

## Rappel des règles d'artisanat

Le personnage a appris un métier artisanal ou un art, comme par exemple l'alchimie, la calligraphie, la cordonnerie, la fabrication d'arcs, la fabrication d'armes, la fabrication d'armures, la fabrication de navires, la fabrication de pièges, la ferronnerie, la maçonnerie, la maroquinerie, la peinture, la poterie, la reliure, la sculpture, la serrurerie, la taille de pierres fines ou précieuses, le travail du bois, le travail de la forge, les travaux de charpente, le tissage ou la vannerie.

Comme *Connaissances*, *Profession* ou *Représentation*, cette compétence est en réalité une famille de compétences distinctes. Un personnage peut par exemple choisir *Artisanat (travaux de charpente)* auquel cas son degré de maîtrise n'influera pas sur ses tests d'*Artisanat (maroquinerie)* ou d'*Artisanat (poterie)*. On peut maîtriser plusieurs formes d'artisanat ; il suffit de les choisir et d'attribuer des points à chacune.

En l'occurrence, le personnage a appris à réaliser des poisons et des antidotes et a développé la compétence *Artisanat (poisons)*.

### Test de compétence

L'utilité principale de cette compétence est de permettre au personnage de fabriquer des poisons. Le DD dépend de la complexité de la substance. Le temps nécessaire à la fabrication est déterminé par le DD, le résultat du test de compétence et le prix du poison (ce dernier indique également le prix des matières premières nécessaires).

Il est conseillé d'utiliser des outils d'artisan appropriés. Dans le cas où le personnage se sert d'outils improvisés ou de qualité inférieure, il subit un malus de circonstances de -2 au test de compétence. À l'inverse, s'il dispose d'un atelier d'empoisonneur de qualité supérieure, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2.

### Temps et coût de fabrication

Pour déterminer le temps et le coût de fabrication d'un objet, il faut suivre les étapes suivantes :

- déterminer le prix de l'objet et le convertir en pièces d'or ;
- déterminer le DD correspondant à l'objet ;
- s'acquitter du tiers du prix de l'objet pour acheter les matières premières ;
- effectuer un test un compétence, qui représente une semaine de travail ;
- si le tirage est réussi, multiplier le résultat obtenu par le DD. Si le total est supérieur ou égal au prix de l'objet en po, le personnage a mené à bien la tâche qu'il s'était fixé (si ce total est le double ou le triple du prix, il réalise l'objet en deux ou trois moins de temps, ...). Si le résultat de la

multiplication n'atteint pas le prix de l'objet, le travail n'est pas terminé. Notez ce résultat, qui sera additionné au test de la semaine suivante. Le processus se poursuit jusqu'à ce que le total atteigne ou dépasse le prix de l'objet ;

- en cas de test de compétence raté de 1 à 4 points, la fabrication du poison ne progresse pas de toute la semaine. Enfin, si le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées : il faudra donc les racheter dès la semaine suivante.

### Progression quotidienne

Il est possible de déterminer le travail accompli chaque jour plutôt que chaque semaine, mais dans ce cas, le total (résultat du test de compétence x DD) est comparé au prix de l'objet exprimé en pièces d'argent.

### Action

Sans objet. Les tests d'*Artisanat* se font à la semaine ou à la journée.

### Nouvelles tentatives

Oui, mais chaque fois que le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées et il faut les racheter.

### Spécial

Il est possible d'augmenter volontairement de +10 les DD d'*Artisanat* indiqués pour la fabrication d'un poison. Cela permet d'achever la fabrication plus rapidement. Il choisit d'utiliser ou non ce DD plus important avant de jouer le test hebdomadaire ou quotidien.

Il est nécessaire de disposer d'un atelier d'empoisonneur. Si le personnage habite en ville, le coût du matériel est compris dans celui des ingrédients, mais il est particulièrement difficile de se procurer l'équipement requis dans les endroits trop reculés.

Le temps de fabrication d'un poison se base sur son coût en pièces d'or et non sur son coût en pièces d'argent comme pour les autres formes d'*Artisanat*.

Certains poisons mettent en œuvre des procédures alchimiques, plutôt que les habituels mélanges et distillations. Les poisons alchimiques doivent être réalisés par la mise en œuvre de la compétence *Artisanat (alchimie)*. Cinq degrés dans la compétence *Artisanat (poisons)* fournissent un bonus de synergie de +2.

### Synergie

Un degré de maîtrise de 5 en *Artisanat* confère un bonus de +2 sur les tests d'*Estimation* liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

## Antidotes

### Antidote commune

**Type** : ingestion

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 50 po

Cette antidote se préparer avec un test d'*Artisanat (alchimie)*. Le fait d'ingérer un antidote confère un bonus d'alchimie de +5 aux jets de *Vigueur* contre le poison pendant 1 heure.

Il s'agit d'une antidote générale qui fonctionne contre tous les poisons (sauf certains très spécifiques et rares).

### Antidote spécifique

**Type** : variable

**DD de préparation** : celui du poison +5

## Poisons accidentels

### Poisons animaux

#### Oxydation

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : maladie (septicémie)

**Effet secondaire** : maladie (tétanos)

**DD de préparation** : 12

**Prix** : –

On peut empoisonner une arme en la laissant tremper quelques jours dans un cadavre en décomposition ou dans des marais putrides. Chez une personne blessée par une telle arme, une grave infection du système sanguin peut se déclencher rapidement, entraînant la mort au bout d'une quinzaine d'heures minimum. Si la septicémie est évitée (jet de soin réussi de 20), c'est le tétanos qui prend le relais et peut tuer en quelques jours. Si jamais la victime tient plus de 12 jours, elle est sauvée. On peut soigner ces effets par de simples jets de *Premiers secours* de DD 20.

La septicémie cause la perte de 1d6 points de Constitution par jour et a un temps d'incubation de 1 jour. Elle a un DD de 15. Le tétanos cause la perte de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution par jour et a un temps d'incubation de 1d3 jours, il a un DD de 18.

#### Salmonelle

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 18

**Effet initial** : maladie

**Effet secondaire** : –

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 50 po

C'est une infection qui se trouve facilement dans le lait, les poules et leurs œufs. La mort surviendra en quelques heures, à la suite d'une intoxication alimentaire lente et douloureuse (accompagnée d'une forte fièvre et de convulsions).

Ce poison est difficile à se procurer avec certitude ou à fabriquer. Le meilleur moyen est d'avoir entendu parler d'une source de contamination et d'aller sur place se procurer des échantillons. On peut aussi laisser exposer des produits fragiles et attendre l'apparition de la maladie. La salmonelle a les caractéristiques suivantes : DD 18, temps d'incubation 1 jour, dégâts de 1d4 Con.

**Prix** :  $\frac{1}{10}$ <sup>ème</sup> du prix du poison

Il s'agit d'une antidote spécifique qui contre parfaitement les effets d'un unique poison donné. Son mode d'application varie énormément selon le poison qu'il cible. Certaines doivent être ingérées avant que le poison se soit administré, d'autres doivent être appliqués sur la blessure immédiatement après que le poison soit entré dans le corps. Dans tous les cas, ils doivent être appliqués avant que l'effet secondaire ne se produise.

Il immunise complètement contre les effets à venir du poison et contre les tentatives à venir d'empoisonnement pendant une heure. Si le poison est un poison alchimique, l'antidote nécessite un test d'*Artisanat (alchimie)* au lieu d'*Artisanat (poisons)*.

Certains poisons n'ont pas d'antidote connue.

### Poisons alchimiques

#### Acides et bases

Liquide/pâte, minéral, ingestion, 1, -4, 50

**Type** : ingestion (contact)

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : 1d6 points de dégâts

**Effet secondaire** : 1d6 points de dégâts

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 10 po

Il s'agit de produits chimiques divers : ammoniacque, carbure de calcium, chaux vive, potasse, soude, acide chlorhydrique, sulfureux ou chlorique, brome, chlorure de soufre, ... Sous leur forme simple, ils agissent au contact comme des armes à impact et leurs règles d'utilisation figurent dans le *manuel de l'alchimiste*.

Ils peuvent aussi être mélangés à divers produits et servir de poisons par ingestion. Dans ce cas, ils infligent de sévères douleurs stomacales. Ils provoquent essoufflement, cyanose et crachats sanglants en inhalation ou des hémorragies et des perforations du système digestif en ingestion.

#### Alcool

**Type** : ingestion (inhalation)

**DD de Virulence** : 10

**Effet initial** : chancelant (1d3 heures)

**Effet secondaire** : comateux (12 heures)

**DD de préparation** : 10

**Prix** : 1 po

En ingestion, à jeun, ou en grandes quantités, l'alcool peut provoquer une hypoglycémie importante, menant à un coma éthylique. Un coma trop prolongé aura des séquelles neurologiques ou pourra même entraîner la mort. Malgré tout, c'est loin d'être le poison le plus efficace. Le DD de sauvegarde augmente de +1 pour chaque dose consommée après la première dans un laps de temps rapproché (moins d'une heure).

De fortes vapeurs d'alcool (pas simplement respirer une bouteille) peuvent aussi saouler. Le personnage bénéficie dans ce cas d'un bonus de +2 à son test de *Vigueur*, mais doit en effectuer tous les rounds qu'il passe dans une telle atmosphère.

Il est possible fabriquer de l'alcool aussi bien avec la compétence *artisanat (poison)* qu'*artisanat (alchimie)*, *profession (brasseur)* ou *profession (distillateur)*.

### Alcool biaisé

**Type** : ingestion (inhalation)

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : 1d3 Sagesse

**Effet secondaire** : comateux (12 heures) + cécité (permanente)

**DD de préparation** : 15 (ou suite à un échec marqué de préparation d'alcool)

**Prix** : 10 po (en tant que tel)

Cet alcool est à peu près indiscernable de l'alcool courant, tant au goût qu'à l'odeur, s'il est mélangé en bonnes proportions. Il provoque presque systématiquement des maux de tête et des troubles de la vue. Une trop grande intoxication peut provoquer un coma convulsif (comme pour l'alcool éthylique). De plus, en sorti de coma, le personnage doit réussir un nouveau jet de sauvegarde ou subir une cécité définitive.

De fortes vapeurs d'alcool (pas simplement respirer une bouteille) peuvent aussi saouler. Le personnage bénéficie dans ce cas d'un bonus de +2 à son test de Vigueur, mais doit en effectuer tous les rounds qu'il passe dans une telle atmosphère.

La fabrication est la même que pour l'alcool ; d'ailleurs, la plupart du temps, c'est une erreur dans la fabrication de l'alcool qui amène à la production de l'alcool biaisé. Pour en fabriquer à dessein, il faut posséder la compétence *artisanat (poison)* ou *artisanat (alchimie)*.

## Poisons Communs

### Poisons animaux

#### Bile de dragon

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 26

**Effet initial** : 3d6 For

**Effet secondaire** : –

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 1 500 po

Cet acide légèrement visqueux et collant, capable de détruire une armure de métal, brûle immédiatement au contact de la peau. Heureusement son prix, dû à la difficulté de rencontrer la substance de base, en fait un poison très rare.

#### Cendres d'ungol

**Type** : Inhalation

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : 1 Cha

**Effet secondaire** : 1d6 Cha + 1 Cha (permanent)

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 1 000 po

Ce poison se présente sous la forme de paillettes d'un brun-roux poussiéreux. La simple respiration de l'odeur dégagée par celles-ci suffit à provoquer des graves lésions sur la peau dont on ne se remet jamais tout à fait complètement.

### Mal combustion

**Type** : gaz

**DD de Virulence** : 22

**Effet initial** : 1d6 Sag

**Effet secondaire** : comateux + 1d6 Con

**DD de préparation** : 20 (Cf. infra)

**Prix** : –

L'émission de gaz est dû à une mauvaise combustion. Il détruit l'humeur sanguine et lui retire toute ses vertus. Le grave déséquilibre qui s'en suit peut mener à la mort. Un empoisonnement au monoxyde de carbone peut se faire, par exemple, dans une petite pièce chauffée par un mauvais poêle. En une heure, les victimes sentent une sorte de torpeur les envahir, puis elles tombent dans l'inconscience avant de mourir, en une petite heure supplémentaire. Ce processus s'arrête dès que l'on sort de l'influence du gaz (laissant juste le souffle court).

Les effets initiaux débutent après un temps variable selon la densité du gaz, entre 5 minutes et une heure. Une minutes après, l'effet secondaire se produit. La victime tombe alors inconsciente et perd alors 1d6 points de Constitution par minute passée dans la zone empoisonnée.

Il s'agit d'un poison courant, généralement généré par la malchance. Il n'est pas possible de le stocker et de l'utiliser plus tard. Par contre, il est possible de saboter un feu ou un poêle afin que la combustion soit imparfaite et qu'elle génère naturellement ce gaz. Cette pratique nécessite la réussite d'un test de *Sabotage* de DD 20.

### Fluide cervical de charognard rampant

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 13

**Effet initial** : paralysie pour 2d6 minutes

**Effet secondaire** : –

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 200 po

Ce fluide, s'il touche la tête d'une créature, la paralyse immédiatement pour 2d6 minutes. Il n'existe pas d'antidote, même magique.

### Venin d'araignée monstrueuse

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : 1d4 For

**Effet secondaire** : 1d6 For

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 150 po

Ce poison très violent se prépare à partir des glandes à venin d'une araignée monstrueuse de taille M. L'effet secondaire se produit 10 secondes après le contact. Utiliser du venin d'une plus grosse araignée augmente la virulence du poison et permet de produire plus de poison.

### Venin de guêpe géante

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 18

**Effet initial** : 1d6 Dex

**Effet secondaire** : 1d6 Dex

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 210 po

Ce poison est connu pour être un des venins paralysant des plus répandus, mais il est souvent vendu dilué pour le rendre plus fluide, ce qui en diminue l'effet.

