



Recueil des Poisons



BlueAce's production - www.aidedd.org

Recueil des Poisons

BLESSURE

Ajonc à feuilles bleues *
 Arbre à poison
 Caustar
 Curare
 Cyanure
 Droon
 Essence d'ombre *
 Extrait de sanvert *
 Fluna
 Garaban
 Illumination du moissonneur
 Jal wun jivvin
 Kintal de mage
 Krynn la gardienne
 Larmes de drider
 Marchand de sable
 Mortelame *
 Oeil du basilic
 Poison d'araignée velue
 Poison d'ettercap
 Poison de grenouille dorée
 Poison des assassins
 Poison des drows
 Quarigan
 Queue de scorpion royal
 Sang de scorpion
 Sang de troll
 Tormentille *
 Toxine d'aspic
 Venin d'araignée des neiges
 Venin d'araignée monstrueuse *
 Venin de guêpe géante *
 Venin de mille-pattes monstrueux*
 Venin de scorpion monstrueux*
 Venin de ver pourpre *
 Venin de veuve
 Venin de vipère à tête noire *
 Venin de wiverne *

CONTACT

Baiser de sorcière
 Bave de crapaud venimeux
 Bile de Dragon *
 Buluka
 Caresse de sorcière
 Enzyme de triple-fleur
 Extrait de lotus noir *
 Fluide cervical de charognard *
 Huile évanouissante
 Larmes de Tzolo
 Nitharite *
 Pâte de Malyss *
 Poudre d'assonne *
 Salive de goule
 Sombre serpent
 Terrinave *

INHALATION

Brume de folie *
 Cendres d'ungol *
 Coulabine (gaz)
 Gaz des marais (gaz)
 Pollen de cybella
 Souffle du désert
 Spores d'ascomioïde
 Toxine d'œil tueur (gaz)
 Uropygus (gaz)
 Vapeurs d'othur brûlé *

INGESTION

Ajida
 Amnésite *
 Arsenic *
 Belladone
 Bière du diable
 Bralia
 Cendres de liche *
 Cyanure
 Dernier verre
 Diffenbache
 Doshenkana
 Emloc
 Entolome zébré *
 Envie du désert
 Erwurg
 Fleur voilée
 Gomme jabara
 Hellébore noire
 Huile de taggit *
 Huile noire
 Illusion de lomata
 Jatropha curcas
 Mandragore
 Marchand de sable
 Murfa
 Nibon
 Opia
 Piedlent
 Poudre de lotus jaune
 Poudre de lotus pourpre
 Rêve d'Ya
 Rhododendron
 Sirop de rêve
 Ténébreux vireux *
 Thrum
 Ubon
 Vin argenté

AJIDA

Type : **Ingestion** Prix : 500 po
DD : 19 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1 Dex Effet secondaire : Cécité

Liquide inodore et incolore. Il commence par provoquer des vertiges, puis en l'espace de 5 minutes rend aveugle. Seul un sort peut rendre la vue ainsi perdue.

AJONC A FEUILLES BLEUES

Type : **Blessure** Prix : 120 po
DD : 14 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1 Con Effet secondaire : Perte de connaissance

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 (la perte de connaissance dure 1d3 heures).

AMNESITE

Type : **Ingestion** Prix : 125 po
DD : 14 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1d4 Int Effet secondaire : 2d6 Int

Ce poison végétal cause, en quelques secondes, un choc métabolique pouvant provoquer de graves lésions dans le cerveau.

ARBRE A POISON

Type : **Blessure** Prix : 450 po
DD : 19 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 2d6 For Effet secondaire : 1d6 For

L'arbre à poison est une plante rare qui ne pousse qu'au cœur des jungles tropicales. 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.

ARSENIC

Type : **Ingestion** Prix : 120 po
DD : 13 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1 Con Effet secondaire : 1d8 Con

Poison mortel sans odeur se présentant sous la forme d'un liquide clair.

