sont très pratique car normalement on ne sait pas quel poison nous attaquera et traîner une fiole de chaque antidote pourrait être encombrant.

Fiche descriptive des poisons

Nom : ce nom est celui qu'on donne au poison dans la langue commune

Type : sa forme naturelle (ingéré, injecté, de contact, gaz).

Temps d'action : le délai de temps s'écoulant entre l'absorption du poison et l'effet (immédiat signifie que l'effet se manifeste à l'intérieur d'une minute après que le poison soit entré dans le corps de la victime)

Effet : les dommages et autres effets causés par le poison

Description : la description du poison (apparence, goût, odeur, etc.). Précisions sur les effets (JS signifie Jet de Sauvegarde).

Un index par type reprenant les poisons par se trouve à la fin.

A

A

Type : injecté

Temps d'action : 10-30 min

Effets : 15 / 0

Description : 15 pts de dégâts. JS vs poisons pour aucun dégât.

Ajida

Type : injecté

Temps d'action : 1d4 rounds

Effets : 1-10 pts. de dégâts par round, cécité

Description : Un liquide sans couleur, sans goût et sans odeur. La victime reçoit 1-10 dég. par round pendant 1-6 rounds. Lorsque qu'elle encaisse le 10e pts. de dégât, sa vision commence à faiblir. À mesure que les dommages augmentent, la vision diminue jusqu'à 30 pts de dégâts où la victime est rendue aveugle. Seul un sort *guérison de la cécité* peut guérir la victime. Ce poison est peu dispendieux et est souvent utilisé par les assassins pour rendre leurs victimes plus vulnérables.

Ambre mortelle

Type : ingéré

Temps d'action : 1d4 rounds

Effets : voir description

Description : un liquide pâteux de couleur ambre. Il dégage une faible odeur. Les effets durent 2-20 rounds. À chaque round, la victime reçoit des dégâts égaux à ses points de vie initiaux (maximum) divisé par le

nombre de rounds que le poison fait effet. Arrondir TOUTES les fractions vers le HAUT. Très cher.

Ayala

Type : ingéré

Temps d'action : 1-4 rounds

Effets : 4-24 pts de dégât

Description : liquide clair écarlate. La victime à droit à un jet de sauvegarde vs. poisons pour la moitié des dégâts. L'ayala se mélange souvent au vin rouge à cause de sa ressemblance avec celui-ci. Pas très cher, mais une grande dose est nécessaire.

Araignée assassin (poison d')

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : voir description

Description : mélange de plusieurs venins d'araignées, le poison d'araignée assassin est très puissant. Il est habituellement transparent et ne dégage aucune odeur. Utilisé à petite dose (quelques gouttes) il provoque la paralysie pendant 1-3 tours. Avec un peu plus de poison paralysie peut durer 3d4 tours et la victime perd la moitié de ses points de vie initiaux (maximum). Si une grande quantité est utilisée (½ cuillère à table environ) la victime meurt sur le coup si elle ne réussit pas un jet de sauvegarde (dans ce cas, elle perd le trois quart de ses points de vie maximum et, si elle survie, est paralysée de façon permanente. Seule la magie pourra guérir la victime.)

Arsenic

Type : ingéré

Temps d'action : 1 round

Effets : 4-40 pts de dégât

Description : Un liquide sans couleurs qui dégage une faible odeur. La victime reçoit 4d10 pts de dégâts. Un JS pour la moitié. Assez commun comme poison.

B

B

Type : injecté

Temps d'action : 2-12 min

Effets : 20 / 1-3

Description : 20 pts de dégâts. JS vs poisons pour 1-3 pts de dég.

Bambou (poison de)

Type : ingéré

Temps d'action : 2-5 min

Effets : 4-32, +voir description

Description : poison extrait de la racine de bambou. La victime reçoit 4d8 pts de dégâts (1d8 si le JS est réussi) et un malus de -4 pour toucher (-1 si un 2^e JS est

réussi) pendant 1-6 jours à cause des irritations de la peau. Assez commun et peu cher.

Belpren

Type : contact

Temps d'action : immédiat

Effets : xd12

Description : Le Belpren est un liquide acide bleu et luminescent qui cause 1-12 pts de dégâts au contact de la peau ou des tissus internes. Les dégâts sont donnés pour une superficie de peau d'environ la grandeur de la main. Pour chaque "grandeur de main" touchée, ajouter 1d12 de dégâts. Un endroit affecté par ce poison ne peut plus l'être pendant plusieurs années, i.e. jusqu'à la fin de la guérison. Cette guérison ne concerne pas les points de vie (ceux-ci peuvent être guéris naturellement), mais bien la cicatrice, semblable à celle d'une brûlure, qui reste pendant 1-4 ans. Si le poison est ingéré, il causera 1-12 dég. et il provoquera un vomissement réflexe, ce qui ne causera pas plus de dommages. Le Belpren ne brûlera pas le métal, le bois ni le tissu. Il agit sur toutes les créatures munies de peau (il n'agit pas sur les écailles, mais il traverse les plumes). L'huile naturelle (celle qu'on mange) appliquée dans le même round que le poison neutralisera ses effets. Aucun JS n'est accordé pour aucun des effets. Ce poison est très rare bien qu'il soit un des plus communs poisons de contact. Il coûte environ 40 p.o. par dose (une dose couvre une "grandeur de main"), mais son prix peut varier en fonction de la région du monde où se trouve les PJs (il est plus abondant dans les régions chaudes). La dose se trouve dans de petits tubes. On en donne pas plus de 5 à la fois (rare à trouver/faire)

Braylock

Type : ingéré

Temps d'action : 1-2 min

Effets : 2-6, vomissements, cécité

Description : Un liquide sans odeurs d'une couleur jaune ambré. La victime se sent bizarre et se met à vomir subitement. Sa vue faiblit rapidement. Ces effets durent 1-3 tours. Si elle ne réussit pas un JS vs poisons, elle encaisse 2-6 pts de dégâts.

Breek

Type : gaz

Temps d'action : immédiat

Effets : flammes, empoisonnement

Description : Ce gaz est souvent contenu dans des balles de verre. Lorsqu'il entre en contact avec l'air, ce gaz invisible s'enflamme et cause 4d6 pts de dégâts dans une zone de 7x7x7 mètres. Ceux qui réussissent un JS ne reçoivent que la moitié des dégâts. Tous ceux qui sont près de l'endroit de l'explosion (15 m de l'endroit où la balle à exploser) risquent d'être empoisonnés. Un JS les protégera contre le poison qui inflige 1-8 pts de dégâts par round et qui cause des nausées (tout ça pendant 2-5 rounds). Ce poison coûte extrêmement cher et rares sont ceux capable de le

fabriquer. Il est souvent confondu avec l'hydre noire" (voir plus bas). L'hydre Noire est cependant plus puissant.

Buluka

Type : contact

Temps d'action : 1-3 rounds

Effets : 3-30

Description : une substance bleutée ressemblant à de la peinture. Lors du contact, le Buluka inflige 3-30 pts de dégâts (JS vs poison avec -2 pour la ½ des dég.). Il laisse une décoloration bleutée après son effet. Elle disparaît en une vingtaine de jours sur la peau. Rare et cher.

C

C

Type : injecté

Temps d'action : 2-5 rounds

Effets : 25 / 2-8

Description : 25 pts de dégâts. JS vs poisons pour 2-8.