### Venin de mille-pattes monstrueux

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 11

**Effet initial** : 1d2 Dex

**Effet secondaire** : 1d2 Dex

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 90 po

Il s'agit sûrement d'un des poisons les plus courants. Non mortel, il a seulement tendance à engourdir la cible. On produit une dose à partir de la glande à venin d'un mille-pattes monstrueux de petite taille. Les quantités augmentent, ainsi que la virulence du poison, si on utilise des glandes d'un mille-pattes de plus grande taille.

### Venin de scorpion monstrueux

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 18

**Effet initial** : 1d6 For

**Effet secondaire** : 1d6 For

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 200 po

Ce venin diminue la force au rythme de 1 point tous les deux rounds. Il se fabrique à partir d'un scorpion monstrueux de grande taille, qui permet de fabriquer 1d6 doses de poison. La taille du poison influe sur la virulence du poison.

### Venin de ver pourpre

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 24

**Effet initial** : 1d6 For

**Effet secondaire** : 1d6 For

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 700 po

Il est quasiment impossible de résister au poison de cet immense ver nécrophage, qui n'est heureusement mortel que dans très peu de cas.

### Venin de vipère à tête noire

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 11

**Effet initial** : 1d6 Con

**Effet secondaire** : 1d6 Con

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 120 po

Le venin de ce serpent agit à retardement. L'effet secondaire se produit 15 minutes après le contact.

### Venin de Wiverpe

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 17

**Effet initial** : 2d6 Con

**Effet secondaire** : 2d6 Con

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 3 000 po

Il s'agit de l'un des poisons les plus toxiques qu'il existe. Il tue ses victimes dans la minute. Il n'y a que peu d'antidotes connus.

## Poisons végétaux

### Ajonc à feuilles bleues

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : 1 Con

**Effet secondaire** : perte de connaissance (1d3 heures)

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 120 po

Cette plante typique à cause de la couleur de ses feuilles est aussi un poison. Il dégage une odeur très caractéristique, un herboriste le reconnaîtra immédiatement. Il fabrique en faisant macérer les feuilles de la plante dans une solution d'alcool.

### Ampésite

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : 1d4 Int

**Effet secondaire** : 2d6 Int

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 125 po

Ce poison se fabrique en extrayant par distillation le principe actif d'une mousse poussant dans les endroits sombres et humides. Il cause en quelques secondes un choc métabolique pouvant provoquer de graves lésions du cerveau.

### Épilome zébré

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 11

**Effet initial** : 1 Sag

**Effet secondaire** : 2d6 Sag + 1d4 Int

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 180 po

Ce poison est tiré d'un champignon qui ne vit que dans les profondeurs de la terre. Il provoque de graves troubles neurologiques au moment de la digestion.

### Extrait de sapvert

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 13

**Effet initial** : 1 Con

**Effet secondaire** : 1d2 Con

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 100 po

Ce poison provoque de fortes nausées, immédiatement après chaque ingestion de liquide ou d'aliment.

### Huile de taqqit

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : -

**Effet secondaire** : perte de connaissance (1d3 heures)

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 90 po

Cette huile, utilisée par les assassins pour les enlèvements de personnes, ressemble en tous points à de l'huile de

cuisine, mais dans les 1d10 minutes qui suivent son ingestion, la victime perd connaissance.

### *Pâte de malys's*

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 16  
**Effet initial** : 1 Dex  
**Effet secondaire** : 2d4 Dex  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 500 po

La pâte préparée à partir des racines de cette plante, une fois en contact avec la peau, provoque une paralysie du système pulmonaire, provoquant un grand essoufflement dans les meilleurs des cas, ou la mort en une dizaine de minutes par arrêt respiratoire.

### *Poudre d'assonne*

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 16  
**Effet initial** : 2d12 points de dégâts  
**Effet secondaire** : 1d6 Con  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 300 po

Cette poudre blanche est produite à partir de feuilles séchées. Ce poison mortel bon marché est heureusement facilement détectable grâce à la forte odeur de cerise qu'il dégage.

### *Tarrivape*

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 16  
**Effet initial** : 1d6 Dex  
**Effet secondaire** : 2d6 Dex  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 750 po

Cette huile issue des racines de tarrivane provoque une sorte de paralysie.

### *Tépébreux vireux*

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 18  
**Effet initial** : 2d6 Con  
**Effet secondaire** : 1d6 Con + 1d6 For  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 300 po

Ce champignon mortel réduit en poudre et mélangé aux aliments provoque, immédiatement après l'ingestion, de violentes douleurs abdominales conduisant à la mort dans la plupart des cas. Si toutefois la victime survit, des nouvelles douleurs se présentent 20 minutes plus tard.

### *Tormeptille*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 12  
**Effet initial** : –  
**Effet secondaire** : 1d4 Con + 1d3 Sag  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 100 po

Séchée et préparée correctement, cette racine devient un poison lent très puissant. L'effet secondaire apparaît plus d'une heure après le contact.

## *Poisons minéraux*

### *Arsenic*

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 13  
**Effet initial** : 1 Con  
**Effet secondaire** : 1d8 Con  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 120 po

Ce poison mortel se présente sous la forme d'un sel cristallin facilement soluble dans l'eau pour donner un liquide clair sans odeur. Il provoque des vomissements, des diarrhées, puis des hémorragies digestives. Les fonctions rénales et de salivaires s'arrêtent, puis commencent les convulsions, avant le coma. La peau prend une coloration brune, les cheveux tombent et les extrémités se paralysent ...

Ce poison est tout à fait abominable et efficace, son action est quasi instantanée, puis la mort est lente, très lente ...

### *Mitharite*

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 13  
**Effet initial** : –  
**Effet secondaire** : 3d6 Con  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 650 po

Cette poudre ne fonctionne que si elle est lancée dans les yeux des victimes. Elle provoque immédiatement des brûlures conduisant à la cécité (qui ne peut guérir que par une régénération magique des tissus) puis attaque le système nerveux, provoquant généralement une mort très douloureuse.

### *Sang de troll*

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 14  
**Effet initial** : 2d4 Con  
**Effet secondaire** : 3d4 Con  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 000 po

Ce fluide gris vert nécessite cinq gouttes de sang de troll pour sa préparation. Il devient inoffensif s'il est porté à une température supérieure à 40 degrés.

### *Vapeurs d'othur brûlé*

**Type** : inhalation  
**DD de Virulence** : 18  
**Effet initial** : 1 Con (permanent)  
**Effet secondaire** : 3d6 Con  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 2 100 po

L'othur est un poison extrêmement puissant et dangereux. Souvent mélangé et incorporé à des bâtonnets d'encens pour passer inaperçu, ses vapeurs inodores altèrent le système respiratoire et conduisent à la mort par étouffement.



## Poisons alchimiques

### Brume de folie

**Type** : inhalation  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1d4 Sag  
**Effet secondaire** : 2d6 Sag  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 1 500 po

La victime qui respire l'odeur dégagée par cette potion se met dans un état nerveux proche de la folie qui se termine souvent par le suicide.

### Cendres de liché

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 17  
**Effet initial** : 2d6 For  
**Effet secondaire** : 1d6 For  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 250 po

Ce sirop noir au goût léger de cendres peut neutraliser sa victime en quelques secondes. Il est généralement ajouté

aux aliments de la victime et quelques gouttes suffisent, ce qui explique son bas prix.

### Essence d'ombre

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 17  
**Effet initial** : 1 For (permanent)  
**Effet secondaire** : 2d6 For  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 250 po

Essence de mort-vivant  
 Ce poison élaboré par les prêtres à partir d'essence de cette créature mort-vivante est très puissant. On ne s'en remet jamais complètement.

### Salive de goule

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : paralysie (2d6 minutes)  
**Effet secondaire** : 1 Dex (permanent)  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 800 po

Cette huile verdâtre fabriquée par des prêtres sent la pourriture, elle paralyse ses victimes.

## *Poisons des jungles et des marais*

## Poisons animaux

### Bave de crapaud venimeux

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 13  
**Effet initial** : 1d6 Int  
**Effet secondaire** : 2d6 Int  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 500 po  
 Ce puissant poison d'aspect gluant provoque généralement un coma rapide de la victime.

### Fluxa

#### *poison écailleux*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 14  
**Effet initial** : 1d4 Con  
**Effet secondaire** : 2d4 Con  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 800 po

La fluna est un coléoptère des marais qui ne devient agressif que lors des périodes de reproduction. Son venin administré à hautes doses est très dangereux.

### Mort noire

#### *poison nixien*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 21  
**Effet initial** : 2d6 Con  
**Effet secondaire** : 1d6 For+1d6Con  
**DD de préparation** : 30  
**Prix** : 1 500 po

Ce terrible poison est un mélange de plusieurs venins très difficile à stabiliser. Il est la marque des Crocs de Nixie qui l'utilisent contre ceux qui se mettent en travers des plans de

l'organisation. La victime meurt en se tordant de douleur, ses veines gonflent et prennent une teinte noire qui se répand sur tout le corps.

### Mousse de grenouille azurée

#### *poison nixien*

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 19  
**Effet initial** : 1d4 Dex  
**Effet secondaire** : paralysie 2d6 minutes  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 500 po

Les inoffensives grenouilles azurées de la plaine venimeuse sécrètent un poison unique que les nixiens ont appris à recueillir. Le simple fait de le mélanger à d'autres substances naturelles en fait une huile très toxique dont on peut enduire les armes.

### Poison changeant

#### *poison nixien*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 15+1d6  
**Effet initial** : cécité (1d10 minutes)  
**Effet secondaire** : 2d6 Dex  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 500 po

Ce poison est raffiné à partir des crachats du serpent changeant des terviens, le Nastinaflas Sloxa. Son effet est très variable mais il provoque la cécité et une perte complète du sens de l'orientation et de l'équilibre.

## Poison d'araignée velue

*Poison gobelín*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 17  
**Effet initial** : 1d3 Dex  
**Effet secondaire** : désorientation (1d3 heures)  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 300 po

Ce poison provoque une désorientation temporaire durant 1d3 heures. Les points perdus reviennent automatiquement au bout de ce délai. Il est extrait des crocs d'une araignée velue vivante par les gobelins.

## Poison d'Ettercap

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1d6 Dex  
**Effet secondaire** : 2d6 Dex  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 700 po

Le poison sécrété par un ettercap est hautement toxique. Il finit par paralyser complètement la victime, la rendant à merci de n'importe quel prédateur.

## Poison de grenouille dorée

*Poison gobelín*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 20  
**Effet initial** : 1d8 Con  
**Effet secondaire** : 1d8 Con  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 300 po

Le sang de cette petite bête de la jungle est utilisé par les tribus gobelines de la Grande Mer Verte sur leurs fléchettes de sarbacane lorsqu'elles s'affrontent. Ce poison est mortel.

## Poison de la guerre

*Poison nixíen*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 16  
**Effet initial** : 1d6 Con  
**Effet secondaire** : 1d4 Con + 1d4 For  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 750 po

Le venin du Sloxa fin Tsin Jaslan, le serpent à deux têtes, des plaines nixiennes et terviennes est souvent utilisé par les guerriers saints de Sasseyla. Son poison affaiblit rapidement ses victimes. Les effets secondaires se produisent 20 secondes après les effets principaux.

## Poison de la nuit

*Poison nixíen*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 21  
**Effet initial** : 1d6 Con  
**Effet secondaire** : 2d6 Con  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 2 500 po

Ce poison extrêmement violent peut tuer la majorité de ses victimes. Il est extrait du serpent de la nuit, le Sloxa da Asdes des terviens.

## Poison du vide

*Poison nixíen*

**Type** : blessure / ingestion  
**DD de Virulence** : 18  
**Effet initial** : hallucinations (2d6 jours)  
**Effet secondaire** : crises de folies (2d6 jours)  
**DD de préparation** : 30  
**Prix** : 4 000 po

Ce poison est fabriqué à partir du venin du Masdeflas Sloxa, le serpent invisible. Il provoque de violentes hallucinations puis au bout d'une journée, la victime est prise de violentes crises de folie meurtrières, confondant ses hallucinations avec la réalité.

## Poison nixien

*Poison nixíen*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 25  
**Effet initial** : 6 For  
**Effet secondaire** : 6 For  
**DD de préparation** : 30  
**Prix** : 1 000 po

Ce poison est d'un usage standard par les assassins nixiens et terviens. Il nécessite 10 jours de préparation, mais son effet est imparable. Il est constitué d'un mélange de venins les plus virulents des serpents des marais, mélangés à diverses herbes et laissés macérés pendant des jours.

## Queue de scorpion royal

*Poison nixíen*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1d8 Con  
**Effet secondaire** : 1d3 Dex  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 750 po

Le venin de cet animal, que l'on extraie de sa queue, paralyse légèrement sa victime au bout de quelques minutes. Cet animal est assez rare et ne se capture pas facilement. On en trouve plus facilement sur la côte tervienne.

## Sang de scorpion

*Poison gobelín*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 2d4 Con  
**Effet secondaire** : 1d8 For  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 900 po

Ce mélange de venins (scorpions, serpents, araignées), fabriqué par les alchimistes gobelins, se présente sous la forme d'un liquide jaune.

### Toxipe d'aspic

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 25  
**Effet initial** : 1d2 Con  
**Effet secondaire** : 1d2 Con  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 500 po

Ce poison inflige peu de dégâts, mais il est quasiment impossible d'y résister.

### Toxipe d'œil tueur

*Poison écailleux*

**Type** : inhalation  
**DD de Virulence** : 16  
**Effet initial** : 2d6 Con  
**Effet secondaire** : 2d6 Con  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 3 500 po

Ce gaz particulièrement redoutable est préparé à partir de glandes d'un poisson appelé œil tueur. Une fois libéré, le nuage toxique tue la plupart des créatures dans un rayon de 2 mètres (effets réduits de moitié dans un rayon de 2 à 5 mètres).

### Venin de guêpe azurée

*Poison gobelin*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 21  
**Effet initial** : 2d6 Dex  
**Effet secondaire** : 2d6 Dex  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 500 po

Ce poison est connu des gobelins pour être un des venins paralysants les plus puissants, mais il est souvent vendu dilué pour le rendre plus fluide, ce qui en diminue l'effet.