BAISER DE SORCIÈRE

Type : **Contact** Prix : 600 po
DD : 15 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1 Con+1 Dex+1 Int Effet secondaire : 3 Con+3 Dex+3 Int

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

BAVE DE CRAPAUD VENIMEUX

Type : **Contact** Prix : 500 po
DD : 13 Catégorie : **Venin**
Effet initial : 1d6 Int Effet secondaire : 2d6 Int

Ce puissant poison d'aspect gluant provoque généralement un coma rapide de la personne.

BELLADONE

Type : **Ingestion** Prix : 250 po
DD : 19 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 2d3 Dex Effet secondaire : 1d10 Con

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 se récupère tout seul au rythme de 1 toutes les 10 minutes).

BIÈRE DU DIABLE

Type : **Ingestion** Prix : 400 po
DD : 14 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1d6 Con Effet secondaire : 1d6 Con

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

BILE DE DRAGON

Type : **Contact** Prix : 1500 po
DD : 26 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 3d6 Con Effet secondaire : 0

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.

BRALIA

Type : **Ingestion** Prix : 200 po
DD : 15 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1 Con Effet secondaire : 1 Con

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.

BRUME DE FOLIE

Type : **Inhalation** Prix : 1500 po
DD : 15 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1d4 Sag Effet secondaire : 2d6 Sag

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.

BULUKA

Type : **Contact** Prix : 600 po
DD : 17 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1 Cha (permanent) Effet secondaire : 1d8 Con

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.

CARESSE DE SORCIÈRE

Type : **Contact** Prix : 400 po
DD : 14 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d3 Con Effet secondaire : 1d3 Con

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

CAUSTAR

Type : **Blessure** Prix : 600 po
DD : 15 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1d4 For Effet secondaire : 1d4 For

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 intense douleur.

CENDRES D'UNGOL

Type : **Inhalation** Prix : 1000 po
DD : 15 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1 Cha Effet secondaire : 1 Cha (Permanent) + 1d6 Cha

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.

CENDRES DE LICHE

Type : **Ingestion** Prix : 250 po
DD : 17 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 2d6 For Effet secondaire : 1d6 For

Ce sirop noir au léger goût de cendres peut neutraliser sa victime en quelques secondes. Il est généralement ajoutée aux aliments de la victime et quelques gouttes suffisent, ce qui explique son bas prix.

COULABINE

Type : **Inhalation** Prix : 2000 po
DD : 20 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 2d6 For Effet secondaire : 2d6 Dex

Ce gaz, une fois libéré, contamine une zone de 3 mètres de rayon, et provoque une forte accélération de la respiration chez la ou les victimes. Toute action plus fatigante qu'une marche lente et généralement alors impossible. Les 2 effets sont quasiment synchrones.

CURARE

Type : **Blessure** Prix : 700 po
DD : 19 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 2d6 Dex + 1d6 Con Effet secondaire : 1d6 Dex + 2d6 Con

Ce poison tiré d'une plante tropicale provoque la paralysie progressive des muscles jusqu'à la mort (par arrêt respiratoire ou cardiaque) quelques instants après inoculation.

CYANURE

Type : **Blessure/Ingestion** Prix : 1300/1000 po
DD : 19 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 3d6 Con Effet secondaire : 0

Ce poison à une odeur caractéristique d'amandes amères. Sous sa forme de contact il se déclenche au bout de 10 minutes (effet initial retardé), sinon il est instantané. Il cause la mort au bout de quelques secondes. Se vend en poudre ou en pommade.

DERNIER VERRE

Type : **Ingestion** Prix : 150 po
DD : 15 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d3 For Effet secondaire : 1d3 For

Ce poison est préparé pour être mélangé à du vin. Il n'en altère pas 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.

DIFFENBACHE

Type : **Ingestion** Prix : 400 po
DD : 13 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : Mutisme Effet secondaire : 0

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

DOSHENKANA

Type : **Ingestion** Prix : 350 po
DD : 15 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1 Dex+1 For+1 Sag Effet secondaire : 1 Dex+1 For+1 Sag

Ce poison se présente sous la forme d'une fine poudre verdâtre. Il cause le souffle court, des nausées, la perte de vision (pour 1d6 heures) et des crises de convulsions. Il y a 5% de chances de perdre la vue totalement tant que le poison est actif (c-a-d tant qu'il y a des points à récupérer).