Chak

Type : ingéré

Temps d'action : 1-6 rounds

Effets : 2-16, perte de DEX

Description : Un liquide blanchâtre. La victime reçoit 2d8 (2-16) pts de dégâts. Pour chaque tranche de 6 pts de dég. elle perd 1 point de Dextérité de façon PERMANENTE. Un JS vs poisons avec -5 d'ajustement pour aucun dégâts.

Chayapa

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : sommeil 3-8 tours

Description : Un liquide pâteux bleuté. Il est surtout utilisé par les aborigènes pour enduire les dards, fléchettes, lances et dagues. Il cause un sommeil qui dure 3-8 tours. Il fonctionne uniquement sur les humanoïdes (les races de PJs, y compris les elfes). Un JS est permis pour éviter le sommeil, avec ajustement de -2.

Cône (poison de)

Type : ingéré

Temps d'action : 1-10 rounds

Effets : 2-8 pts de dégâts

Description : Une résine extraite des cônes de sapins noirs. En la transformant comme il faut, on peut créer un faible poison qui causera 2-8 pts de dégâts. JS pour la moitié des dommages. Commun et peu cher.

Convulsivant

Type : ingéré ou injecté
Temps d'action : 2-5 rounds
Effets : convulsions

Description : Un poison commun se présentant autant sous forme liquide que solide. Il provoque des spasmes musculaires chez la victime l'empêchant de toute action volontaire pendant 3-18 rounds. Pas de JS. Commun.

Corail (poison de)

Type : ingéré
Temps d'action : 1-3 heures
Effets : 3-36 pts de dégâts
Description : Une poudre de couleur corail (d'où son nom). Mélangé à de la nourriture ce poison agit en 2-5 heures au lieu de 1-3 heures. Il provoque des vomissements pour ensuite causer 3d12 pts de dégâts. Un JS pour la moitié est accordé à la victime.

Corrabus

Type : injecté
Temps d'action : 2-5 rounds
Effets : 6-60 pts de dégâts, paralysie
Description : liquide brunâtre. Il cause 6-60 pts de dég. (JS pour la moitié). Un autre JS doit être effectué vs paralysie sinon la victime est paralysée jusqu'à ce qu'un sort la guérisse.

Coulmbine

Type : gaz
Temps d'action : 1 round
Effets : difficulté à respirer
Description : Ce gaz invisible donne de la difficulté à respirer à ses victimes. Celles-ci ne peuvent accomplir plus de deux rounds d'actions qui demande une bonne respiration (se battre, courir, nager, etc.) sans devoir se reposer deux rounds. L'effet dure 10-40 rounds, mais à partir du 10^e round, les victimes peuvent tenter un JS tous les 5 rounds pour annuler les effets.

Cuph

Type : ingéré
Temps d'action : 2-3 rounds
Effets : 2-12 pts de dégâts
Description : Un liquide clair qui sent les fruits. Il cause 2d6 pts de dégâts (JS pour la moitié avec -1 d'ajustement).

Cyanure

Type : ingéré
Temps d'action : immédiat
Effets : mort
Description : Un liquide semblable en tous points à l'eau. Le cyanure cause la mort immédiatement si un JS n'est pas réussi. Dans le cas d'une sauvegarde réussie, la victime encaisse 4-32 pts de dég.

D

D

Type : injecté
Temps d'action : 1-2 min
Effets : 30 / 2d6
Description : Cause 30 pts de dégâts. Un JS réussi réduit les dommages à 2d6.

Démon (poison du)

Type : gaz
Temps d'action : immédiat
Effets : mort
Description : Un gaz rouge éclatant. Il cause la mort immédiatement. Un JS avec -5 d'ajustement est permis, mais dans ce cas les victimes reçoivent 6d10 pts de dégâts. Le gaz passe à travers le bois, le tissu, le cuir et le fer. Il ne peut pas traverser la pierre ou le plomb. Extrêmement rare et hors de prix. Il en coûte environ 2000 p.o pour remplir une pièce fermée de 400m³ de ce gaz.

Dépresseur

Type : ingéré
Temps d'action : 2-8 rounds
Effets : voir description
Description : Un liquide transparent. Il relaxe la victime. À cause de cela, elle reçoit des pénalités de -1 à ses jets pour toucher, à sa Classe Armure et à ses jets de réflexe (surprise). La victime a souvent tendance à se décourager et à être négative lorsqu'elle est sous l'effet de ce poison.

Dracolisk (acide de)

Type : contact
Temps d'action : immédiat
Effets : 4-24 pts de dégâts
Description : C'est l'acide produite par les dracolisks. 4d6 pts de dégâts, JS pour la moitié.

Drow (toxine de)

Type : gaz
Temps d'action : immédiat
Effets : inconscience
Description : Les assassins drows (elfes noirs) se servent souvent de ce gaz. Il est gardé dans une bague scellée ou quelque chose du genre. Une petite quantité placée sous le nez de la victime est suffisante pour l'obliger à faire un JS avec -4 de pénalité ou tomber inconscient pendant 1-3 jours.

Duus

Type : ingéré
Temps d'action : 2 rounds
Effets : paralysie + 1d4 pts de dég par round

Description : Les victimes du Duus sont paralysées (pas de JS) et encaissent 1d4 pts de dégâts par rounds (JS pour aucun dommages) jusqu'à ce que le poison soit neutralisé.

E

E

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : mort /20

Description : Cause la mort. JS pour seulement 20 pts de dégâts.

Elfique (poison)

Type : injecté

Temps d'action : immédiat chez les elfes, 2-4 rounds pour les autres races

Effets : mort ou dégâts

Description : Ce poison tue seulement les elfes (JS pour 10-30 pts de dégâts). Les autres races encaissent seulement 2-12 pts de dégâts (JS pour aucun dommage). Rare.

Ettercap (poison d')

Type : injecté

Temps d'action : 3 rounds

Effets : 1-8 pts de dégâts

Description : Provient du sang d'Ettercap. Cause 1d8 pts de dégâts, pas de JS.

Eau de mort

Type : ingéré

Temps d'action : 2-5 rounds

Effets : mort / 1-10

Description : Un poison identique à l'eau. Il cause la mort de ses victimes sauf si elle réussissent un JS vs poison. Dans ce cas elle n'encaissent que 1d10 points de dégâts.

F

F

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : mort / 0

Description : Cause la mort sauf si un JS est réussi.

Feu (poison de)

Type : contact

Temps d'action : immédiat

Effets : brûlures

Description : Ce liquide noir cause des brûlures sévères comme le ferait le feu bien qu'il n'y ait aucune flamme. Le poison de feu n'affecte que la peau. Il ne brûle pas les matières non-vivantes, mais peut agir en traversant les vêtements de tissu, pas de cuir. Chaque dose complètement appliquée sur la peau cause 3-30 pts de dégâts par le feu. Pratique contre les trolls. Coûte assez cher.

Froid de mort

Type : ingéré

Temps d'action : 2-4 heures

Effets : paralysie, mort

Description : Quelques heures après avoir ingéré ce poison, la victime commencera à avoir froid. Quand le poison fera effet pendant 30 minutes, la victime sera paralysée par le froid. Après 2 heures, elle sera morte, congelée. La température n'a aucun effet sur les effets du poison. Un JS est permis pour éviter la mort. Dans ce cas, la victime se réchauffe tranquillement et la paralysie disparaît après une heure.

Frin

Type : ingéré

Temps d'action : 1-3 rounds

Effets : 2-20 pts de dégâts

Description : Un pâle liquide verdâtre ou une poudre. Le Frin sent comme les pommes. La victime encaisse 2-20 pts de dégâts, JS pour aucun dommages.