### Venin de Krynn

*Poison gobelin*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 14  
**Effet initial** : 2d6 Int  
**Effet secondaire** : 1 Int (permanent)  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 1 000 po

Ce poison est fabriqué par distillation du venin de l'impressionnante araignée Krynn de la Terre des Insectes. Le poison attaque directement les cellules nerveuses et la victime est prise de contorsions ultra violentes la première minute.

### Venin de serpent guérisseur

*Poison nixien*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 17  
**Effet initial** : 1d3 Dex  
**Effet secondaire** : 1d3 Dex  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 150 po

Ce poison est extrait par des dompteurs prudents de l'Astana Sloxa, le serpent guérisseur des Nixiens. Son

poison provoque un profond engourdissement et une perte d'équilibre.

### Venin de veuve

*Poison gobelin*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 14  
**Effet initial** : 1d2 For  
**Effet secondaire** : 1d2 For  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 350 po

Le venin de l'araignée veuve de Salda n'est pas très violent, mais il faut plus d'une semaine pour qu'il se dissipe. Les points perdus sont donc récupérés uniquement à partir de ce moment là.

### Venin du serpent à plumes

*Poison nixien*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 22  
**Effet initial** : 2d6 Sag  
**Effet secondaire** : 2d6 Sag  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 3 000 po

Le Sloxa fin Zaxirin, le serpent à plumes, vit dans les jungles profondes. Son venin est très recherché par les empoisonneurs qui cherchent à affaiblir leurs victimes de façon à les rendre plus ouverts à leurs suggestions.

### Poisons végétaux

#### Arbre à poison

*Poison gobelin*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 19  
**Effet initial** : 2d6 For  
**Effet secondaire** : 1d6 For  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 450 po

L'arbre à poison est une plante rare qui ne pousse qu'au cœur des jungles gobelines. Pour se protéger des insectes, cet arbre produit un poison puissant : la moindre égratignure provoque d'atroces douleurs dans la plaie, affectant la force musculaire. Ses fleurs sont le seul antidote connu.

#### Curare

*Poison gobelin*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 19  
**Effet initial** : 2d6 Dex + 1d6 Con  
**Effet secondaire** : 1d6 Dex + 2d6 Con  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 700 po

Ce poison conçu à partir de sucres tirés de différentes plantes tropicales par les chasseurs gobelins provoque la paralysie progressive des muscles jusqu'à la mort (par arrêt respiratoire ou cardiaque) quelques instants après inoculation. La mort est relativement lente, mais indolore. Il est utilisée, la plupart du temps, sur les pointes de flèches et de fléchettes pour la chasse.



## Douce fragrance du lotus'

*Poison nixien*

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 19

**Effet initial** : étourdissement (1d3 heures)

**Effet secondaire** : 1d6 Sag

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 5 000 po

Cet extrait de lotus noir, traité par de nombreux procédés tenus secrets est un parfum empoisonné qui n'agit pas sur la personne qui le porte (le contact du liquide immunise). Ce parfum est suave et sensuel. Pour avoir un effet, ce parfum doit être respiré pendant au moins 1 heure. Un jet de sauvegarde doit être fait toutes les heures. Une personne portant ce parfum a un bonus de circonstance de +4 à ses tests de diplomatie et de bluff, ainsi qu'un bonus de +1 au DD de ses sorts et effets de l'école des enchantements, contre ses victimes.

Le contact du parfum immunise pour 12 h, ce qui est aussi la durée au-delà de laquelle le parfum est sans effet.

## Elzoul

*Poison écailleux*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : toux

**Effet secondaire** : 1 For

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 100 po

Ce poison, tiré d'une fleur des marais, provoque une forte toux durant 1d20 minutes. Le poison est formé par distillation de cette fleur et se présente sous la forme d'un liquide vert clair.

## Epyie du désert

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 16

**Effet initial** : déshydratation

**Effet secondaire** : 1d6 Con

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 150 po

Ce poison cause la déshydratation (soif intense, fatigue, vertiges, perte de conscience). La perte de points de constitution se fait au rythme d'un point toutes les deux heures.

## Enzyme de triple-fleur

*Poison nixien*

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : 1 point de dégât

**Effet secondaire** : continu

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 350 po

Ce liquide jaune collant inflige des dégâts au contact avec la peau jusqu'à ce qu'il soit neutralisé (1 point de dégât par minute). On peut facilement l'enlever en le lavant, mais les points perdus ne sont pas récupérés automatiquement.

## Extrait de lotus' noir

*Poison nixien*

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : 3d6 Con

**Effet secondaire** : 3d6 Con

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 4 500 po

Il s'agit de l'un des poisons les plus dangereux du monde, mais il est aussi très difficile à trouver à cause de la rareté du nénuphar à partir duquel il est fabriqué. Personne n'y échappe est la mort est quasi-instantanée. L'effet secondaire se produit 20 secondes après le contact.

## Jaxopa zurcas'

*Poison nixien*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : 1d4 Dex

**Effet secondaire** : 2d4 Dex

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 200 po

La menace de ces noix réside dans leur goût délicieux car celui qui en goûte une en remange instinctivement plusieurs autres. Au-delà d'une dizaine de noix surviennent des crampes dans les jambes. L'arbre ne pousse qu'aux tropiques.

## Pollen d'Hastersass'

*Poison nixien*

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : hallucinations

**Effet secondaire** : 1 Sag (permanent)

**DD de préparation** : 10

**Prix** : 350 po

Respirer le pollen de cette fleur fait apparaître à la victime de nombreuses hallucinations (apparition de personnes familières, sentiment de persécution, ...).

## Poudre de lotus' jaune

*Poison nixien*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 16

**Effet initial** : Dex divisée par 2

**Effet secondaire** : Force divisée par 2

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 400 po

Ce poison a un goût très acide. La récupération se fait 2 fois plus lentement qu'un poison classique. Il est issu des fleurs de lotus jaune.

## Poudre de lotus' pourpre

*Poison nixien*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 16

**Effet initial** : Int divisée par 2

**Effet secondaire** : Sagesse divisée par 2

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 600 po

Ce poison a un goût très amer. La récupération se fait deux fois plus lentement qu'un poison classique. Il est issu de la sève du lotus pourpre.

### Poudre soporifique

#### *Poison écailleux*

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 17

**Effet initial** : inconscience 1d3 rounds

**Effet secondaire** : inconscience 1d3 heures

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 300 po

Les hommes-lézards ont développé une technique leur permettant de distiller différents extraits de plantes de la jungle pour produire un poison qui fait perdre connaissance à leurs ennemis. Les plantes sont traitées avant d'être séchées et réduite en une fine poudre grise. Celle-ci est inoffensive et peut se garder des années, tant qu'elle n'est pas mélangée à de l'eau. La pâte ainsi fabriquée est le réel poison.

### Sartalinq noire

#### *Poison nixien*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 18

**Effet initial** : 1 For (permanent)

**Effet secondaire** : 1d4 For

**DD de préparation** : 10

**Prix** : 200 po

Ce poison fait apparaître des cloques sur les muqueuses de la bouche gênant la respiration.

### Sombre serpent

#### *Poison nixien*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 16

**Effet initial** : 1d8 Cha

**Effet secondaire** : 1 Cha (permanent)

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 250 po

Ce poison est une poudre rouge carmin constitué de racines d'une plante des marais séchées et broyées. Il laisse à vie une légère coloration sur les surfaces qu'il recouvre.

### Sommeil d'oubli

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 35

**Effet initial** : sommeil (1d6 heures)

**Effet secondaire** : coma (1d10 jours)

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 8 000 po

Cette pâte est préparée avec du venin de cobra noir et de l'opium. Le composé est très stable et s'étale facilement sur une arme. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle tombe dans un profond coma pour 1d10 jours. Si le JS est réussi, elle sombre dans le sommeil pour 1d30 heures. Le temps de sommeil ou de coma est oublié par la victime qui n'a pas souvenir d'avoir dormi ... elle aura aussi oublié les jours ou les heures qui ont précédé (sur le même laps de temps). Le coma peut être si profond qu'il simule tout à fait

la mort (-5 aux tests de *Premiers secours* pour faire le bon diagnostic).

### Ssartiss'

#### *Poison nixien*

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : paralysie 2d6 minutes

**Effet secondaire** : inconscience 1d4 heures

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 400 po

Ce venin est distillé de plusieurs espèces de serpents par les empoisonneurs nixiens et terviens. Le ssartiss développe une forte odeur âpre quand il est humide et une texture écailleuse et ridée quand il est séché. Il se présente sous forme d'un fluide laiteux, à la fois limpide et gluant. Sa surface durcit au contact de l'air tout en restant visqueux à l'intérieur. Il peut ainsi conserver leur toxicité pendant des décennies entières.

### T'souss'

#### *Poison nixien*

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : 4d4 points de dégâts

**Effet secondaire** : 2d4 points de dégâts

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 400 po

Cette substance fabriquée par les empoisonneurs nixiens et terviens est un mélange de venin de cobra et d'extrait de différentes variétés de plantes venimeuses. Fraîche, elle a une odeur de fruit très mûr. Sèche, elle a tendance à s'éclaircir jusqu'à devenir transparente. Il se présente sous forme d'un fluide laiteux, à la fois limpide et gluant. Sa surface durcit au contact de l'air tout en restant visqueux à l'intérieur. Il peut ainsi conserver leur toxicité pendant des décennies entières.

### Vin de sang

#### *Poison nixien*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 19

**Effet initial** : 1d3 For

**Effet secondaire** : 1d3 For

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 200 po

Ce poison est préparé à partir de plantes rares pour être mélangé à du vin. Il n'en altère par le goût, mais en éclaircit légèrement la couleur. Il réagit avec les acides digestifs et provoque la nausée, des convulsions et des crampes abdominales. La victime est ensuite immunisée à ce poison pendant 3d8 jours.

### Poisons minéraux

#### Gassabann

#### *Poison gobelin*

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 10

**Effet initial** : 1d2 Dex

**Effet secondaire** : sommeil (1d4 minutes)

**DD de préparation** : 10

**Prix** : 200 po

C'est un poison courant chez les chasseurs gobelins. Il provoque immédiatement une très légère paralysie, puis endort la cible rapidement pour quelques minutes.

### Gaz des marais

#### *poison écailleux*

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 16

**Effet initial** : 1d8 Dex

**Effet secondaire** : 3d6 Sag

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 600 po

Ce gaz pouvant affecter toute créature dans un rayon de 5 mètres affaiblit ses victimes en les endormant ou en les ralentissant, puis s'attaque à la partie cérébrale de l'individu.

### Gomme Jalaba

#### *poison écailleux*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 12

**Effet initial** : passe la Con à 3

**Effet secondaire** : –

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 800 po

Ce poison apparaît sous la forme d'une pâte caoutchouteuse de couleur gris clair. Mélangée à des aliments, il se dissout à la cuisson pour devenir indécélable par goût ou l'odeur. Elle fait tomber immédiatement la Constitution à 3, mais les points se regagnent à un rythme 3 fois plus rapide que la normale.

### Rêve d'Iass'

#### *poison nixien*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 13

**Effet initial** : insomnie

**Effet secondaire** : spécial

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 1 200 po

Ce poison prend l'apparence d'une poudre ou d'un liquide pourpre qui sent le raisin. Après ingurgitation, la victime ne trouvera plus le sommeil, jusqu'à une dissipation magique de la drogue. Pendant ce temps, elle perd chaque jour des points de Force (1 point le 1<sup>er</sup> jour, 2 points le 2<sup>ème</sup> jour, ...).

### Sirop de rêve

#### *poison nixien*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : sommeil (1d3 heures)

**Effet secondaire** : –

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 300 po

Cette drogue rend ses victimes comateuses et leur procure des rêves plaisants. C'est un liquide gris, blanc ou brun au goût sucré. Certaines personnes se l'administrent volontairement.

### Rêve de sable

#### *poison nixien*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 16

**Effet initial** : sommeil (1d4 heures)

**Effet secondaire** : 2d6 Sag

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 1 500 po

Cette poudre est obtenue à partir d'une roche volcanique des jungles tropicales que l'on nomme Katal. C'est une sorte de poudre orange clair. Elle s'utilise fumée, mélangée à du tabac.

Fumer un tabac contenant du rêve de sable plonge la victime dans un profond rêve permettant d'implanter aisément (sur un jet d'hypnotisme réussi) des suggestions post-hypnotiques. Durant le sommeil, le personnage est particulièrement sensible aux suggestions qui lui sont faites. Il regagne les points de Sagesse qu'il a perdu à son réveil, mais ne se rappelle par réellement ce qui s'est passé durant les minutes avant son ensommeillement. Il est aussi incapable de réagir consciemment à ce qui lui a été suggéré durant cette période de sommeil hypnotique.

### Poisons alchimiques

#### Strychnine

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : 2d6 Con

**Effet secondaire** : 2d6 Sag

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 500 po

Ce poison est tiré de la noix vomique qui pousse sous les tropiques. Il provoque des convulsions (contractures musculaires), des arrêts respiratoires et une hypersensibilité. Il n'y a pas de trouble de la conscience dans la forme habituelle, par contre apparaissent parfois des troubles sensoriels comme une vision colorée en vert. Deux à trois crises symptomatiques surviendront pendant la demi-heure suivant l'ingestion. L'élaboration de ce poison demande des connaissances très complexes en alchimie. 15 à 30 milligrammes de poison suffisent à tuer quelqu'un.

### Ossra nixiens et terviens

Créés par des sorciers d'anciennes races ophidiennes, les essences Ossra sont des préparations produisant une fumée âcre et colorée quand on les brûle. Elles offrent différents avantages aux races ophidiennes et reptiliennes mais agissent sur le même principe qu'un poison inhalé pour les autres créatures. Dans certains cas, il faut être en contact direct avec l'essence, enflammée ou non, pour profiter de ses bienfaits.