DROON

Type : **Blessure** Prix : 1600 po
DD : 8 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 3d6 Con Effet secondaire : 3d6 Con

Ce poison extrêmement puissant est également très instable (d'ou le DD8). C'est tout ou rien.

EMLOC

Type : **Ingestion** Prix : 700 po
DD : 18 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d3 Con Effet secondaire : 1d6 Con

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.

ENTOLOME ZÉBRÉ

Type : **Ingestion** Prix : 180 po
DD : 11 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1 Sag Effet secondaire : 2d6 Sag + 1d4 Int

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.

ENVIE DU DÉSERT

Type : **Ingestion** Prix : 150 po
DD : 16 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : Déshydratation Effet secondaire : 1d6 Con

Ce poison cause la déshydratation (soif intense, fatigue, vertiges, pertes de conscience). La perte de point se fait au rythme de 1 toutes les 2 heures.

ENZYME DE TRIPLE-FLEUR

Type : **Contact** Prix : 350 po
DD : 15 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1 pv Effet secondaire : spécial

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

ERWURG

Type : **Ingestion** Prix : 100 po
DD : 14 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : Toux Effet secondaire : 1 For

Ce poison, tiré d'une fleur des bois, provoque une forte toux durant 1d20 minutes. C'est un liquide vert clair.

ESSENCE D'OMBRE

Type : **Blessure** Prix : 250 po
DD : 17 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1 For (permanent) Effet secondaire : 2d6 For

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.

EXTRAIT DE LOTUS NOIR

Type : **Contact** Prix : 4500 po
DD : 20 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 3d6 Con Effet secondaire : 3d6 Con

Le poison le plus dangereux au monde. Heureusement c'est également le plus difficile à trouver du fait de l'extrême rareté de cette plante. Personne n'y échappe et la mort est quasi instantanée.

EXTRAIT DE SANVERT

Type : **Blessure** Prix : 100 po
DD : 13 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1 Con Effet secondaire : 1d2 Con

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

FLEUR VOILÉE

Type : **Ingestion** Prix : 100 po
DD : 10 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : Paralyse Effet secondaire : 0

Cette petite herbe se trouve facilement dans les prairies, elle contient un poison paralysant (2d6 minutes) 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.

FLUIDE CERVICAL DE CHAROGNARD RAMPANT

Type : **Contact** Prix : 200 po
DD : 13 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : Paralyse Effet secondaire : 0

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

FLUNA

Type : **Blessure** Prix : 800 po
DD : 14 Catégorie : **Venin**
Effet initial : 1d4 Con Effet secondaire : 2d4 Con

Le 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.

GARABAN

Type : **Blessure** Prix : 200 po
DD : 10 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d2 Dex Effet secondaire : Sommeil

C'est un poison courant chez les chasseurs. Il provoque immédiatement une très légère paralysie, puis endort rapidement la victime pour 1d4 minutes.

GAZ DES MARAIS

Type : **Inhalation** Prix : 600 po
DD : 15 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d8 Dex Effet secondaire : 3d6 Sag

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

GOMME JABARA

Type : **Ingestion** Prix : 800 po
DD : 12 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : Con à 3 Effet secondaire : 0

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 le goût ou l'odeur. Elle fait tomber immédiatement la Con à 3, mais les points se regagnent à un rythme 3 fois plus rapide que la normale (3 ou 6 par jour).

HELLEBORE NOIRE

Type : **Ingestion** Prix : 200 po
DD : 18 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1 For Effet secondaire : 1d4 For

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

HUILE DE TAGGIT

Type : **Ingestion** Prix : 100 po
DD : 15 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 0 Effet secondaire : Perte de connaissance

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 conscience pour 1d3 heures.