Fungus (poison de)

Type : contact

Temps d'action : 1 round

Effets : 7d8 pts de dégâts

Description : Les spores de fungus touchant la peau causent 7d8 pts de dégâts (2d8 si un JS est réussi).

G

G

Type : ingéré

Temps d'action : 2-12 rounds

Effets : 20 /10

Description : Cause 20 pts de dégâts, 10 si un JS est réussi.

Galas

Type : injecté ou ingéré

Temps d'action : 10 minutes

Effets : 1d4 pts de dégâts

Description : Un faible poison servant surtout d'avertissement. La victime ressent un mal de tête terrible qui la fait souffrir pendant quelques minutes. Elle reçoit pendant ce temps 1d4 pts de dégâts sauf si

un JS est réussi (même avec la réussite du JS le mal de tête se manifeste). Peu cher et commun.

Garbug

Type : injecté

Temps d'action : 3 rounds

Effets : perte de constitution et de force

Description : Ce poison affaiblit la victime en lui faisant perdre 1d6 pts de constitution et 1d4 pts de force (pas de JS). Ces points reviennent au rythme de un par jour de façon alternative (con, for, con, for, con ...) en commençant par la caractéristique la plus touchée.

Gnomique (poison)

Type : ingéré

Temps d'action : immédiat chez les gnomes, 2-3 rounds chez les autres races.

Effets : mort, dégâts

Description : Ce poison tue les gnomes seulement (JS pour 4-40 pts de dégâts). Les autres races reçoivent 3-24 points de dégâts.

Gol Jabbar

Type : ingéré

Temps d'action : immédiat

Effets : perte de presque tous les points de vie

Description : Ce poison jaunâtre abaisse les points de vie de ses victimes près de zéro (entre 1 et 5, dépendant du nombre que la victime avait avant). Si la personne affectée était déjà très affaiblie (moins de 25% des ses points de vie) elle devra réussir un JS contre les poisons ou mourir (dans le cas d'une réussite, les effets restent les mêmes que si elle avait été en pleine santé).

Gris (poison)

Type : injecté

Temps d'action : 1 round

Effets : 2-8 pts de dégâts, mort

Description : Ce liquide gris est le plus souvent utilisé pour rendre les lames empoisonnées. Il cause 2-8 pts de dégâts (JS pour la moitié). Dans 10% des cas il causera la mort (chez les humanoïdes seulement). Il ne s'évapore presque pas à l'air et peut rester une journée complète sur une lame. Une dose devrait être bonne pour une dizaine de coups. Cependant, il est difficile à fabriquer donc il coûte relativement cher, environ 120 p.o par dose.

H

H

Type : ingéré

Temps d'action : 1-4 heures

Effets : 20/10

Description : Cause 20 pts de dégâts, 10 si un JS est réussi.

Hydre Noire

Type : gaz liquide

Temps d'action : immédiat

Effets : flammes, maladie

Description : Ce liquide noir est souvent confondu avec le Breek qui a des effets semblables. Au contact de l'air l'hydre noire s'enflamme et explose. Un pot contenant environ 100ml peut exploser dans un rayon de 20 mètres. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone encaissent 10d6+10 pts de dégâts, sans JS. Ils devront ensuite effectuer un JS contre les poisons ou être atteints le lendemain d'une mystérieuse maladie. Les victimes vomissent, ont des crampes, des spasmes, ils perdent 2-5 pv par jour et un point de constitution et de force par semaine (de façon PERMANENTE) jusqu'à ce que le poison soit neutralisé. Un sort de *restitution* ou de *régénération* rendra les points de CON et de FOR perdus aux victimes. Très rare, très cher.

I

I

Type : ingéré

Temps d'action : 2-12 min

Effets : 30 / 15

Description : Cause 30 pts de dégâts, 15 si un JS est réussi.

Ikeleahla

Type : ingéré

Temps d'action : 1 jour

Effets : perte de constitution

Description : Les victimes perdent 1-6 points de constitution et les regagnent au rythme de 1 par semaine. Un sort de *restitution* fera revenir les points perdus en une journée.

J

J

Type : ingéré

Temps d'action : 1-4 rounds

Effets : mort / 20

Description : Cause la mort de la victime, 20 pts de dégâts si un JS est réussi.

Jima

Type : ingéré

Temps d'action : 1-4 rounds

Effets : 4-9 pts de dégâts

Description : Une poudre ou un liquide rouge qui sent sucré, comme les fruits. On le place souvent dans la

nourriture. Le jima cause 1d6+3 pts de dégâts (JS pour la moitié). La victime sera affligée de crampes très douloureuses à l'estomac ce qui la rendra incapable d'effectuer des activités complexes (se battre, courir rapidement, désamorcer un piège, etc.). Ce poison est peu coûteux, mais la dose nécessaire est quand même assez grande (quelques grammes ou millilitres).

K

K

Type : contact

Temps d'action : 2-8 min

Effets : 5/0

Description : Cause 5 pts de dégâts au contact de la peau, aucun si un JS est réussi.

Khargrha (poison de)

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : 3-12 pts de dégâts

Description : Khargrha, célèbre alchimiste des temps jadis, inventa ce poison par pur hasard. C'est en mélangeant plusieurs poisons qu'il obtenu ce poison à lames parfait. Il peut rester à l'air libre pendant plus de trois jours. Seule une petite quantité se détache de la lame lorsqu'un coup est donné, donc on peut se servir plus longtemps d'une seule application. Un coup réussi avec une arme tranchante ou perforante peut envoyer du poison dans l'organisme de la victime (habituellement je me sert de 40% comme % d'injection du poison, mais c'est à vous MDs de décider cela). Ce poison cause 3d4 pts de dégâts et il n'offre pas la chance d'effectuer un JS. Il coûte cher cependant, à cause du grand nombre d'ingrédients qui le compose (autour de 250 p.o pour une application). Par contre, on peut le trouver assez facilement.

Kolas

Type : ingéré

Temps d'action : 1-4 min

Effets : 8-48 pts de dégâts

Description : Un liquide brunâtre et épais qui sent un peu comme les roses. Une dose de celui-ci cause 8d6 pts de dégâts à sa victime (JS pour la moitié). Si elle n'en meurt pas, une légère paralysie (-4 For, Con, Dex) sera présente pendant 1-3 jours.

Kotra

Type : contact

Temps d'action : 1 min

Effets : 5-30 pts de dégâts

Description : Un liquide huileux et foncé. Au contact de la peau le poison traverse l'épiderme et entre dans la circulation sanguine, ce qui inflige 5-30 pts de dégâts à la victime.

Kumba

Type : injecté

Temps d'action : 1-2 min

Effets : 2-12 pts de dégâts, paralysie

Description : Un liquide épais et brunâtre utilisé le plus souvent par les tribus sauvages pour enduire leur fléchettes ou leurs lances. Le Kumba provoque 2d6 pts de dégâts (JS pour la moitié) et la victime doit réussir un second JS ou être paralysée pendant 10-40 minutes. Il est plus commun de le trouver dans les régions tropicales, mais contrairement au *chayapa*, on peut rencontrer des tribus qui l'utilisent plus au nord (ou au sud).