Les médecins hommes-lézards laissent habituellement macérer des fagots dans l'essence d'ossra pendant 1d4 jours avant de les brûler pour faire de la fumée. Une simple fiole d'essence permet de traiter suffisamment de bois pour remplir une pièce de 15 mètres de côté pendant au moins 4 heures. Si on y met directement le feu, la fumée remplit le même volume, mais pendant 5 rounds seulement. Une fois enflammé, l'ossra produit un nuage de fumée coloré qui s'étend à la vitesse de 30 m par round, jusqu'à un maximum de 18 mètres de diamètre. L'odeur est très forte, mais elle ne provoque ni toux, ni asphyxie.

Les médecins et les empoisonneurs évitent de mélanger différents types d'ossra car leurs effets s'annulent partout où ils se chevauchent. La fumée n'affecte pas l'essence non enflammée quand elle entre en contact avec elle. Le fait de mélanger deux essences ossra non enflammées les détruit tout bonnement et produit une huile inflammable sans plus d'effet, aussi bien sur les reptiles que sur les autres créatures.

Si deux ossra différentes sont mélangées, alors qu'elles sont embrasées, l'ensemble produit une épaisse fumée odorante toxique pour toutes les créatures qui l'inhalent. En plus de ses effets délétères, la fumée crée une *nappe de brouillard* (nls 10).

Les secrets de création des essences ossra sont jalousement gardés par les empoisonneurs nixiens et terviens qui les ont dérobés et perfectionnés aux médecins-sorciers des hommes-lézards.

Bien que certaines ossra reproduisent certains sorts, il ne s'agit pas d'effets magiques. On ne peut donc pas les dissiper et il n'est pas possible d'y échapper au moyen d'une résistance à la magie.

### Amasstarte

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 13

**Effet initial** : immobilisation 1d4 rounds

**Effet secondaire** : lenteur 1d6 rounds

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 750 po

La fumée verte produite par cette essence parsemée de particules argentées et scintillantes qui font penser à des étincelles. Son odeur est souvent qualifiée d'épicée. Cette essence est produite en combinant la sève de feuilles d'épinargent aux écailles écrasées et bouillies de n'importe quel poisson d'eau de mer.

L'essence d'amasstarte confère un effet de *soins légers* à tout écailleux qui en verse une fiole dans son bain et trempe dans cette mixture pendant 1 heure au moins. L'effet se reproduit pour chaque heure qu'on y passe.

### Batas's

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : 1d4 Sag

**Effet secondaire** : sommeil 2+1d4 rounds

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 1 000 po

La fumée rouge rubis que dégage cette essence est parcourue de veines sombres et sent le lait brûlé. L'essence est à base de sève de palmier et de pétales d'une petite fleur blanche et sauvage du nom de neige-morte.

Quand un écailleux inhale cette fumée, il devient particulièrement lucide. Quels que soient les sources de distraction ou effets susceptibles de le gêner pour lancer des sorts, il n'a pas à effectuer de test de concentration pour accomplir une action. Le reptile affecté bénéficie également d'un bonus de +5 aux jets de Volonté. L'effet dure tant que l'écailleux inhale la fumée puis 3d6 minutes ensuite.

### Duzla'hass'

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 16

**Effet initial** : débilité 2d6 minutes

**Effet secondaire** : 2d4 Dex

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 2 000 po

Cette substance produit une fumée claire et ambrée dont l'odeur n'est pas sans rappeler celle d'une algue desséchée ou d'une mousse brûlée. Les humains la décrivent parfois comme épicée. L'essence de duzla'hass est à base de menthe, d'écorces d'arbres tropicaux et de sève de la plus grande plante grimpante de la jungle.

Chez les écailleux, la fumée de duzla'hass induit un sommeil profond parcouru de visions issues de leur subconscient et parfois d'origine divine. Les effets des sorts de *songe* ou de *suggestion* qui leur sont jetés peuvent également se manifester durant une telle torpeur. Ils peuvent ainsi retrouver des souvenirs (et notamment des bribes de conversation) avec une grande précision. Le dormeur se réveille automatiquement s'il subit des dégâts. Sinon son sommeil dure 2d4 heures (que la fumée soit encore présente ou non).

### Extariss'

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 11

**Effet initial** : 1d6 For

**Effet secondaire** : 1d4 For

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 1 250 po

La sombre fumée pourpre que dégage cette essence est parcourue de taches bleu clair. Son odeur rappelle celle d'un citron fraîchement coupé. L'essence d'extariss est à base de sève d'ombrenuit, une plante que l'on trouve dans la jungle et que l'on reconnaît sans peine à ses gigantesques feuilles vives et pourpres.

L'extariss altère la densité corporelle des écailleux qui sont en contact avec la fumée. Cela leur permet d'user du pouvoir magique de lévitation à volonté tant qu'ils sont en contact avec les vapeurs (jusqu'à un poids de 100 kilos maximum). Ils utilisent souvent ce pouvoir pour atteindre des corniches, des portes ou des ouvertures situées en hauteur. Certains y recourent également pour se reposer, étudier ou travailler à l'écart de toute distraction. L'intéressé doit cependant faire attention car s'il n'est plus en contact avec la fumée, il retrouve son poids normal et chute instantanément. Comme dans le cas du sort, la créature affectée doit être consentante. Les objets ne peuvent être soulevés que par un écailleux en contact avec la fumée.

### Faélé

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 17

**Effet initial** : 2d6 Con

**Effet secondaire** : 1d6 Con

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 2 500 po

Cette essence produit une fumée bleue dentelée de veines émeraude. Elle dégage un relent écoeurant semblable à la puanteur d'un cadavre en décomposition. Elle est constituée de sang humain mélangé à une préparation de cervelle d'animaux bouillie.

La fumée de faélé confère aux écailleux un bonus de circonstance de +4 aux jets de Vigueur. De plus, les dégâts subis sont réduits de 1 point par dé (ou de 1 point par attaque si aucun dé n'est lancé). Cet avantage perdure 1d4 heures une fois le contact initial établi avec la fumée. Un contact prolongé n'accroît pas la durée de l'effet puisqu'il faut atteindre 24 heures pour pouvoir en bénéficier de nouveau.

## Houloun

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 16

**Effet initial** : 1d6 points de dégâts

**Effet secondaire** : inconscience 2d6 minutes

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 1 500 po

Cette essence génère une fumée jaune-vert parcourue de volutes rouges qui ressemblent à s'y méprendre à des flammes. L'odeur du houloun évoque le parfum mentholé de melons de jungle fraîchement coupés, mais en beaucoup plus fort. Cette essence est à base de serpents venimeux et de serpents constricteurs.

Trois minutes au moins de contact avec la fumée de houloun restituent 1d4+2 points de vie à tout écailleux. S'il en a le temps, le bénéficiaire peut ne profiter douze fois, mais il lui faut ensuite patenter 24 heures avant de pouvoir en jouir de nouveau. Souvent, les yuan-tis organisent leurs batailles de manière à pouvoir se battre au sein de cette fumée, en en remplissant une pièce par exemple. Cela leur permet alors de bénéficier des soins susmentionnés toutes les trois minutes.

## Jalass'

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 16

**Effet initial** : 1d4 Int

**Effet secondaire** : 1d6 Int

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 1 000 po

Cette substance produit une fumée blanche parcourue de bandes irisées éphémères. Elle a une odeur de peinture brûlée ou de tissu pourri. L'essence de jalass est à base de limaces écrasées et de sève de launtine, une plante comestible originaire des régions chaudes.

La fumée de jalass annule instantanément les enchantements qui affectent les écailleux qui sont en contact avec elle et les immunise pendant 1d4 heures une fois ce contact rompu. Un round de contact avec de l'essence de jalass enflammée porte assurément l'immunité à 4 heures mais inflige autant de dégâts que de l'huile bouillante.

## Laéris'

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : 2d4 points de dégâts d'acide

**Effet secondaire** : 2d6 points de dégâts

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 300 po

La fumée brune produite par cette essence sent l'olive brûlée. La laéris renferme des insectes écrasés et des racines de différentes plantes aquatiques des marais.

La fumée de laéris provoque chez les écailleux un sursaut d'énergie qui se traduit par un bonus de +2 aux tests de Réflexes. L'effet dure 3d6 minutes à partir du contact initial, mais un même individu ne peut plus être affecté pendant 1d4 heures, même s'il reste au contact de la fumée.

## Mélange d'essences enflammées'

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 22

**Effet initial** : 1d4 Dex

**Effet secondaire** : inconscience 4d4 minutes

**DD de préparation** : 30

**Prix** : variable

Cette fumée se produit quand deux essences enflammées d'ossra se superposent. Elles perdent alors leurs autres effets pour produire un épais nuage âcre et asphyxiant. La fumée produite crée une *nappe de brouillard* (nls 10).

## Oulatlass'

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : 3d6 For

**Effet secondaire** : paralysie 2d6 minutes

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 1 500 po

L'épaisse fumée verte que produit cette essence glisse au sol et monte le long des murs et des meubles tel un serpent paresseux. Son odeur est similaire à celle d'un sanglier en décomposition. L'essence d'oulatlass est à base de fluides de charognard rampant et de mille-pattes.

La fumée d'oulatlass immunise les écailleux contre le froid et la chaleur extrême, mais pas contre les effets de la glace ou du feu d'origine naturelle ou magique, qui leur infligent des dégâts réduits de moitié. Cet avantage dure tant que l'écailleux est en contact avec la fumée puis 2d6 minutes ensuite.

Sur les reptiles, tout contact avec l'essence enflammée a le même effet que celui de la fumée, mais l'utilisateur est immunisé contre les dégâts de la glace et du feu d'origine naturelle ou magique. Ces avantages perdurent jusqu'à 3d6 minutes une fois que l'intéressé n'est plus en contact avec la substance. L'oulatlass n'offre aucune protection contre la foudre et les effets accompagnés du registre de l'électricité.

## Rousstantar

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 18

**Effet initial** : 2d4 points de dégâts

**Effet secondaire** : 3d4 points de dégâts

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 750 po

La fumée verte produite par cette essence est parcourue de volutes de vapeur pourpre et son odeur évoque celle de raisins fraîchement écrasés. Le rousstantar est à base de mues de serpent et d'os de lézards broyés.

Tout écailleux qui entre en contact avec de la fumée de rousstantar gagne 1d12 points de vie temporaires qui perdurent jusqu'à 1d4 heures. Un écailleux qui se verse l'essence enflammée sur le corps gagne 2d12 points de vie temporaires et ne subit pas de dégâts. Ces effets ne se cumulent pas. Dès lors qu'il bénéficie de l'un des deux effets (fumée ou essence enflammée), l'écailleux ne peut profiter de l'autre avant 2d4 jours.



## Poisons des Profondeurs

### Poisons animaux

#### Colle poisson

*Poison drow*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 14  
**Effet initial** : 1d4 Dex  
**Effet secondaire** : fièvre  
**DD de préparation** : 18  
**Prix** : 100 po

L'huile corporelle de Kuo-Toas capturés est utilisée pour créer ce poison, qui est baptisé selon la rigidité qu'il cause dans les articulations de ses victimes et son odeur caractéristique. La fièvre intense qu'il provoque dure une heure.

#### Grillecerveau illithid

*Poison drow*

**Type** : inhalation  
**DD de Virulence** : 22  
**Effet initial** : 1d6 Int  
**Effet secondaire** : 1d6 Int  
**DD de préparation** : 27  
**Prix** : 1 000 po

La matière cérébrale d'illithids fraîchement abattus est distillée afin de capturer certaines de leurs capacités psioniques et de créer ainsi ce poison rare. Bien qu'il soit sous forme liquide à la base, il est sans effet à moins d'être transformé en un aérosol et respiré par le nez. Si le créateur dispose de capacités psioniques, le DD de préparation est réduit de 2. Posséder 5 degrés en *Connaissances (psioniques)* ou *Art psi* accorde un bonus de synergie de +2. Dévorer le cerveau de tout détenteur de ce poison est une priorité et une question d'honneur pour les illithids.

#### Jal Quq Jivivj

*Poison drow*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 18  
**Effet initial** : nausée (1d4 minutes)  
**Effet secondaire** : 1 For  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 150 po

Comparé aux autres poisons utilisés par les elfes noirs, celui-ci semble n'être qu'un sympathique avertissement. Ce poison est préparé à partir du venin d'un crapaud souterrain. La cible est prise de nausées, de fièvres et de vomissements.

#### Larmes de driders

*Poison drow*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 17  
**Effet initial** : 1d4 Cha  
**Effet secondaire** : 2d4 Cha  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 650 po

Malgré son nom, c'est à partir de la salive de ces monstres qu'est élaboré ce poison. Au contact du sang, ce poison fait augmenter le volume des globes oculaires ; les yeux deviennent injectés de sang et la victime pleure des larmes de sang.

#### Pâte de gardons

*Poison drow*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 12  
**Effet initial** : nausée  
**Effet secondaire** : maladie  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 50 po

Cette pâte brune est faite à partir de carcasses écrasées de gardons nécrophages trouvés dans les Profondeurs. Elle est connue pour son odeur insoutenable. La nausée qu'elle provoque dure 1 round. Les individus qui subissent les effets secondaires de ce poison attrapent un équivalent de la *fièvre des marais*.

#### Venin d'araignée des neiges

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : cécité (permanent)  
**Effet secondaire** : –  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 500 po

La victime de ce poison devient définitivement aveugle.

### Poisons végétaux

#### Pourriture psychotrope

*Poison drow*

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1d4 Sag  
**Effet secondaire** : 3d8 pv  
**DD de préparation** : 17  
**Prix** : 125 po

La distillation de fungi violets et d'autres substances chimiques crée cette toxine insidieuse.

### Poisons minéraux

#### Concoction de lumière noire

*Poison drow*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 23  
**Effet initial** : 2d6 Con + 1d6 For  
**Effet secondaire** : cécité  
**DD de préparation** : 28  
**Prix** : 1 500 po

Le minerai de lumière noire est une rare substance hautement toxique et dangereuse qui peut être trouvée dans les Profondeurs. Il est réduit en poudre et coupé avec un acide pour créer ce poison. Le radiation du minerai est réduite par le processus, mais ses effets deviennent aigus quand il passe dans le sang. La cécité provoquée par ce poison dure 1 heure.