HUILE ÉVANOUISSANTE

Type : **Contact** Prix : 800 po
DD : 18 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1d4 Sag Effet secondaire : 1d8 Sag

Cette préparation magique brunâtre provoque petit à petit la perte de conscience de la victime (la tête tourne, évanouissement).

HUILE NOIRE

Type : **Ingestion** Prix : 500 po
DD : 15 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1d6 Dex Effet secondaire : 1d6 Dex

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.

ILLUSION DE LOMAT

Type : **Ingestion** Prix : 300 po
DD : 13 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1 Sag Effet secondaire : Paranoïa

Liquide ou poudre sans goût qui une fois ingurgitée fait croire à la victime qu'elle est épiée et surveillée en permanence.

ILLUMINATION DU MOISSONNEUR

Type : **Blessure** Prix : 200 po
DD : 13 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1 Dex Effet secondaire : Surdité

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

JAL WUN JIVVIN

Type : **Blessure** Prix : 150 po
DD : 18 Catégorie : **Venin**
Effet initial : Nausée Effet secondaire : 1 For

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 victime est prise de nausées, de fièvre et de vomissements.

JATROPHA CURCAS

Type : **Ingestion** Prix : 200 po
DD : 20 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1d4 Dex Effet secondaire : 2d4 Dex

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 les crampes dans les jambes. L'arbre ne pousse qu'aux tropiques.

KINTAL DE MAGE

Type : **Blessure** Prix : 700 po
DD : 17 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : Mutisme Effet secondaire : 0

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

KRYNN LA GARDIENNE

Type : **Blessure** Prix : non disponible
DD : 14 Catégorie : **Venin**
Effet initial : 2d6 Int Effet secondaire : 1 Int (permanent)

Issue d'une araignée géante d'Azilian, seules quelques doses de ce poison existe encore aujourd'hui au monde car l'unique araignée Krynn ayant été tuée, il n'en sera plus jamais refabriquée. Le poison attaque directement les cellules nerveuses et la victime est prise de contorsions ultra violentes la première minute.

LARME DE DRIDER

Type : **Blessure** Prix : 650 po
DD : 17 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d4 Cha Effet secondaire : 2d4 Cha

Malgré son nom, c'est 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 des larmes coulent de couleurs rouges sang.

LARMES DE TZOLO

Type : **Contact** Prix : 800 po
DD : 11 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 4 Sag Effet secondaire : 2d4 Sag

Ce poison incolore sent fortement la rose c'est pourquoi on le cache souvent dans des bouquets de fleurs ou des parfums. Son nom vient de sa plus célèbre victime: la reine Tzolo.

MANDRAGORE

Type : **Ingestion** Prix : 450 po
DD : 15 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 0 Effet secondaire : Sommeil

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

MARCHAND DE SABLE

Type : **Blessure/Ingestion** Prix : 600/350 po
DD : 14 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : Sommeil Effet secondaire : 0

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

MORTELAME

Type : **Blessure** Prix : 1800 po
DD : 20 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d6 Con Effet secondaire : 2d6 Con

Ce puissant poison est très prisé par les elfes noirs pour l'assassinat. 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. Ce poison ne peut être fourni que par un elfe noir.

MURFA

Type : **Ingestion** Prix : 500 po
DD : 15 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d3 For Effet secondaire : 1d6 Con

Ce liquide incolore et inodore provoque d'incontrôlables convulsions.

NIBON

Type : **Ingestion** Prix : 300 po
DD : 19 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1 Dex Effet secondaire : Surdité

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

NITHARITE

Type : **Contact** Prix : 1100 po
DD : 13 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : Cécité Effet secondaire : 3d6 Con

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.

ŒIL DU BASILIC

Type : **Blessure** Prix : 600 po
DD : 16 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : Paralyse Effet secondaire : 1 Dex (permanent)

Ce mélange de toxines à un effet immédiat de paralyse pour 3d6 minutes.