Kuurus

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : voir description

Description : Ce poison a été nommé en l'honneur de l'assassin qui l'a inventé. Il inflige 1d6 pts de dég. par point de Constitution que possède la victime. Il est fait pour tuer les personnes qui normalement résistent bien au poison. (JS avec -3 d'ajust. pour la moitié). Rare et cher.

L

L

Type : contact

Temps d'action : 2-8 minutes

Effets : 10 / 0

Description : Cause 10 pts de dégâts au contact, aucun si un JS est réussi.

Lhurdas (aussi connu comme "Mort Jaune" ou "Le Dernier Verre")

Type : ingéré seulement

Temps d'action : 1-2 min

Effets : voir description

Description : Ce poison est fait à partir de vin et à une odeur de raisin pressé, donc très facile à mélanger au vin, blanc ou rouge. Il réagit aux acides de l'estomac (donc il agit sur tout humanoïde doté d'un système digestif). L'ingestion cause de rapides (1-2 min) nausées, crampes, brûlures d'estomac et des convulsion. Dans le premier round d'effet, la victime perd 1-6 pv. Dans le deuxième c'est 2-12 pv et 1d4 pv dans le troisième et dernier round. Ensuite les douleurs continueront pendant une heure en s'estompant graduellement. La victime sera ensuite immunisée à ce poison pendant 4-25 jours (3d12+1), quelle que soit la dose qu'elle recevra. Elle ressentira seulement un léger désagrément au niveau de l'estomac. Ceci est un poison qui doit être ingéré absolument donc il ne peut pas être transformé.

Lomat

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : voir description

Description : L'effet de ce poison dure pendant quatre rounds. Un JS est accordé pour éviter les dommages des trois premiers rounds qui sont 1-8 pts de dégâts par round. Au 4^e round, la victime encaisse 3-18 pts de dégâts automatiquement (pas de JS).

Lotus Noir

Type : ingéré

Temps d'action : immédiat

Effets : mort

Description : Ce poison cause la mort instantanément, sans JS. MDs : à utiliser avec précaution. Très très rare. Une variante : Mort ou cause la perte de 50 pv suivant le JS.

Lotus Blanc

Type : contact

Temps d'action : immédiat

Effets : brûlures

Description : Cause des brûlures lorsqu'il entre en contact avec la peau (1d6 par round pendant 1-6 rounds).

Lotus Cuivré

Type : ingéré

Temps d'action : 2-3 min

Effets : cécité

Description : Ce poison de la famille des lotus cause la cécité chez la victime (Pas de JS). Celle-ci persiste pendant 1-3 jours.

Lotus Émeraude

Type : gaz

Temps d'action : immédiat

Effets : sommeil

Description : La version émeraude du Lotus endort ses victimes (pas de JS, même les elfes). Ces effets durent 3-24 tours. Agit comme le chloroforme. L'assaillant verse sur un mouchoir le produit et s'approche de sa victime par surprise et de dos pour lui coller le tissu sous le nez.

Lotus Rouge

Type : ingéré

Temps d'action : immédiat

Effets : pétrification

Description : Au premier round des effets, la victime du Lotus Rouge sentira ses muscles se durcir. Au 2^e, elle verra sa peau prendre une teinte grise. Au 3^e et 4^e, elle se pétrifiera (pas de JS). Seule la magie pourra la libérer.

Lotus Jaune

Type : injecté

Temps d'action : 1-2 jours

Effets : folie

Description : Le lotus jaune rendra fou toute personne qui se fait contaminer par lui. Le type de folie sera déterminer au hasard (1d6) : **1-2** : folie passagère (1-2 semaines) **3-4** : folie légère (la victime voit des choses, invente des histoires, mais n'est pas dangereuse) **5-6** : folie meurtrière (la victime est paranoïaque, elle tentera d'assassiner ses proches). Les deux derniers effets sont permanents et seule la magie permettra à la victime de guérir.

Luptak

Type : injecté

Temps d'action : 2-3 rounds

Effets : voir description

Description : Cette toxine semble affecter la dextérité car la victime tombera, ne pourra pas manipuler de petits objets, etc. Le poison ne cause pas de dommages directs, mais les gaffes de la victimes risquent de lui entraîner des dégâts physiques (chutes, accident avec son arme, etc.).

M

M

Type : contact

Temps d'action : 1-4 min

Effets : 20 / 5

Description : Cause 20 pts de dégâts au contact de la peau, 5 si un JS est réussi.

Magicien (poison de)

Type : ingéré

Temps d'action : 2-5 rounds

Effets : perte d'intelligence

Description : Ce liquide sans couleurs ni odeurs fait perdre à sa victime les 2/3 de son intelligence (très pratique contre les magiciens). L'effet dure pendant 1 tour par point perdu. À la fin de l'effet, les point d'INT reviennent au rythme de 3 par minute.

Malhange

Type : ingéré

Temps d'action : 1-3 min

Effets : affecte la vision

Description : Ce poison donne à la victime une "vision-tunnel". Il a de la difficulté à voir ailleurs que directement devant lui. Toutes les attaques venant en diagonale-avant reçoivent un bonus de +1 pour toucher et celles de côtés un bonus de +3. L'effet dure 1d4+1 tours.

Mantri

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : voir description

Description : Ce poison cause un nombre différent de dégâts chez chaque personne. La victime soustrait sa Constitution de 25 pour connaître les dégâts qu'elle reçoit (minimum 5). Aucun JS n'est permis.

Margouille (poison de)

Type : ingéré

Temps d'action : 20-40 min

Effets : rage, dégâts

Description : Ce poison est extrait du sang de margouille (dans la famille des Gargouilles). La victime devient enragée peu à peu lorsque les effets commencent à se manifester. (Pas de JS) Une folie meurtrière s'empare d'elle et elle tente d'assassiner tout ce qui bouge autour d'elle. Cette rage dure environ 30 minutes. Lorsque que sa folie commence à diminuer, une douleur intense assaille la victime. Sa peau se craque par endroit, des crampes abdominales se font sentir, du sang lui sort par la bouche, etc. Elle reçoit 5-60 pts de dégâts (JS pour la moitié). Ce produit est très rare et coûte très cher (au moins 2000 p.o pour une dose).

Mort Noire

Type : gaz

Temps d'action : 10-30 secondes

Effets : suffocation, mort

Description : Ce gaz meurtrier apparaît lorsque la poudre noire qui compose le poison entre en contact avec de l'eau salée. Un nuage de fumée noire rempli alors un espace d'environ 400m³ (10x10x4) par dose (quelques grammes) en quelques instants. Tous ceux qui s'y trouvent suffoquent et sont jetés par terre par la douleur. Il reçoivent 10-30 pts de dégâts. Lorsque le nuage est dissipé (environ une minute), les victimes croiront que c'est fini. Deux heures après, ils devront effectuer un JS. S'ils l'échouent, ils mourront subitement, sans raison apparente et sans douleur. Ceux qui le réussissent ressentiront un léger mal de tête. La poudre seule n'a aucune propriété à part de goûter mauvais. Au mieux elle peut donner de légères crampes. Ce poison n'est pas transformable, il doit être absolument utilisé comme décrit ici.

Mort Illusoire

Type : ingéré

Temps d'action : immédiat

Effets : mort illusoire, dégâts

Description : Ce poison liquide et noirâtre provoque une "fausse mort" chez la victime (elle cesse de respirer, son cœur ne bat plus, ses muscles de durcissent, etc.). Tous croiront qu'elle est morte. Après 1-3 jours, ses fonction vitales reviendront graduellement. Elle se réveillera avec 10% de ses points de vie et ses scores de caractéristiques physiques (for, con, dex) à moitié. Les points de vie reviendront

au rythme de 10% par heure jusqu'à ce que la victime soit revenue à la quantité qu'elle avait au moment de sa "mort". Les point de force, constitution et dextérité reviendront au rythme de 2 par heure. Le plus dangereux pour la victime c'est que ses proches décident de la faire enterrer le lendemain de sa mort...