## Mortelame

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 20  
**Effet initial** : 1d6 Con  
**Effet secondaire** : 2d6 Con  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 800 po

Ce puissant poison est très prisé par les assassins. Il détruit les parois du système vasculaire causant des hémorragies internes massives. En quelques minutes, les victimes perdent du sang par tous les orifices puis meurent.

## Onguent de pierres malades

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 19  
**Effet initial** : 1d4 Con  
**Effet secondaire** : 2d4 Con (permanent)  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 500 po

Cette pâte épaisse et nauséabonde est fabriquée à partir de pierres malades réduites en poudre et mélangées à d'autres poisons virulents. Elle est généralement répandue sur les armes.

## Poison de chasse

*poison drow*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 13  
**Effet initial** : perte de connaissance (1 minute)  
**Effet secondaire** : perte de connaissance (2d4 heures)  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 100 po

Il s'agit de l'un des poisons les plus répandus parmi les elfes noirs, qui l'utilisent principalement pour la chasse.

## Poison de guerre

*poison drow*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 19  
**Effet initial** : 1d4 For  
**Effet secondaire** : sommeil (1d3 heures)  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 700 po

Premièrement les victimes se sentent faibles et lasses. Le round suivant l'injection la victime tombe dans un profond sommeil. Ce poison réagit à l'air et à la lumière solaire, il doit donc être conservé dans un flacon hermétique. Exposé à l'air, il perd sa toxicité en une heure, exposé à la lumière solaire, il devient immédiatement inoffensif.

## Poisons alchimiques

### Décépitude souterraine

*poison drow*

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 20  
**Effet initial** : -1 résistance à la magie  
**Effet secondaire** : -1 résistance à la magie  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 300 po

Faire macérer dans une solution chimique certains minerais rares trouvés dans les Profondeurs produit ce poison au bout de quelques jours. Son unique usage est de réduire la résistance à la magie de ses victimes. La perte de résistance à la magie se récupère au même rythme qu'une perte temporaire de caractéristique ; il n'existe aucun moyen d'accélérer ce processus.

## Deldûp

*poison drow*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 18  
**Effet initial** : maladie  
**Effet secondaire** : 2d6 Con  
**DD de préparation** : 30  
**Prix** : 5 000 po

Ce poison est composé principalement à base d'œufs d'une petite araignée des Profondeurs. Ces œufs sont conservés dans un liquide (le seregondar), qui les empêche d'éclore, avant de les tuer au bout de six mois. Si le poison est utilisé dans cette limite de temps, les œufs éclosent au bout de deux jours dans la blessure, et les petites araignées commencent alors à dévorer vive la victime. Les animaux peuvent survivre dans le corps pendant un mois, au bout duquel ils meurent et pourrissent. A partir de ce moment, l'effet secondaire du poison se dévoile. La « maladie » a les caractéristiques suivantes : DD 18, temps d'incubation 1d3 jours, pertes de 1d6 points de Constitution. Dans tous les cas, elle s'arrête au bout de 30 jours.

Avant la mort des araignées, une « guérison des maladies » calme l'infection, qui se déclenche de nouveau un jour plus tard. Seuls une neutralisation des poisons ou un soins ultimes sont capables d'éliminer complètement ce poison.

## Folie virile

*poison svîrfneblîn*

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 20  
**Effet initial** : spécial  
**Effet secondaire** : spécial  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 200 po

Un mélange de terres rares et de pierres magiques, la folie virile est un poison dangereux mais tentant. Il accorde à sa victime des bonus à la Force et à la Constitution en contrepartie de malus à l'Intelligence et à la Sagesse. Les effets et secondaires sont de +1d2 en Force et +1d2 en Constitution, contre -1d4 Intelligence et -1d4 en Sagesse. Ses effets secondaires sont de +1d2 en Force, contre -1d4 Intelligence et -1d4 en Sagesse. Les bonus disparaissent au bout d'une heure alors que les malus se récupèrent normalement.

## Gaz étourdissant

*poison svîrfneblîn*

**Type** : inhalation  
**DD de Virulence** : 12  
**Effet initial** : étourdissement (1 round)  
**Effet secondaire** : étourdissement (2d4 rounds)  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 40 po

Les svîrfneblîns brassent ce gaz à partir de spores champignons rares. Il est ensuite entreposé dans des

containers hermétiques sous forme liquide, mais quand son récipient est brisé, le poison est relâché sous la forme d'un nuage de gaz de 1,5 mètre de diamètre. Les gnomes des profondeurs créent des fléchettes spéciales à tête de verre pour le contenir et le jeter sur des adversaires donnés ou contre les murs des cavernes pour désorienter de plus larges groupes d'invasisseurs.

## Gélatineux

### *Poison drow*

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1d3 Cha  
**Effet secondaire** : 1d4 Dex + 1d4 Int (par jour)  
**DD de préparation** : 30  
**Prix** : 2 000 po

Ce poison est tiré d'extraits de créatures gélatineuses et corrosives vivant dans les Profondeurs, souvent dans les dépôts d'ordures des communautés drows. La victime a une fâcheuse tendance à se transformer en une flaque gélatineuse de couleur ambrée. Ce processus dure tant que

### *Poisons des Slander Nerès*

## Poisons végétaux

### Belladone

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 19  
**Effet initial** : 2d6 Dex  
**Effet secondaire** : 1d10 Con  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 250 po

La belladone provoque dans un premier temps des troubles visuels (désorientation, hallucinations) puis une accélération temporaire du rythme cardiaque pouvant causer la mort sur un sujet délicat (les points de Con perdus sont récupérés naturellement au rythme de 1 toutes les 10 minutes).

### Beluka

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 17  
**Effet initial** : 1 Cha (permanent)  
**Effet secondaire** : 1d8 Con  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 600 po

Cette substance bleuâtre à l'odeur aigre est un acide à action lente. Au bout de quelques minutes au contact de la peau, il s'attaque aux tissus internes. Il laisse une marque indélébile bleu clair sur les chairs qu'il brûle.

### Caustar

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1d4 For  
**Effet secondaire** : 1d4 For  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 600 po

Le caustar est préparé à partir d'herbes toxiques et il est souvent utilisé par des mercenaires au combat. Une fois que le poison est entré dans l'organisme, il provoque une douleur intense.

le personnage n'est pas soigné. Chaque jour, il perd 1d4 points de Dextérité et d'Intelligence. Quand il arrive à zéro dans ces deux caractéristiques, il se transforme définitivement en une flaque de gelée, en fait une vase relativement placide. Il a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde supplémentaire après chaque jour de repos. Deux succès consécutifs mettent un terme à la transformation. Ce poison, dans sa phase secondaire, se soigne par une délivrance des malédictions.

## Terreur des cavernes

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 20  
**Effet initial** : confusion  
**Effet secondaire** : 1d4 Int  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 200 po

Ce poison est fabriqué à partir de fungus rampant des cavernes. Il provoque une perte complète des repères et un état de confusion déstabilisant. À long terme, il peut laisser des séquelles graves dans la mémoire des victimes.

## Fleur voilée

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 10  
**Effet initial** : paralysie (2d6 minutes)  
**Effet secondaire** : –  
**DD de préparation** : 10  
**Prix** : 100 po

Cette petite herbe se trouve facilement dans les prairies, elle contient un poison paralysant qui inquiète toujours les propriétaires de troupeaux. Cependant le goût de cette herbe est très fort et désagréable, ce qui permet souvent dès la première bouchée de nourriture de s'apercevoir qu'on s'empoisonne.

## Mandragore

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : –  
**Effet secondaire** : sommeil  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 450 po

Ce poison au goût amer induit une demi-heure après son ingestion un sommeil de 1d4 heures.

## Piedlent

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 17  
**Effet initial** : sommeil (1d3 minutes)  
**Effet secondaire** : perte de la mémoire  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 500 po

Le piedlent est une herbe aux petites fleurs cotonneuses. Il donne un liquide vert clair qui, ajouté à de la nourriture, force la victime à dormir un bref instant. Elle se réveille sans aucun souvenir des trois heures précédant l'ingestion de la drogue.

### Pollen de Cybella

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : hallucinations

**Effet secondaire** : 1 Sag (permanent)

**DD de préparation** : 10

**Prix** : 350 po

Respirer le pollen de cette fleur fait apparaître à la victime de nombreuses hallucinations (apparition de personnes familières, sentiment de persécution, ...).

### Rhododendron

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : 1 Int

**Effet secondaire** : maux de tête (1 jour)

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 100 po

Ce poison cause des larmoiements et des maux de tête pendant près d'une journée.

### Spores d'ascarioïdes

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : cécité (1d4 heures)

**Effet secondaire** : 1d6 Con

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 200 po

Ce poison, fabriqué à partir de spores de champignons souterrains, aveugle, étouffe puis tue ses victimes dans certains cas.

### Tormentille

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 12

**Effet initial** : –

**Effet secondaire** : 1d4 Con + 1d3 Sag

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 100 po

Séchée et préparée correctement, cette racine devient un poison lent très puissant. L'effet secondaire apparaît plus d'une heure après le contact.

## Poisons minéraux

### Baiser des sorcières

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : 1 Con + 1 Dex + 1 Int

**Effet secondaire** : 3 Con + 3 Dex + 3 Int

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 600 po

Ce mélange de toxines agit dans tout l'organisme. Il se présente sous la forme d'une gelée brune.

### Bière du diable

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : 1d6 Con

**Effet secondaire** : 1d6 Con

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 400 po

Ce liquide ressemble en tous points à de la bière et agit lentement (la perte de points de Con se fait au rythme de 1 toutes les minutes).

### Bralia

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 15

**Effet initial** : 1 Con

**Effet secondaire** : 1 Con

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 200 po

Le bralia est un liquide crémeux inodore mais qui possède un goût acidulé très caractéristique. Peu dangereux, il est plus utilisé pour mettre en garde que pour tuer.

### Caresse de sorcière

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : 1d3 Con

**Effet secondaire** : 1d3 Con

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 400 po

Ce poison se présente sous la forme d'un liquide clair impossible à détecter. Il se lave facilement à l'eau. Certains bijoutiers peu scrupuleux l'utilisent sur leur marchandise, dans leurs coffres-forts ou lorsqu'ils voyagent dans des contrées peu sûres.

### Coulabife

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : 2d6 For

**Effet secondaire** : 2d6 Dex

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 2 000 po

Ce gaz, une fois libéré, contamine une zone de 3 mètres de rayon et provoque une forte accélération de la respiration chez les victimes. Toute action plus fatigante qu'une marche lente est généralement alors impossible. Les deux effets sont quasi synchrones, il ne s'écoule qu'un round entre les effets principaux et les effets secondaires.

### Cyanure

**Type** : blessure / ingestion (autre)

**DD de Virulence** : 19

**Effet initial** : 3d6 Con

**Effet secondaire** : –

**DD de préparation** : 20 (30 pour les types rares)

**Prix** : 1 000 po (au moins 1 500 po pour les types rares)

Le cyanure est un poison foudroyant et très efficace. Il provoque une perte de connaissance, puis des convulsions, des difficultés respiratoires fortes, voire un arrêt cardiorespiratoire dans les minutes qui suivent l'inhalation d'une concentration élevée ou l'injection (ou ingestion) de cyanure pur. Parfois, une ou deux minutes après la prise, c'est la mort subite, à peine précédée d'une sensation d'étouffement !

Ce poison a une odeur caractéristique d'amande amère. Sous sa forme de contact il se déclenche au bout de 10 minutes (effet retardé), sinon il est instantané. Il cause la mort au bout de quelques secondes. Il se vend le plus souvent en poudre ou en pommade, mais d'autres formes plus rares et plus complexes à réaliser existent.

La prise de sel de cobalt permet d'éliminer et de contrer le cyanure. Mais si on prend du sel de cobalt avant le cyanure, et que le cyanure ne vient pas, le cobalt s'avère nocif (vomissements, nausées, douleurs, troubles cardiaques, oedèmes de la face, éruption cutanée, nervosité, tremblements importants, convulsions, ...). Si on prend du sel de cobalt en contrepoison, la prise doit se faire en deux fois : la première juste après la prise du cyanure, la seconde dix minutes plus tard.

### Dernier verre

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1d3 For  
**Effet secondaire** : 1d3 For  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 150 po

Ce poison est préparé pour être mélangé à du vin. Il n'en altère par le goût, mais en éclaircit légèrement la couleur. Il réagit avec les acides digestifs et provoque la nausée, des convulsions et des crampes abdominales. La victime est ensuite immunisée à ce poison pendant 3d8 jours.

### Doshepkan

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1 Dex + 1 For + 1 Sag  
**Effet secondaire** : 1 Dex + 1 For + 1 Sag  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 350 po

Ce poison se présente sous la forme d'une fine poudre verdâtre. Il rend le souffle court, cause des nausées, fait perdre la vue (pour 1d6 heures) et provoque des convulsions. Il y a 5% de chances de perdre la vue définitivement tant que le poison est actif (tant que ses effets n'ont pas été complètement éliminés).

### Droop

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 2d6  
**Effet initial** : 3d6 Con  
**Effet secondaire** : 3d6 Con  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 600 po

Ce poison très instable (d'où le DD variable) est particulièrement puissant.

### Emloc

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 18  
**Effet initial** : 1d3 Con  
**Effet secondaire** : 1d6 Con  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 700 po

Ce poison ressemble à du sirop, avec un fort goût sucré et une odeur de pêche. Il provoque la dégradation des parois du système sanguin. L'effet initial se produit une demi-heure après ingestion et l'effet secondaire 12 heures plus tard.

### Larmes de rose

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 11  
**Effet initial** : 4 Sag  
**Effet secondaire** : 2d4 Sag  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 800 po

Ce poison incolore sent fortement la rose. C'est pourquoi on le cache souvent dans des bouquets de fleurs ou des parfums.

### Murfa

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1d3 For  
**Effet secondaire** : 1d6 Con  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 500 po

Ce liquide incolore et inodore provoque d'incontrôlables convulsions.