N

N

Type : contact

Temps d'action : 1 minute

Effets : mort / 25

Description : Cause la mort chez la victime (JS pour 25 pts de dégâts).

Narall

Type : ingéré

Temps d'action : immédiat

Effets : 6-36

Description : La victime doit réussir un JS vs poisons ou encaisser 6d6 pts de dégâts.

Nibbon

Type : injecté

Temps d'action : 1 min

Effets : 4-48 pts de dégâts

Description : Un liquide sans couleur. La victime doit réussir un JS (-4 d'ajust.) ou encaisser 4d12 pts de dégâts. Une légère cécité peut apparaître pendant 1-2 jours (50%).

Ninthala

Type : ingéré

Temps d'action : 2-4 min

Effets : mort

Description : Ce poison affecte seulement les créatures ayant 12 dés de vie ou moins. Si elles ne réussissent pas un JS, elle rencontreront la mort. Les victimes qui réussissent leur jet tomberont dans le coma pendant 1-6 jours.

O

O

Type : injecté

Temps d'action : 2-24 min

Effets : paralysie

Description : Cause une paralysie qui dure 2-8 tours (JS vs poisons -2)

Oliandar

Type : injecté
Temps d'action : 1-3 min
Effets : mort
Description : Ce poison cause l'arrêt du cœur de la victime ce qui entraîne bien sûr la mort (JS-2)

Olia

Type : ingéré
Temps d'action : 1 min
Effets : cécité
Description : Cette poudre brune qui sent le miel se dissout instantanément dans tout liquide. Elle afflige la victime d'une cécité temporaire (1-10 rounds). La victime a droit à un JS vs poisons pour éviter les effets.

Optique-A

Type : ingéré
Temps d'action : 1 heure
Effets : cécité
Description : Pendant l'heure qui précède la cécité complète, la victime ressent des étourdissements et voit embrouillé. Sa vue diminue lentement. Elle sera aveugle pendant 30 jours – sa Constitution (JS pour la moitié de la durée).

Optique-B

Type : ingéré
Temps d'action : 20 min
Effets : vision double
Description : Comme avec l'Optique A, la victime est étourdie. Au bout d'une demi-heure de ces étourdissements, elle se rendra compte qu'elle voit double (-3 pour toucher en mêlée, -5 au tir et au lancer). Pendant ce temps elle sera incapable de lire des textes de plus de 10 mots. Les effets durent 30 jours – la constitution de la victime.

Orvas

Type : injecté ou ingéré
Temps d'action : immédiat ou 20 min
Effets : voir description
Description : Ce liquide transparent verdâtre agit immédiatement si injecté ou en une vingtaine de minutes si avalé. Il inflige 1-6 pts de dégâts pendant le 1^{er} round où il se trouve dans la circulation sanguine. Au 2^e et 3^e rounds, il infligera 1d4 pts de dommages. Un JS vs. poisons réussi indiquera que la victime est immunisée de façon permanente à ce poison. L'Orvas est aussi l'antidote au Varrackas (voir plus bas) s'il est introduit dans la circulation sanguine avant que le Varrackas ne fasse effet (les deux poisons s'annulent l'un et l'autre). L'Orvas fonctionne seulement sur les mammifères.

P

P

Type : injecté
Temps d'action : 1-3 heures
Effets : poison débilitant
Description : Réduit tout les scores de caract. physiques de moitié (for, con, dex). JS pour annuler les effets.

Paralysant

Type : injecté
Temps d'action : 1-2 min
Effets : paralysie
Description : Cause la paralysie pour 1-4 tours (pas de JS).

Petites-Gens (poison)

Type : injecté
Temps d'action : immédiat pour les petites-personnes, une heure pour les autres races
Effets : mort, dégâts
Description : Ce poison tue seulement les petites-gens. Un JS réussi leur permettra d'encaisser seulement de 10 à 40 pts de dégâts. Les autres races sentiront des maux d'estomac et recevront 2-16 pts de dégâts.

Phraint

Type : ingéré
Temps d'action : immédiat
Effets : 2-7 pts de dégâts
Description : Ce liquide bleuté qui se mélange bien au vin foncé inflige 2-7 pts de dégâts à sa victime si celle-ci ne réussit pas un JS vs poisons.

Pollen (poison de)

Type : gaz
Temps d'action : immédiat
Effets : xd4 pts de dégâts
Description : Ce gaz jaunâtre à base de pollen de fleurs vénéneuses inflige [20-constitution]d4 pts de dégâts par tour jusqu'à ce qu'il soit neutralisé (il ne disparaît pas de lui-même). Un JS est permis à chaque tour pour la moitié des dégâts. La mort ne neutralise pas le poison. Hors de prix.

Praka

Type : ingéré
Temps d'action : 1-4 min
Effets : dégâts, hallucination, folie
Description : Ces petits comprimés bleus et blancs agissent en quelques minutes. Le poison inflige 20 pts de dégâts par rounds à la victime jusqu'à sa mort. En plus, le Praka cause de fortes hallucinations. La victime, si elle s'en sort, pourrait être atteinte de folie permanent si les effets du poison sont présents plus de 3 rounds (50%, +10% par round au-dessus de 3). Un JS

est permis à chaque round pour la moitié des dégâts (ajust. -4). Très rare.

Prespa

Type : ingéré seulement

Temps d'action : 2-5 min

Effets : troubles de la vision, dégâts

Description : Le Prespa est un liquide inodore et incolore qui se mélange très facilement avec tout autre liquide sauf le lait et ses sous-produits (il se sépare d'avec celui-ci, comme l'eau et l'huile). Il n'est effectif que sur les humains et que s'il est ingéré. Il cause de soudain troubles de la vision et une certaine difficulté à parler. La victime se bat ensuite avec une pénalité de 2 pour toucher et à sa CA due au manque d'équilibre causé par sa vue défaillante. Les effets durent 5-12 rounds (1d8+4). Pendant ce temps, la victime reçoit des dégâts en plus des autres effets (2 pts par rounds, JS pour aucun). Si la victime se blesse pendant le round, les dégâts sont doublés et automatiques. À chaque fois que des dégâts sont encaissés, les vaisseaux sanguins de la peau de la victime éclatent, ce qui donne une apparence rougeâtre à son épiderme. Assez rare et cher.

Pseudo-dragon (poison de)

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : coma

Description : Un JS vs poisons permet d'éviter de tomber dans le coma pendant 1-6 jours.

Q

Quaggoth (poison de)

Type : injecté

Temps d'action : immédiat

Effets : voir description

Description : La victime de ce poison doit réussir un JS contre les poisons ou tomber dans un état de somnambule et marcher dans une direction aléatoire (1d8) jusqu'à ce que le poison cesse de faire effet. Si la victime ne peut plus se diriger dans la direction choisie, il fera un tour à 180° et continuera à marcher dans le sens contraire. Le poison reste effectif pendant 3-12 rounds.

R

Rhododendron

Type : ingéré

Temps d'action : 2-8 min

Effets : voir description

Description : Un JS vs poisons permet d'éviter les effets de ce poison dérivé du rhododendron. Des

vertiges, des maux de têtes et des spasmes au cœur se feront sentir chez la victime pendant 2-8 tours. Ensuite, les pulsations cardiaques deviendront faibles et irrégulières, ce qui causera une paralysie des membres et un état proche de l'inconscience. Cet état empirera et en 1-4 heures la victime sera morte. Poison très cher.

S

Sommeil (poison de)

Type : gaz

Temps d'action : immédiat

Effets : sommeil

Description : Ce gaz endormira profondément tous ceux qui se trouvent dans sa zone d'effet (à déterminer par le MD). Toutes les victimes dormiront pendant 3-8 heures si elles ne réussissent pas un JS vs poisons et ne sortent pas du nuage grisâtre. Une fois endormies, les victimes pourront être réveillées par la force (coups de poings, etc.).

Sables (poison des)

Type : contact

Temps d'action : immédiat

Effets : voir description

Description : Ce poison à été inventé par les tribus nomades vivant dans les grands déserts. Il se présente sous la forme de sable noir. Les nomades le lancent sur leur cible la plupart du temps. Le poison entrera dans leurs vêtements et leur bouche, yeux, etc. (comme le ferait du sable normal). Une fois en contact avec la peau, une sensation de picotement se fera sentir. Ce picotement se transformera rapidement en irritation. La peau sera brûlée légèrement à l'endroit où le sable est logé (1d4 par round, pendant 3 rounds). La sensation d'irritation se fera sentir pendant 2 semaines et occasionnera des pénalités de 3 pour toucher, tirer et réduira la vitesse de déplacement du quart. Les trois derniers jours les pénalités sont de -1 et la vitesse est normale. Un sort *neutralisation du poison* annulera les effets si tous les grains de poison sont enlevés (normalement c'est en se lavant dans l'eau que ça va le mieux).

Scorpion Noir

Type : injecté

Temps d'action : 1-4 min

Effets : 4-48 pts dégâts, faiblesse

Description : Ce poison ne provient pas du scorpion comme l'indique son nom, mais bien d'un assassin qu'on surnommait le "scorpion noir". Il cause 4d12 pts de dégâts (JS pour la moitié) et si la cible n'est pas morte, elle sera atteinte d'une grande faiblesse qui durera 2-5 tours (for et con divisés par deux, dex - 4).

T

Teko

Type : ingéré

Temps d'action : 1 round

Effets : 2-24 pts de dégâts

Description : Le teko, une huile bleutée, inflige 2d12 pts de dégâts à sa victime si elle ne réussit pas de JS vs poisons pour la moitié des dégâts.

Thrum

Type : ingéré

Temps d'action : 1-3 min

Effets : 4-24 pts de dégâts

Description : Un liquide verdâtre qui sent le citron pur. Un JS vs poisons permet d'éviter les 4d6 pts de dégâts qu'inflige le poison.

Trif

Type : ingéré

Temps d'action : 1-4 rounds

Effets : dégâts, perte de dex

Description : Un liquide doré. Le Trif inflige 5-30 pts de dégâts automatiquement. Pour chaque tranche de 10pv perdus, la victime perdra 2 pts de DEX (JS pour 1pt/10pv). Ces points seront restaurés par le repos au rythme de 1 par 4 jours de repos complet.

Thubonn

Type : ingéré ou injecté

Temps d'action : 2-5 min

Effets : 1-8 pts de dégâts

Description : Un des poisons les plus faibles, le Thubonn se présente sous la forme d'un liquide rougeâtre. Il inflige 1-8 pts de dégâts et offre la possibilité d'un JS avec +2 d'ajustement pour seulement 2 pts de dégâts.

U-V

Ulcrun

Type : injecté seulement

Temps d'action : 10-30 minutes

Effets : faiblesse

Description : L'Ulcrun doit absolument être injecté sinon il n'aura aucun effet. Lorsqu'il prend effet, il relaxe tous les muscles, tendons et ligaments du corps de la victime, ce qui a pour effet de neutraliser sa force de beaucoup (-5 for). L'Ulcrun sert souvent pour empêcher de bouger dans leur sommeil les grands

blessés qui ne doivent pas réouvrir leurs blessures. L'effet dure 1d4+5 jours.

Varrackas

Type : ingéré seulement

Temps d'action : 4-6 heures

Effets : xd4 pts de dégâts

Description : Le Varrackas est un liquide noir et épais. Il a un faible goût huileux. Il est souvent mélangé dans les bières ou les sauces foncées. Chaque dose (une goutte, ou, si dilué, trois gouttes par litre) inflige 1d4 pts de dégâts, pas de JS. Le poison se fait digérer et pénétrer dans le sang. Il reste dormant pendant 4-6 heures. Il se réveille ensuite pour infliger les dégâts. Aucun JS n'est permis. L'Orvas, un autre poison, pris avant que le Varrackas ne fasse effet, annule tous les dégâts. Une fiole contenant dix doses non-diluées (dix gouttes) se vend 400 po à bon prix.

Vedya

Type : ingéré ou injecté

Temps d'action : 1-3 heures

Effets : 10-100 pts de dégâts

Description : Cette poudre ou liquide pourpre inflige 10d10 pts de dégâts. Les dégâts sont répartis sur trois jours (ex : 10d10= 45. Jour 1 : 15, jour 2 : 15, jour 3 : 15). JS pour la moitié.

Vilmat

Type : ingéré

Temps d'action : 2-5 heures

Effets : 6-36 pts de dégâts, perte d'INT

Description : Ce liquide argenté inflige 6d6 pts de dégâts à sa victime. En plus, elle perd un point d'Intelligence par 6 pv perdus de façon PERMANENTE. Ces points peuvent être récupérés si un sort de *restitution* lancé sur la victime peut lui ramener ces points.

Vocal (poison)

Type : contact, mais doit être avalé

Temps d'action : immédiat

Effets : voir description

Description : Ce poison affecte surtout les lanceurs de sorts. Lorsqu'il est avalé, en plus d'infliger 1-6 pts de dégâts, il change le son de la voix. Un moment elle sera grave, l'autre aiguë comme si la victime avait respiré de l'hélium. Ceci empêchera le lancement de tout sort demandant un élément verbal.

W-X-Y-Z

Wiess (ou poison blanc)

Type : contact

Temps d'action : voir description

Effets : voir description

Description : Ce poison du désert rend un humain albinos. Lorsque le contact se fait, aucun effet apparent ne se fait voir. Le poison voyage alors dans tout le corps de la victime. Après 3 jours de couvaison, le poison commence à faire effet. La peau de la victime pâlit, ses yeux rougissent et ses cheveux blanchissent ou tombent. En quelques jours (15-20), elle est devenue albinos. L'exposition à une forte lumière à découvert (comme le soleil du désert par exemple) fera perdre un pv par tour. Un antidote est efficace seulement si il est pris dans les 6 premiers jours après le contact avec le poison. Très rare.

Wobra (poison de)

Type : injecté

Temps d'action : immédiat (voir description)

Effets : voir description

Description : Ce poison est tiré d'une espèce rare de cobras. Il inflige 2d8 pts de dégâts à son entrée dans l'organisme. Il tombe ensuite dans une phase de "sommeil". 2d4 tours plus tard, il redevient actif et inflige 1d8 pts de dégâts par rounds jusqu'à ce qu'il soit neutralisé ou jusqu'à la mort. Un sort *ralentissement du poison* ajoutera 2-8 tour à la période d'inactivité. S'il est lancé pendant qu'il est redevenu actif, le sort le replongera dans le sommeil pour 1d4 tours.