### Nibon

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 19  
**Effet initial** : 1 Dex  
**Effet secondaire** : surdité (1d12 heures)  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 300 po

Ce liquide inodore et incolore rend sourd pendant 1d12 heures.

### Oeil du basilic

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 16  
**Effet initial** : paralysie (3d6 minutes)  
**Effet secondaire** : 1 Dex (permanent)  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 600 po

Ce mélange de toxines a un effet immédiat de paralysie.

### Opia

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1 Dex  
**Effet secondaire** : cécité (1d6 minutes)  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 400 po

Cette poudre brune a une l'odeur d'amandes mais aucun goût. Mélangée à une boisson, elle cause la perte de la vue de façon temporaire.

### Poison d'assassin

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 22  
**Effet initial** : 6 For  
**Effet secondaire** : 6 For  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 000 po

Ce poison est d'un usage standard par les assassins. Il nécessite 10 jours de préparation, mais son effet est imparable. Il est constitué de plantes et de substances rares



réduites en une poudre fine, avant d'être mélangé à de l'alcool, puis suit une série de macération et de distillation pendant une dizaine de jours.

### Quarigan

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 22  
**Effet initial** : 1d6 Con  
**Effet secondaire** : 1d6 For  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 300 po

Cette substance, élaborée dans les temps anciens par les elfes, n'est toxique que pour les nains. Il s'agit d'une huile utilisée sur les armes qui ne sèche qu'au bout de cinq jours.

### Trul

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 14  
**Effet initial** : 1 Int + 1 Sag  
**Effet secondaire** : ivresse (1d3 heures)  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 120 po

Ce liquide bleu clair sent le citron amer. Il met la victime dans un état d'alcoolisme avancé pour quelques heures. Passé ce délai, tous les points perdus sont automatiquement récupérés.

### Tbol

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 14  
**Effet initial** : 1 Dex  
**Effet secondaire** : démangeaisons (1d3 jours)  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 100 po

Ce liquide jaune, inodore et au goût de melon acide, provoque de fortes démangeaisons.

### Slabar

**Type** : inhalation  
**DD de Virulence** : 18  
**Effet initial** : 1d6 Dex  
**Effet secondaire** : 1d6 Dex  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 1 700 po

Le gaz extrait de ce poison inflige des spasmes musculaires qui gênent la coordination de toute créature le respirant dans un rayon de 4 mètres.

### Vin argenté

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 18  
**Effet initial** : 1d3 Con  
**Effet secondaire** : 1 For  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 200 po

Ce poison ne fonctionne ni sur les halfelins, ni sur les gnomes. C'est une liqueur au goût délicat, de couleur argentée.

## Poisons alchimiques

### Ajida

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 19  
**Effet initial** : 1 Dex  
**Effet secondaire** : cécité  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 500 po

Ce liquide inodore et incolore commence par provoquer des vertiges, puis en l'espace de 5 minutes rend aveugle. Seul la magie peut rendre la vue ainsi perdue.

### Diffeplak

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 13  
**Effet initial** : mutisme  
**Effet secondaire** : –  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 400 po

Cette mixture complexe provoque la relaxation complète des cordes vocales de la victime qui ne peut plus parler. Ses effets durent 1d6 minutes. C'est un liquide jaunâtre.

### Huile noire

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 15  
**Effet initial** : 1d6 Dex  
**Effet secondaire** : 1d6 Dex  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 500 po

Ce liquide noir n'affecte que les mammifères. Il provoque la coloration en noir des pupilles de ses victimes. Mais ce poison induit une insensibilité à la douleur. Certains diplomates ou espions l'utilisent quand ils craignent d'être torturés.

### Illumination du moissonneur

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 13  
**Effet initial** : 1 Dex  
**Effet secondaire** : surdité (1d6 heures)  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 200 po

Une fois le poison au contact du sang de sa victime, celle-ci perd temporairement l'ouïe.

### Illusion de Liomat

**Type** : ingestion  
**DD de Virulence** : 13  
**Effet initial** : 1 Sag  
**Effet secondaire** : paranoïa (1d6 jours)  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 300 po

Ce liquide ou cette poudre n'a aucun goût. Une fois ingurgitée, elle fait croire à ses victimes qu'elle est épiée et surveillée en permanence.

### Riptal du mage

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 17  
**Effet initial** : mutisme (permanent)  
**Effet secondaire** : –  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 700 po

Ce poison coupe les cordes vocales de la victime. Cette substance est essentiellement employée contre les magiciens et autres jeteurs de sorts.

### Marchand de sable

**Type** : blessure / ingestion  
**DD de Virulence** : 14  
**Effet initial** : sommeil (1d3 heures)  
**Effet secondaire** : –

## Poisons des orcs de Terk-Ni

Les orcs de Terk-Ni utilisent fréquemment ces poisons, ils sont aussi bien connus des chamans des tribus nomades que des empoisonneurs de palais des cités-états. Leur savoir s'est facilement transmis aux orcs du Vlosaraï. Des orcs de Grande Terre, étrangement, seuls ceux de Diafonie ont gardé ces connaissances et savent encore fabriquer ces poisons, ce qu'ils d'ailleurs avec beaucoup d'entrain et de professionnalisme.

### Poisons animaux

#### Akraḥ

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 14  
**Effet initial** : 1d3 For  
**Effet secondaire** : 1d3 Sag  
**DD de préparation** : 15  
**Prix** : 150 po

Ce poison est fabriqué par macération d'une grande quantité de vermine dans une eau stagnante. La préparation est longue et nécessite un soin continu pour laisser la mixture libre de toute impureté. Les orcs ont un bonus de +4 aux tests de *Vigueur* pour résister aux effets de ce poison. Ce poison occasionne au bout quelques instants des fièvres qui affaiblissent la victime et la désorientent.

## Poisons du Grand Erg Flatino

### Poisons minéraux

#### Ombre rouge

**Type** : contact  
**DD de Virulence** : 26  
**Effet initial** : chancelant (1d6 minutes)  
**Effet secondaire** : noyade (3d6 rounds)  
**DD de préparation** :  
**Prix** : 2 000 po

L'ombre rouge est une poudre rouge faite de la carapace du scorpion rouge du désert et de souffre. La victime suffoque et ne peut plus prononcer le moindre son, elle est prise de violentes convulsions et n'arrive plus du tout à respirer, elle mourra par le manque d'air (appliquer les règles de

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 600 / 350 po

Ce poison induit un sommeil magique qui n'affecte pas les elfes.

#### Souffle du désert

**Type** : inhalation  
**DD de Virulence** : 18  
**Effet initial** : déshydratation  
**Effet secondaire** : 2d6 For  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 600 po

Ce terrible poison alchimique déshydrate ses victimes jusqu'à la mort. Il n'existe pas d'antidote pour ce poison. Seul un sort de *création d'eau* lancé sur la victime peut en stopper les effets.

#### D'ḥaṣīrḥ

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 20  
**Effet initial** : 1d4 Dex  
**Effet secondaire** : 2d4 Dex + maladie  
**DD de préparation** : 25  
**Prix** : 1 000 po

Sur l'instant, le poison brûle atrocement et le membre blessé est paralysé par la douleur et restera un peu raide jusqu'à la fin des jours du personnage, à moins d'être soigné magiquement. Dans la semaine, une maladie infectieuse similaire à celle du Zarkûlḥ se déclenche.

#### Zarkûlḥ

**Type** : blessure  
**DD de Virulence** : 17  
**Effet initial** : 1 Cha (permanent)  
**Effet secondaire** : maladie  
**DD de préparation** : 20  
**Prix** : 500 po

Ce poison laisse de très vilaines cicatrices s'il n'est pas traité rapidement. Mais son principal effet est de provoquer une terrible maladie inflammatoire chez la victime. Cette maladie a les caractéristiques suivantes : DD 15, temps d'incubation 1d6 jours, dégâts 1d6 Con et 1d3 Int.

noyade). L'ombre rouge porte ce nom, car elle laisse sur ses victimes un voile rouge dans le regard qui perdure même si la victime a survécu. L'effet secondaire se produit 3 rounds après l'effet initial.

#### Plaie noire

**Type** : ingestion / blessure  
**DD de Virulence** : 24  
**Effet initial** : étourdissement (1d6 rounds)  
**Effet secondaire** : nauséux (2d6 minutes)  
**DD de préparation** : 25 / 20  
**Prix** : 2 000 po

Il s'agit d'une huile essentielle de Vrionne (une plante grimpante du désert) mélangée à de la poudre de craie noire (originale du désert profond, dont on connaît les propriétés

de mangeuse de vie et de lumière, et qui s'avère périlleuse à manier). On peut en faire un liquide gluant et épais qui se prête bien à l'utilisation sur une arme. Plus difficilement (DD 25), on peut en faire un liquide très volatile qui se mélange bien à l'alcool donnant une coloration sombre, mais ne lui donnant qu'un léger goût amer sans en changer le goût.

A peine le poison est-il en contact avec le sang ou le palais de la victime qu'elle se tord de douleur en saisissant sa gorge (ou le lieu de la blessure). Elle ne peut pas crier, ses yeux sont déjà vitreux et elle s'effondre, saisie de convulsions. L'effet secondaire se produit 1 round après le contact avec le poison.

### Poudre de nausée

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 12

**Effet initial** : 1d2 Dex

**Effet secondaire** : nauséux (1d6 minutes)

**DD de préparation** : 15

**Prix** : 60 po

Cette poudre noire est fabriquée par réduction en d'une pierre du désert en une fine poudre très volatile. Mélangée à de l'alcool, elle se répand facilement sur les armes ; l'alcool s'évaporant, elle laisse une pellicule noirâtre sur la lame.

Elle provoque des nausées et des troubles visuels chez la victime, ce qui perturbe grandement ses capacités de défense et la rend complètement indifférente au combat.

### Regard de feu

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 26

**Effet initial** : aveuglement (1 heure)

**Effet secondaire** : cécité (permanent)

## Poisons elfes

### Poisons animaux

#### Fiel de léopard

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 24

**Effet initial** : 1d6 For

**Effet secondaire** : 1d6 For

**DD de préparation** :

**Prix** : 1 000 po

Cette substance liquide est tirée du fiel d'un léopard qui est laissé à pourrir et à macérer un moins une semaine dans des lieux innommables. Le résultat est un puissant poison provoquant une intense faiblesse chez sa victime.

#### Poudre du sommeil

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 18

**Effet initial** : étourdissement (2d4 rounds)

**Effet secondaire** : sommeil (1d3 heures)

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 200 po

Cette poudre est fabriquée à base d'ailes de fée par les préparateurs sans scrupule elfes. Il suffit de jeter la poudre au visage de la cible pour en déclencher les effets. La victime s'endort très rapidement. Au minimum, elle reste étourdie pendant quelques instants. L'effet secondaire se produit 1 round après l'effet principal.

#### DD de préparation :

**Prix** : 1 000 po

Le regard de feu est une poudre de soufre brûlant du désert et de nerf optique séché de lézard rampant. La poudre est assez grossière et elle normalement utilisée en la jetant au visage de la victime. Cette dernière peut avoir les réflexes de fermer les yeux (jet de Réflexes de DD 15), à moins qu'une feinte ne soit réalisée.

Cette poudre s'attaque au nerf optique, la destruction est totale en 1 ou 2 semaines, mais dès le contact avec la poudre, la victime souffre grandement et est aveuglée. Les effets secondaires apparaissent après une heure, le processus est alors irréversible. Tant que le poison agit, la victime est aveuglée et ses yeux la brûlent terriblement. Le contre-poison le plus connu est le nettoyage des yeux à l'urine ou au vinaigre. La victime demeure aveuglée pendant la première heure, mais retrouve alors la vue.

#### T'sak pourpre

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 24

**Effet initial** : 2d6 Dex

**Effet secondaire** : 2d6 Dex

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 5 550 po

Ce poison virulent est fabriqué à base de poudre de minéraux (dont principalement la pierre nommée T'sak, une pierre de petite taille rouge sang et striée de noir, d'une grande rareté). La poudre est mélangée à un liquide qui prend une jolie teinte pourpre, mais qui est complètement imperceptible dans du vin.

Il s'agit d'un poison paralysant très puissant qui empêche tout mouvement avant de s'attaquer au cerveau, laissant la victime devenir paraplégique et bavante.

#### Queue de cerf

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 24

**Effet initial** : rage (1d4 minutes)

**Effet secondaire** : 1d6 For

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 700 po

Il est dit que la queue de ces animaux contient toute leur rage printanière, s'ils n'ont pas réussi à conquérir une belle. Après de multiples traitements, le poison obtenu est très efficace. Il provoque une grande fureur et des débordements d'humeur terrifiants. La victime se met à crier, devient hystérique et casse tout autour d'elle. Elle entre dans une rage destructrice proche de celle du barbare. Elle gagne un bonus temporaire de +4 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais elle subit un malus de -2 à la classe d'armure. Au cours de la rage, la victime est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'*Équilibre*, *Équitation*, *Évasion* et *Intimidation*), la compétence *Concentration* ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de commande, à potentiel magique ou à fin d'incantation. Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'*expertise du combat* et des dons de création d'objets ou de métamagie. Le personnage est incapable de mettre fin prématurément à

sa rage et se retourne contre ses alliés une fois ses ennemis au sol. A la fin de la rage, le personnage est fatigué, jusqu'à ce qu'il passe une nuit de sommeil.

### Sang de centaure

Liquide monstre contact 9 –2 3000

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 28

**Effet initial** : 4d8 points de dégâts

**Effet secondaire** : 4d8 points de dégâts

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 3 000 po

Il est dit que les centaures morts ont un sang qui fait un terrible poison de contact. Cet épais liquide d'un rouge vitreux est fabriqué à partir du sang d'un centaure mort depuis moins d'une semaine. Il inflige d'importants dégâts à la victime.