Yaska

Type : ingéré

Temps d'action : 1-8 rounds

Effets : 4-32 pts de dégâts

Description : Cette poudre blanche inflige 4d8 pts de dégâts à sa victime. JS pour la moitié à +2.

Zebrilla

Type : injecté

Temps d'action : 1 round

Effets : épilepsie, dégâts

Description : Ce poison cause 1d4 pts dégâts. Ensuite, la victime doit réussir un JS vs poisons ou tomber dans un état épileptique pour 1 round + 1 round par pv perdu à l'arrivée du poison dans l'organisme. Si un 1 à été roulé au JS, l'état épileptique dure 5 tour et peut être mortel (30%).

Zzotza

Type : ingéré

Temps d'action : immédiat

Effets : voir description

Description : Le Zzotza inflige 1-20 pts de dégâts, à raison de 1 par round. La victime reste dans un état zombie, sans bouger pendant la durée du sort.

FIN

Remerciements et Mot de Fin

J'aimerais remercier l'auteur de la copie anglaise de ce Guide, même s'il m'est inconnu. Si quelqu'un sait qui a écrit le Guide original, s.v.p., faites-le moi savoir.

J'espère que ce document vous permettra de vous amuser encore plus en jouant à votre jeu de rôle favori. Les poisons sont un des nombreux dangers auxquels les joueurs font face dans le monde d'AD&D™. C'est sûrement moins attristant de se faire tuer par un poison qui à une histoire et une certaine personnalité que par un produit qui porte une lettre comme nom...

Olivier D.Guimond (PoOkY)
pooky9@videotron.ca
août 1997

Index alphabétique

<i>A</i>	<i>G</i>	<i>Narall</i>
<i>Ajida</i>	<i>Galas</i>	<i>Nibbon</i>
<i>Ambre mortelle</i>	<i>Garbug</i>	<i>Ninthala</i>
<i>Ayala</i>	<i>Gnomique</i>	<i>O</i>
<i>Araignée assassin</i>	<i>Gol Jabbar</i>	<i>Oliandar</i>
<i>Arsenic</i>	<i>Gris</i>	<i>Olia</i>
<i>B</i>	<i>H</i>	<i>Optique-A</i>
<i>Bambou</i>	<i>Hydre Noire</i>	<i>Optique-B</i>
<i>Belpen</i>	<i>I</i>	<i>Orvas</i>
<i>Braylock</i>	<i>Ikeleahla</i>	<i>P</i>
<i>Breek</i>	<i>J</i>	<i>Paralysant</i>
<i>Buluka</i>	<i>Jima</i>	<i>Phraint</i>
<i>C</i>	<i>K</i>	<i>Pollen</i>
<i>Chak</i>	<i>Khargrha</i>	<i>Praka</i>
<i>Chayapa</i>	<i>Kolas</i>	<i>Prespa</i>
<i>Cône</i>	<i>Kotra</i>	<i>Pseudo-dragon</i>
<i>Convulsivant</i>	<i>Kumba</i>	<i>Quaggoth</i>
<i>Corail</i>	<i>Kuurus</i>	<i>Rhododendron</i>
<i>Corrabus</i>	<i>L</i>	<i>Sommeil</i>
<i>Coulmbine</i>	<i>Lhurdas</i>	<i>Sables</i>
<i>Cuph</i>	<i>Lomat</i>	<i>Scorpion Noir</i>
<i>Cyanure</i>	<i>Lotus</i>	<i>Teko</i>
<i>D</i>	<i>Noir</i>	<i>Thrum</i>
<i>Démon</i>	<i>Blanc</i>	<i>Trif</i>
<i>Dépresseur</i>	<i>Cuivré</i>	<i>Thubonn</i>
<i>Dracolisk</i>	<i>Émeraude</i>	<i>Ulcrun</i>
<i>Drow</i>	<i>Rouge</i>	<i>Varrackas</i>
<i>Duus</i>	<i>Jaune</i>	<i>Vedya</i>
<i>E</i>	<i>Luptak</i>	<i>Vilmat</i>
<i>Elfique</i>	<i>M</i>	<i>Vocal</i>
<i>Ettercap</i>	<i>Magicien</i>	<i>Wiess</i>
<i>Eau de mort</i>	<i>Malhange</i>	<i>Wobra</i>
<i>F</i>	<i>Maltri</i>	<i>Yaska</i>
<i>Feu</i>	<i>Margouille</i>	<i>Zebrilla</i>
<i>Froid de Mort</i>	<i>Mort Noire</i>	<i>Zzotza</i>
<i>Frin</i>	<i>Mort Illusoire</i>	
<i>Fungus</i>	<i>N</i>	
	<i>Petites-Gens</i>	

Index par type de poisons

	<u>Ingérés</u>	<u>Injectés</u>	<u>de Contact</u>
01	Ambre mortelle	A	Belpren
02	Ayala	Ajida	Buluka
03	Arsenic	Araignée assassin	Dracolisk
04	Bambou	B	Feu
05	Braylock	C	Fungus
06	Chak	Chayapa	Hydre Noire (gaz)
07	Cône	Convulsivant	K
08	Convulsivant	Corrabus	Kotra
09	Corail	D	L
10	Cuph	E	Lotus Blanc
11	Cyanure	Elfique	M
12	Dépresseur	Ettercap	N
13	Duus	F	Sables
14	Eau de Mort	Galas	Vocal (ingéré)
15	Froid de Mort	Garbug	Wiess
16	Frin	Gris (poison à lames)	
17	G	Khargrha (à lames)	
18	Galas	Kumba	
19	Gnomique	Kuurus	
20	Gol Jabbar	Lomat	
21	H	Lotus Jaune	<u>Gaz</u>
22	I	Luptak	01 Breek
23	Ikeleahla	Mantri	02 Coulmbine
24	J	Nibbon	03 Démon
25	Jima	O	04 Drow
26	Kolas	Oliandar	05 Hydre Noire (contact)
27	Lhurdas	Orvas	06 Lotus d'Émeraude
28	Lotus Noir	P	07 Mort Noire
29	Lotus Cuivré	Paralysant	08 Pollen
30	Lotus Rouge	Petites-Gens	09 Sommeil
31	Magicien	Pseudo-dragon	
32	Malhange	Quaggoth	
34	Margouille	Scorpion Noir	
35	Mort Illusoire	Thubonn	
36	Narall	Ulcrun	
37	Ninthala	Vedya	
38	Olia	Wobra	
39	Optique-A	Zebrilla	
40	Optique-B		
41	Orvas		
42	Phraint		
43	Praka		
44	Prespa		
45	Rhododendron		
46	Teko		
47	Thrum		
48	Trif		
49	Thubonn		
50	Varrackas		
51	Vedya		
52	Vocal (contact)		
53	Yaska		
54	Zzotza		

Copyright Olivier D.Guimond, août 1997

Pour générer des poisons à l'aléatoire, lancer 1D50+1D5-1 pour les poisons ingérés ; 1D40 (dizaines = D5 [0-4] et unités = D10) ; 1D20 (retirer si sup. à 15) pour les poisons de contact ; et 1D10 pour les gazs (retirer si 10).

Prix des poisons

Quelques suggestions. Auteur : Denis Conruyt.