### Poisons végétaux

#### Liqueur d'absinthe

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : 1d6 For, 1d6 Dex

**Effet secondaire** : 1d6 Sag

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 400 po

Ce poison est réalisé à partir d'huile essentielle d'absinthe. Il crée des douleurs horribles, qui ne disparaissent qu'en reprenant de ce même poison. La douleur disparaît alors (en apparence). En fait, 7 jours plus tard, la douleur revient et il faudra alors reprendre du poison et ainsi de suite. Les douleurs sont si intenses que la victime se sent très faible et perd en coordination, avant d'avoir des troubles de la vue. Ces douleurs durent tant que le poison est actif et que le personnage n'a pas entièrement récupéré de ses effets. Il faut 10 minutes avant de sentir des douleurs lors de la première prise, puis il faudra encore 10 minutes après la prise pour faire taire les douleurs.

Boire de nouveau de la liqueur d'absinthe fait taire ces douleurs et sert d'antipoison (le personnage récupère la

### Poisons humanis

Les humanis produisent de nombreux poisons violents. Leur science des poisons dépasse celle des humaner nerès. Tous les poisons des Slander Nerès sont aussi connus des empoisonneurs compétents humanis. Ils disposent en plus de quelques poisons spécifiques dont ils gardent jalousement les secrets de fabrication.

### Poisons animaux

#### Rôle gris

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 17

**Effet initial** : *lenteur* (1 minute) + perte de 1d10 points de psi

**Effet secondaire** : paralysie (1d3 heures) + perte de tous les points psi

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 1 500 po

Cette pâte grise est fabriquée à base de peau de goule séchée mélangée à de la salive de crapaud des marais. Si le

moitié des points encore perdus en une heure), du moins pendant quelques jours. Dans ce cas, la liqueur n'est pas considérée comme un poison et ne provoque aucun effet négatif.

A chaque prise à partir de la seconde, il y a 20 % de chances que le poison devienne inefficace, si on n'en prend pas tous les jours. Ces prises quotidiennes entraînent encore des tirages de dépendance, si l'un d'eux rate, la drogue devra être prise toutes les heures ...

#### Pomme amère

Aliment végétal ingestion 2 0 250

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : –

**Effet secondaire** : 1d6 points de dégâts par minute (effet continu)

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 250

Il s'agit d'une pomme naine (de la taille d'une cerise) amère qui pousse dans les jardins d'Aldin Salahamara. Elle est tout à fait comestible quand elle est mûre et tombée seule de l'arbre, d'ailleurs elle est d'une saveur incomparable, surtout confite. Si on la cueille verte, avant d'être confite dans le sucre avec du gingembre, elle devient mortelle.

Le goût de ce poison est merveilleusement agréable, et ce n'est que 5 minutes après avoir croqué dans ce piège de sucre que l'on en ressent les premières douleurs ... elles n'ont d'abord rien de particulier (estomac un peu lourd, aigreurs, ...) puis rapidement, elles deviennent insupportables et donnent l'impression (pas vraiment fausse d'ailleurs) à la victime d'être rongée de l'intérieur par un acide. Elle subira alors 1d6 points de dégâts d'acide par minute, jusqu'à ingestion d'un contrepoison.

On dit que seules les baies d'arbres à fées peuvent arrêter le poison, mais on peut aussi faire des contrepoisons plus simples à base de lait, de craie et de sauge. Avaler une base peut aussi arrêter les effets du poison (mais inflige 1d6 points de dégâts).

jet de sauvegarde est raté, la victime voit ses mouvements et sa vitesse de perception et de pensée ralentir.

Si la victime a des pouvoirs mentaux, le rôle gris a des chances raisonnables de les endommager. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle perd 1d10 points psi, puis tous ses points psi en effet secondaire. Elle les récupère normalements.

#### Tépébreux

Liquide monstre blessure 6 0 4000

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 18

**Effet initial** : 2d6 For

**Effet secondaire** : 2d6 For

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 4 000 po

Ce poison est réalisé à partir de suie d'ombre. Elle est récupérée sur les lieux où une telle créature est détruite. La suie est alors sublimée et le dépôt final fournit le poison, une fois stabilisé dans une concoction d'huiles rares. Il

déclenche une paralysie musculaire jusqu'à la mort par inanition.

## Poisons végétaux

### *Murène argentée*

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 17

**Effet initial** : paralysie (1d4 x 10 minutes)

**Effet secondaire** : 1d3 Dex (permanent)

**DD de préparation** :

**Prix** : 1 000 po

Ce poison est fabriqué à base de la plante nommée murène, plus précisément de ses tiges et de ses poils broyés.

Il entraîne une paralysie de 10 à 40 minutes. La paralysie est très douloureuse et peut laisser de nombreuses séquelles.

### *Noir sommeil*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 32

**Effet initial** : sommeil profond (une fois la victime endormie, 10 heures)

**Effet secondaire** : 3d6 Con

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 10 000 po

On utilise pour faire ce poison puissant, du sang de la victime potentielle et de l'opium. Si la victime est trop difficile à approcher, du sang d'un proche parent (quelqu'un qui a lien de sang avec elle) peut suffire, mais la victime dispose alors d'un bonus de +5 à son test de Vigueur.

Une fois le poison ingéré, il ne produit aucun effet jusqu'à ce que la victime s'endorme (normalement). Elle sombre alors dans un profond sommeil (magique à ce moment là), hanté par d'abominables cauchemars qui le poursuivent inlassablement. Au bout de 10 heures pendant lesquelles la victime est plongée dans un profond sommeil. A la fin, les créatures de cauchemar rattrapent la victime et peut provoquer la mort.

## Poisons draconiques

Ces poisons sont développés à base d'organes de dragons. Leur connaissance est très peu connue en dehors des magiciens, des kobolds et des dragons eux-mêmes.

## Poisons animaux

### *Griffe noire*

Pâte monstre blessure 7 –5 1500

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 22

**Effet initial** : 1d6 Dex

**Effet secondaire** : 2d6 Con

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 1 500 po

Ce poison est fabriqué avec du venin de queue de wyvern. L'effet secondaire intervient trois minutes après l'inoculation. La victime a alors l'impression que l'endroit de la blessure lui brûle les chairs. La victime est alors censée mourir dans d'atroces souffrances. Le venin d'une seule wyvern permet de faire 7 doses de ce poison mortel.

Si la victime est un rêveur (compétent en oniromancie), elle peut se battre normalement contre ses cauchemars.

### *Noire fleur des abysses*

**Type** : blessure

**DD de Virulence** : 21

**Effet initial** : 2d6 Con

**Effet secondaire** : 2d6 Con

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 8 000 po

Ce poison est fabriqué par distillation du suc de la fleur des abysses, une petite fleur noire poussant dans les cimetières. Il est connu pour être extrêmement difficile à fabriquer. Il permet de tuer net des démons, mais est complètement inefficace contre les créatures qui n'ont aucun sang de démon en elles. Ce poison marche même sur les démons immunisés aux poisons et résiste aux sorts de contrepoison standard.

## Poisons alchimiques

### *Sels de plomb*

Poudre minéral ingestion 7 –2 50

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 17

**Effet initial** : 1d2 For

**Effet secondaire** : nauséux (1d6 heures) + 1 Con (permanent)

**DD de préparation** :

**Prix** :

Ce poison produit par distillation et sublimation de plomb finit par produire une fine poudre d'un gris sombre et brillant. Elle se mélange assez mal à la boisson, mais est complètement imperceptible dans des plats. Il provoque des nausées, des vomissements, des douleurs épigastriques, des selles noires et une grande fatigue musculaire. Une prise régulière provoque la mort en quelques jours. Le DD augmente de +1 par jour passé sous ce traitement. Ses effets apparaissent une heure après l'ingestion.

### *Ilastian*

**Type** : ingestion

**DD de Virulence** : 14

**Effet initial** : 1d4 Dex

**Effet secondaire** : 2d6 points de dégâts de feu

**DD de préparation** : 20

**Prix** : 800 po

Ce poison mélange du soufre en poudre et des os fossilisés de dragon rouge. Il provoque de terribles douleurs assez proches d'une brûlure intérieure très violente. La victime a l'impression de se sentir brûler vive.

## Essences draconiques

Les essences draconiques sont réalisées à partir de morceaux de corps de dragon, généralement le foie, le cœur, le cerveau et la rate. Ces organes macèrent longtemps à température variable dans le sang du dragon, mélangé à divers minéraux rares réduits en poudre.

Les essences draconiques ont des effets différents selon la cible. Sur les créatures draconiques (les dragons, les draconiens, les sangs dragons, les kobolds et toutes celles ayant un héritage draconique), elles sont souvent



préparées en potion ou en baume et procure des effets positifs. Sur toutes les autres créatures, ce sont d'effroyables poisons.

Il faut noter que les dragons apprécient fort peu les utilisateurs et les fabricants d'essences draconiques.

Pour réaliser une essence draconique, le personnage doit être un lanceur de sorts profanes. Le test d'artisanat est réalisé en prenant le score minimum entre *connaissances (mystères)*, *artisanat (alchimie)* et *artisanat (poisons)*.

### Essence de dragon blanc

**Type** : contact / ingestion

**DD de Virulence** : 17

**Effet initial** : 2d6 points de dégâts de froid + 1d6 Dex

**Effet secondaire** : paralysie (2d6 rounds)

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 3 500 po

Cette concoction se prépare à partir des glandes et de la langue d'un dragon blanc. Cette préparation dégage beaucoup de froid et le préparateur a besoin d'être protégé de ses effets. Une fois achevée, cette essence ressemble à une poudre de givre.

Elle agit comme un poison de contact qui paralyse sa victime. Cette dernière ressent un froid intense qui le prend dans les extrémités avant de remonter vers le corps. Elle se sent ralentir et finit par ne plus pouvoir bouger, se contentant de grelotter silencieusement et sans un geste. Une créature draconique est immunisée à ses effets.

Pour contre, elle peut mélanger la poudre à une boisson brûlante et l'ingurgiter rapidement avant qu'elle ne gèle. Elle subit alors automatiquement 1d6 points de dégâts de froid, mais au bout d'une heure les effets bénéfiques de l'essence se produisent. La créature gagne une résistance au froid de 15 et son contact inflige des dégâts de froid (+1 par catégorie d'âge du dragon ayant servi à préparer l'essence). Ces attaques à mains nues sont considérées comme armées. Ces effets durent 1 mois par catégorie d'âge du dragon.

### Essence de dragon bleu

**Type** : ingestion / onguent

**DD de Virulence** : 21

**Effet initial** : 2d6 Sag

**Effet secondaire** : hallucinations paranoïaques (1d6 jours)

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 4 000 po

Ce liquide d'un bleu très clair et au parfum légèrement citronné est obtenu après distillation dans l'alcool d'une bouillie réalisée à partir du cerveau d'un dragon bleu.

La victime de ce poison commence à subir des troubles de la vision et de l'audition une heure après avoir absorbé le produit. Dans la minute qui suit, les effets secondaires se déclenchent. La victime est alors prise de violentes crises hallucinatoires où elle confond réalité, fantasmes et ses pires cauchemars. Elle a alors une nette tendance à confondre ses amis, de ses ennemis et à agir sans raison. Le plus souvent, elle finit par mourir d'une manière ou d'une autre dans la semaine qui suit.

Les créatures draconiques l'utilise en un puissant onguent qui demande à être répandu sur le corps tout entier puis que la créature reste en plein soleil pendant 6 heures alors que le produit pénètre en profondeur dans les chairs. Elle gagne un niveau de protection contre la chaleur et ses besoins en eau sont drastiquement réduits (ils deviennent négligeables dans un environnement tempéré et réduit par 5 dans un

environnement aride). Ces effets sont permanents si le dragon ayant servi à préparer l'onguent était au moins un jeune adulte, sinon ils durent 1 mois par catégorie d'âge du dragon.

### Essence de dragon d'airain

**Type** : inhalation / ingestion

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : 1d3 Sag + 1d3 For + 1d3 Dex

**Effet secondaire** : sommeil (24 heures)

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 1 500 po

Cette substance brunâtre est obtenue à partir d'extraits de foie de dragon d'airain. Le produit obtenu est distillé dans le sang du dragon avant de subir une dernière étape de raffinage alchimique. Le tout est alors chauffé à feu doux jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un résidu brun. Les vapeurs obtenues par cette dernière opération sont récoltées, refroidies à l'état liquide avant d'être mis sous pression dans une petite fiole hermétique. Le résidu brun est récolté sous forme de poudre et à nouveau mélangé à un peu de sang du dragon pour produire un breuvage nauséabond. Ces opérations produisent donc les deux formes d'essence de dragon d'airain.

La fiole peut être utilisée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Quand elle se brise, le gaz sous pression se libère aussitôt et se dissipe dans l'air ambiant, formant un nuage invisible d'un rayon de 3 mètres. Ce nuage se dissipe naturellement, mais il peut rester actif des heures dans les bonnes conditions. Toute créature non draconique qui rentre dans la zone envahie par gaz ou qui y commence son round risque l'empoisonnement, si elle respire.

Une créature draconique peut absorber le breuvage. Elle gagne alors les bénéfices de l'équivalent du sort *endurance aux énergies destructives* pendant un an par catégorie d'âge du dragon.

### Essence de dragon d'améthyste

**Type** : blessure / ingestion

**DD de Virulence** : 21

**Effet initial** : +2d6 points de dégâts

**Effet secondaire** : projection

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 3 000 po

Ce poison est réalisé en réduisant en poudre certaines glandes d'un dragon d'améthyste. Le produit une fois distillé ressemble à une poudre de pierre précieuse. Elle est alors mélangée à divers produits alchimiques pour produire une pâte qui garde une couleur violette intense.

Quand une créature non draconique est touchée par une arme enduite de ce poison, elle doit réussir un test de sauvegarde ou subir 2d6 points de dégâts de force supplémentaires. L'effet secondaire se produit immédiatement. Si la créature rate ce second jet de sauvegarde, elle est violemment projetée dans les airs à une distance (en hauteur et en longueur) égale à 3 mètres par catégorie de taille du dragon. Elle subit les dégâts normaux dus à la chute, ou divers dégâts si elle traverse des objets ou se retrouve projeter contre une paroi infranchissable. L'arme garde cette capacité pendant 10 minutes par catégorie d'âge du dragon.