Le prix des poisons est une chose qui varie grandement dans un monde fantastique. D'abord, on n'en trouve pas à tous les coins de rue. Il faut trouver un SAGE chimiste/herboriste/alchimiste suivant les règles du GdM de AD&D. il y a normalement 5 à 15% (suivant les lieux + ou - mal-famés) de trouver un spécialiste dans chaque ville et encore cela dépend de la ville.

Maintenant, il faut déterminer si les poisons sont communs dans votre monde. Voici deux tableaux pour vous aider à trouver les prix des poisons (choisissez entre les deux) :

Maximum des Pv infligés	Prix en Po
10	50
20	100
25	200
30	300
40	500
50+ (ou inflige la mort)	1000+

Maximum des Pv infligés	Prix en Po
10	100
20	200
25	300
30	500
40	1000
50+ (ou inflige la mort)	2000+

Modificateurs :

- 50% Poison de type Ingéré (plus commun donc moins cher)
- 20% Le client se recommande d'un contact/gilde précis (prix d'amis)
- 10% Le client se montre persuasif (jet de Marchandage réussi ou autre)
- 10% Bon Client (revient souvent pour faire des achats ou fait des achats multiples)

- +50% Poison de type Gaz (nécessite un laboratoire)
- +20% Poison de type Contact (plus rare qu'un poison de type injecté)
- +10-20% Dans la poche du vendeur s'il a envie de faire monter les enchères

Bien sûr, tous ces modificateurs sont optionnels et sont là pour vous aider à coller un prix sur les poisons de ce livre. Vous êtes libre de déterminer le prix final en tant que MD.

Immunité aux poisons (Mythriditisation)

Quelque fois, certaines personnes sont immunisées à CERTAINS poisons. Ces cas sont très rares mais méritent d'être mentionnés. C'est surtout valables pour les rois et autres personnages importants qui ont dans leur entourage des gens mal intentionnés ☹. Donc, ces gens là prennent de faibles doses de poisons régulièrement durant toute la majeure partie de leur vie afin de développer des anticorps et autres défenses contre poisons. Ils sont alors immunisés à vie contre ceux-ci (autant qu'ils activent régulièrement leurs défenses). On peut développer une nouvelle compétence AD&D qui s'appellera « Mythriditisation » qui permet de se prémunir contre un nombre égal à la Constitution maxi d'autant de poisons. La compétence permet de tester la première fois qu'on cherche à se prémunir : il est évident qu'on en subit toutes les conséquences en cas de test échoué.

Mais, il existe l'immunité naturelle qui fait qu'un produit qui est déjà passé dans le corps reste de nombreuses années dans celui-ci et est intégré comme une chose dangeureuse contre laquelle le corps doit réagir et apprend lui-même à réagir tout seul contre ce produit (phénomène de l'assimilation). Donc, pour un personnage qui a survécu contre un poison, il lui est octroyé une résistance d'un JS supplémentaire la 2^{ème} fois qu'on l'empoisonne avec le même poison. Cette faculté disparaît dans les 2 mois suivants l'empoisonnement « réussi » ou plutôt auquel le personnage a survécu.

Les Inclassables

WIAGR

Type : ingéré

Temps d'action : après 1 heure, dure 4 heures. Quoique...lancer 1D2-1 heures et rajouter tant qu'on fait 2 sur le dé.

Effets : donne une érection incontrôlée à un homme.

Description : Ce liquide bleu et pâteux nous vient d'une recette orientale (Kara-Tur dans les Royaumes Oubliés™) ou tropicale, c'est sûr. Et permet à l'homme d'assurer une nuit d'amour complète à sa compagne. N'agit pas sur le sexe féminin. Rare et cher. Chaque dose coûte 200 po. Attention, les effets diminuent dans le temps si on en prends plus de deux fois par semaine. Le JS est fait à l'ingestion. En cas de 20 naturel, vous devenez impuissant. Non, je rigole! ☺ Si vous loupez le JS, l'érection survient 1D4 heures plus tard au lieu d'une heure et/ou vous lancez un D20 pour la durée totale.

« Et le vi s'enflamma, ce qui eut pour effet de troubler ma mie... »

ELESDT

Type : ingéré

Temps d'action : 10 minutes.

Effets : semi-coma incontrôlé.

Description : Sous forme de poudre rouge, voici encore une recette tropicale ou orientale ; ce poison n'est valable que pour les femmes. Si un homme en ingère, il subit les effets comateux sans les effets sexuels. La femme fait un JS à -4. Si le test échoue, elle tombe dans un état comateux pendant 6h. Si le test réussi, la femme est dans un état second et voit tout à travers un brouillard comme dans un mauvais rêve. Elle agit en tant qu'automate et se laisse guider comme une marionnette. A part le fait que le poison déclenche dans son corps une violente excitation sexuelle incontrôlée. L'orgasme (ou les) aboutit(ssent) à coup sûr suivi de douleurs et crampes (et vomissements) dans l'estomac pendant les 6 prochaines heures au bout desquelles les effets du poison s'estompent enfin. Ce poison est surtout utilisé par des hommes peu scrupuleux désireux de faveurs des femmes dans des auberges ou autres tavernes. Il est dit qu'il faut surveiller son verre dans certaines villes des Royaumes. Rare et cher. 300 po par dose.

Remarques :

Les assassins prévoyants ont toujours l'antidote sur eux. Ceci en cas d'erreur, de mauvaise manipulation. Généralement, l'antidote est vendu avec le poison ou offert au client suivant le choix du vendeur.

Les Règles du Poison sont P. 103 du GdM. (AD&D2 livres noirs)

Les sorts de Prêtre du MdJ en relation avec les poisons :

Détection du poison	P. 254 (Niv1)
Purification de la nour. et boisson	P. 257 (Niv1)
Ralentissement du poison	P. 265 (Niv2)
Guérison cécité/surdité	P. 270 (Niv3)
Neutralisation du poison	P. 279 (Niv4)
Rappel à la vie	P. 285 (Niv5) Ca peut servir ☺
Guérison	P. 289 (Niv6) Peut s'appliquer aux poisons débilissants, pourquoi pas ?

Compétence d'Herboristerie P. 82 MdJ

Guide des Voleurs :

l'Assassin (comp. Spéciale : identifier les poisons)	P.28
Poisons et sédatifs	P.124

Talents et Pouvoirs: Assassins P.69

Q : Comment jouer un sort de neutralisation ou de ralentissement du poison sur un poison dont l'effet s'est déjà fait sentir ?

R : les effets précédents ont été impactés (perte des pvs, etc) . Appliquer les effets du sort au moment ou il est lancé.

Table des Matières

Avant-propos	2
Types de poisons	3
Ingérés	3
Injectés	3
Contact	3
Gaz	3
Antidotes	3
Antidotes Universels	3
A.....	4
B.....	4
C.....	5
D.....	6
E.....	7
F.....	7
G.....	7
H.....	8
I.....	8
J.....	8
K.....	9
L.....	9
M.....	10
N.....	11
O.....	11
P.....	12
Q.....	13
R.....	13
S.....	13
T.....	14
U-V.....	14
W-X-Y-Z.....	14
FIN	15
REMERCIEMENTS ET MOT DE FIN	16
Index alphabétique.....	16
G.....	16
Index par type de poisons.....	17
Ingérés	17
Injectés.....	17
Gaz	17
Prix des poisons.....	18
Quelques suggestions. Auteur : Denis Conruyt.....	18
Immunité aux poisons	18
(Mythriditisation).....	18
Les Inclassables	19
Table des Matières.....	20