Une créature draconique par contre qui consomme cette poudre gagne une immunité aux poisons pendant 1 mois par catégorie d'âge du dragon.

### Essence de dragon d'argent

**Type** : blessure / ingestion

**DD de Virulence** : 22

**Effet initial** : 2d6 Dex

**Effet secondaire** : paralysie (1d6 heures)

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 4 000 po

Ce puissant poison est réalisé à partir d'une concoction de sang de dragon d'argent mélangé à de nombreuses poudres minérales. Il en résulte un épais liquide visqueux de couleur argentée.

Une petite quantité suffit pour être étalée sur une arme (une dose permet d'en enduire 10 armes de taille M). Une créature blessée par cette arme subit les effets du poison. Les créatures draconiques sont immunisées contre ses effets.

Les sorciers draconiques utilisent souvent cette substance pour renforcer leur pouvoir. Ils la mélangent à un peu d'alcool avant de la boire. Il bénéficie alors d'un bonus de +2 à leur niveau de lanceur de sorts profanes pour déterminer les facteurs dépendant du niveau quand ils lancent un sort. Cet effet dure 1 jour par catégorie d'âge du dragon.

### Essence de dragon d'émeraude

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 21

**Effet initial** : 1d6 Sag

**Effet secondaire** : surdité (permanente)

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 4 000 po

Ce poison se prépare à partir du cerveau d'un dragon d'émeraude et de poudre d'émeraude. Le tout est ensuite sublimé et le gaz produit est récolté dans des fioles scellées hermétiquement.

Cette fiole peut être utilisée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Quand elle se brise, elle forme une nappe de brume de 1,5 mètre de diamètre par catégorie d'âge du dragon.

Les créatures non draconiques commencent à entendre des sons sans rapport avec leur situation réelle qui deviennent de plus en plus fort, jusqu'à ne plus rien entendre du tout. Les créatures psioniques ont un malus de -2 à leur jet de sauvegarde.

Les créatures draconiques, par contre, bénéficient d'un bonus de +2 à leur niveau de manifestation pendant 1 heure par catégorie d'âge du dragon, si elles peuvent manifester des facultés psioniques.

### Essence de dragon d'or

**Type** : blessure / inhalation

**DD de Virulence** : 23

**Effet initial** : diminution de la résistance à la magie

**Effet secondaire** : 1d6 Int

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 8 000 po

Cette puissante substance est fabriquée après avoir réduit en bouilli le cerveau d'un dragon d'or et avoir fait bouillir le résidu dans le sang du dragon. La pâte qui en résulte peut ensuite être enduite sur une arme.

Ce poison inflige un malus à la résistance à la magie de la victime de -1 par catégorie d'âge du dragon. Les créatures draconiques sont immunisés contre cet effet.

Cette pâte peut aussi être mélangée à de l'eau bouillante et une créature draconique peut en respirer les vapeurs. Elle gagne alors un bonus de chance de +1, utilisable une fois par jour sur un test de compétence, de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde. Cet avantage est permanent. Elle gagne aussi une résistance à la magie égale à celle du dragon ayant servi à préparer l'essence. Cette résistance diminue ensuite de 1 point par jour, jusqu'à atteindre 0.

### Essence de dragon de bronze

**Type** : inhalation / onguent

**DD de Virulence** : 21

**Effet initial** : chancelant (1d6 rounds)

**Effet secondaire** : nauséux (3d6 rounds)

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 1 000 po

Cet onguent est préparé à partir des viscères d'un dragon de bronze. Une créature draconique peut s'en enduire le corps. Toute créature non draconique qui essaie de l'approcher (à 1,5 mètre), doit réussir un test de Volonté (DD 21) pour y parvenir. Toute créature au contact du personnage au début de son round en subit les effets. L'effet secondaire se produit le round suivant, si la créature est toujours au contact du porteur de la substance.

Les effets de ce poison durent 1 jour par catégorie d'âge du dragon. Il est possible d'en interrompre les effets en prenant un long bain d'alcool pur, puis en enflammant la créature dès qu'elle en sort (ce qui peut avoir des effets secondaires déplorables).

### Essence de dragon de cristal

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : 1d3 Sag + hallucinations (12 heures)

**Effet secondaire** : confusion (1d6 jours / catégorie d'âge)

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 5 000 po

Cette essence est fabriquée en réduisant en une poudre fine des organes séchés d'un dragon de cristal. La poudre ainsi obtenue est mélangée au sang raffiné de ce dragon, pour donner un liquide légèrement ambré aux douces senteurs, qui peut fort bien passer pour un parfum.

Une créature non draconique qui entre en contact avec cette essence liquide commence une heure après à avoir de légères hallucinations colorées : tout ce qu'il perçoit prend des teintes plus vives et fortement contrastées. Le lendemain, l'effet secondaire se produit. La cible est alors victime de réelles hallucinations où les couleurs prennent vie d'elles-mêmes et semblent le poursuivre. Cet état d'agitation intense la rend complètement incapable de réagir rationnellement à son environnement.

Une créature draconique, par contre, qui entre en contact avec ce produit perçoit bien mieux les détails et surtout apparaît bien plus lumineuse et présente aux yeux de ses interlocuteurs. Elle bénéficie d'un bonus alchimique de +2 à tous ses tests de Charisme et de compétences liées au Charisme, pendant 1 semaine par catégorie d'âge du dragon.

### Essence de dragon de cuivre

**Type** : contact

**DD de Virulence** : 21

**Effet initial** : lenteur (1d6 heures)

**Effet secondaire** : 2d6 Dex

**DD de préparation** : 25

**Prix** : 2 000 po

Cette substance est préparée à partir des glandes d'un dragon de cuivre. Elles sont broyées avant d'être mélangées au sang du dragon. Le tout fait ensuite l'objet d'une longue préparation alchimique dans laquelle interviennent de nombreuses poudres minérales. Il en résulte une substance assez liquide légèrement verte.

Une créature non draconique qui entre en contact avec cette essence devient lente et ses membres ont du mal à suivre ses commandes, ce qui s'avère au bout de quelques heures très douloureux.

Par contre, une créature draconique qui s'en enduit le corps et laisse pendant une heure la substance pénétrer ses chairs acquiert alors la capacité de *pattes d'araignée* et un bonus d'alchimie de +4 à ses tests de discrétion pour se fondre dans un environnement rocheux ou souterrain. Ces effets durent un mois par catégorie d'âge du dragon.

### Essence de dragon de saphir

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 21

**Effet initial** : désorientation

**Effet secondaire** : confusion (2d6 ronds)

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 2 500 po

Cette essence se prépare en réduisant en poudre grossière le cœur séché d'un dragon de saphir, en mélangeant cette poudre à l'humeur vitreuse du dragon puis en sublimant cette préparation. A la fin de la préparation, les yeux, conservés dans des huiles essentielles rares, du dragon sont ajoutés à la mixture. Il en résulte un gaz qui est aussitôt refroidi pour former un liquide d'un bleu profond qui s'avère être très volatile. Cette concoction est mise dans de petites fioles opaques et hermétiques.

La flasque peut être utilisée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Quand elle se brise, le produit s'évapore rapidement et remplit rapidement (en un round) une zone de 1,5 mètre de rayon par catégorie d'âge du dragon.

Toutes créatures non-draconique qui rentre dans cette zone ou qui y commence son round et qui respire le gaz en subit les effets. Il commence par être incapable de se repérer, perd tout sens de l'orientation. Puis deux rounds plus tard, il arrive qu'il deviennent complètement confus.

Quand une créature draconique inhale ce gaz, il devient particulièrement lucide. Quels que soient les sources de distraction ou effets susceptibles de le gêner pour lancer des sorts ou pour manifester des facultés, il n'a pas à effectuer de test de concentration pour accomplir une action. Elle bénéficie également d'un bonus de +5 aux jets de Volonté. L'effet dure 1 jour par catégorie d'âge du dragon.

### Essence de dragon de topaze

**Type** : contact/ injection

**DD de Virulence** : 22

**Effet initial** : malus aux jets de sauvegarde contre les psi

**Effet secondaire** : 2d6 Int (permanent)

**DD de préparation** : 35

**Prix** : 8 500 po

Ce poison est réalisé à partir d'un cerveau frais d'un dragon de topaze et de certaines de ses glandes. Ces organes sont laissés à macérés à une température fraîche dans le sang du dragon mélangé à de nombreuses poudres de cristaux. Au bout de quelques jours de macération, le liquide visqueux qui s'est formé est filtré puis distillé pour en concentrer la puissance. Il en résulte un liquide clair, ressemblant à de l'eau, mais avec une forte odeur désagréable.

Cette essence est utilisée comme un poison de contact contre des créatures non-draconiques. La victime subit un malus à ses tests de sauvegarde égal à -1 par catégorie d'âge du dragon. Les effets secondaires tendent à transformer la victime en créature passive et bavante.

Une créature draconique peut utiliser ce poison en se l'injectant directement dans le sang. Si elle dispose de capacités psioniques (dispose de points psi), elle gagne de manière permanente 1 point psi par catégorie d'âge du dragon (ce qui augmente sa réserve). Si elle n'est pas psionique ou si elle trop souvent de cette drogue, elle subit directement les effets secondaires de ce poison (sans jet de sauvegarde).

### Essence de dragon noir

**Type** : blessure / ingestion

**DD de Virulence** : 18

**Effet initial** : fragilité aux maladies et poisons (1 mois)

**Effet secondaire** : fragilité (permanent)

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 2 500 po

Ce poison se fabrique avec la bile et la salive d'un dragon noir, le tout est mélangé à une poudre issue de la réduction de son sang pour former une pâte à l'odeur écœurante.

Il s'utilise enduit sur les armes. Une personne infectée par ce poison n'en perçoit aucun effet visible, mais il s'avèrera bien plus vulnérable aux poisons ou aux maladies. Il commence par infliger un malus de -2 aux tests de résistance contre les maladies et les poisons pendant un mois. Le jour suivant la blessure, l'effet secondaire se produit. Si le personnage rate son jet de sauvegarde, il subit un autre malus de -2 aux tests de résistance contre les poisons et les maladies, mais ce dernier est permanent. Les effets de ce poison ne peuvent pas être soigné par les moyens conventionnels. Le poison reste actif sur l'arme pendant une heure, quel que soit le nombre de coups portés. Les créatures draconiques s'en préparent plutôt une concoction concentrée. Elles gagnent alors une immunité totale aux maladies et aux poisons pendant un mois par catégorie d'âge du dragon.

### Essence de dragon rouge

**Type** : blessure / bain

**DD de Virulence** : 22

**Effet initial** : +1d6 points de dégâts de feu

**Effet secondaire** : +nd6 points de dégâts de feu (continus)

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 5 000 po

En réduisant en poudre le cœur et les glandes ardentes d'un dragon, puis en distillant le résultat dans le sang de la créature, on obtient de petits cristaux de petits cristaux d'un rouge profond. Ces derniers peuvent être mélangés à de l'huile et enduire une lame qui prendra feu le round suivant. Ce feu dure 2d6 rounds. Les flammes rouges infligent +1d6 de dégâts de feu aux créatures touchées, de plus, si elles ratent leur jet de sauvegarde elles subissent 1d6 points de dégâts de plus. L'effet secondaire de ce poison se produit le round suivant l'attaque ; la victime s'embrase littéralement, et subit 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires par catégorie d'âge du dragon à la base du poison. Ces dégâts continuent de round en round, diminuant de 1d6 à chaque round (jusqu'à arriver à 0 dé). Il est possible d'éteindre les flammes en réussissant un test de Réflexes de DD 22, se plonger dans l'eau n'est d'aucune utilité. Les créatures draconiques sont immunisés contre ces effets de poison (mais subissent les dégâts supplémentaires de feu de l'arme).

Une créature draconique utilise plutôt ces cristaux comme sels de bain. Après deux heures passées dans le bain à la couleur de sang, elle bénéficie d'une immunité au feu qui dure un mois par catégorie d'âge du dragon ayant servi à élaborer cette essence.

### Essence de dragon vert

**Type** : inhalation

**DD de Virulence** : 20

**Effet initial** : 1d6 Dex + 1d6 For

**Effet secondaire** : 1d6 Cha (permanent)+1d6 Dex+1d6 For

**DD de préparation** : 30

**Prix** : 4 000 po

Cette essence est réalisée à partir des organes internes d'un dragon vert qui sont hachés puis bouillis. Les chairs sont alors broyées avant d'être mélangé au sang du dragon et chauffées au bain-marie pendant quelques heures. Le résidu n'a absolument aucun intérêt, mais les vapeurs qui se dégagent de la concoction sont récupérées avec le plus grand soin.

Le gaz ainsi produit est contenu dans une fiole qui peut être jetée au sol ou utilisée comme une arme à impact avec un facteur de portée de 1,5 mètre. Le nuage de gaz se répand alors rapidement, occupant immédiatement la case où est tombée la fiole, puis s'étendant de 1,5 mètre de rayon par round, jusqu'à atteindre 6 mètres de rayon. Il lui faut alors une heure pour se dissiper, à moins d'un vent violent. Toute créature, qui n'est pas draconique, qui entre dans ce nuage ou qui y commence son round, subit immédiatement 1d6 points de dégâts d'acide. De plus, il doit réussir à résister aux effets de ce gaz empoisonné. La créature n'a pas besoin de respirer pour en subir les effets. Elle se sent complètement rongée, d'abord de l'extérieur, puis de l'intérieur. Elle doit réussir un test par round qu'elle passe dans la zone jusqu'à ce qu'elle échoue.

Le gaz a un effet contraire sur une créature draconique. Elle gagne la faculté de déplacement facilité qui lui permet de se déplacer à pleine vitesse quelle que soit la végétation et un

bonus draconique de +1,5 mètre à sa vitesse de déplacement privilégiée. Ces bonus durent un jour par catégorie d'âge du dragon.