OPIA

Type : **Ingestion** Prix : 400 po
DD : 15 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1 Dex Effet secondaire : Cécité

Poudre brune à l'odeur d'amandes et sans goût. Mélangée à une boisson elle cause la perte de la vue de façon temporaire (1d6 minutes).

PATE DE MALYSS

Type : **Contact** Prix : 500 po
DD : 16 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1 Dex Effet secondaire : 2d4 Dex

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

PIEDLENT

Type : **Ingestion** Prix : 500 po
DD : 17 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : Sommeil Effet secondaire : Perte de la mémoire

Le piedlent est une herbe aux petites fleurs cotonneuses. Il donne un liquide vert clair qui, ajouté à de la nourriture, force les victimes à dormir un bref instant (1d3 minutes). Elles se réveillent sans aucun souvenir des trois heures précédant l'ingestion de la drogue.

POISON D'ARAIGNEE VELUE

Type : **Blessure** Prix : 300 po
DD : 17 Catégorie : **Venin**
Effet initial : 1d3 Dex Effet secondaire : Désorientation

Ce poison provoque une désorientation temporaire durant 1d3 heures. Les points perdus reviennent automatiquement au bout de ce délai.

POISON D'ETTERCAP

Type : **Blessure** Prix : 700 po
DD : 15 Catégorie : **Venin**
Effet initial : 1d6 Dex Effet secondaire : 2d6 Dex

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

POISON DE GRENOUILLE DORÉE

Type : **Blessure** Prix : 1300 po
DD : 20 Catégorie : **Venin**
Effet initial : 1d8 Con Effet secondaire : 1d8 Con

Le sang de cette petite bête vivant dans la jungle est utilisé par les tribus indigènes sur leurs fléchettes de sarbacane lorsqu'elles s'affrontent. Ce poison est mortel.

POISON DES ASSASSINS

Type : **Blessure** Prix : 1000 po
DD : 22 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 6 For Effet secondaire : 6 For

Un poison standard pour les assassins: il nécessite 10 jours de fermentation, mais son effet est imparable.

POISON DES DROWS

Type : **Blessure** Prix : 700 po
 DD : 19 Catégorie : **Toxine**
 Effet initial : 1d4 For Effet secondaire : Sommeil

Premièrement les victimes se sentent faibles et lasses. Le round suivant l'injection la victime tombe dans un profond sommeil pour 1d3 heures. 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 1 heure, exposé à la lumière solaire il devient immédiatement inoffensif. Ce poison n'est fabriqué que par les Drows.

POLLEN DE CYBELLA

Type : **Inhalation** Prix : 350 po
 DD : 20 Catégorie : **Végétal**
 Effet initial : Hallucinations Effet secondaire : 1 sag (p)

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

POUDRE D'ASSONNE

Type : **Contact** Prix : 300 po
 DD : 16 Catégorie : **Végétal**
 Effet initial : 2d12pv Effet secondaire : 1d6 Con

Poudre blanche issu de feuilles séchées, ce poison mortel « bon marché » est heureusement détectable grâce à la forte odeur de cerise qu'il dégage.

POUDRE DE LOTUS JAUNE

Type : **Ingestion** Prix : 400 po
 DD : 16 Catégorie : **Végétal**
 Effet initial : Dex/2 Effet secondaire : For/2

Ce poison a un goût très acide. La récupération se fait 2 fois plus lentement qu'un poison classique (1/2 ou 1 point par jour).

POUDRE DE LOTUS POURPRE

Type : **Ingestion** Prix : 400 po
 DD : 16 Catégorie : **Végétal**
 Effet initial : Int/2 Effet secondaire : Sag/2

Ce poison a un goût très amer. La récupération se fait 2 fois plus lentement qu'un poison classique (1/2 ou 1 point par jour).

QUARIGAN

Type : **Blessure** Prix : 300 po
 DD : 22 Catégorie : **Toxine**
 Effet initial : 1d6 Con Effet secondaire : 1d6 For

Cette substance est aussi appelée « ChopeNain » car elle n'est toxique que pour cette race. Il s'agit d'une huile utilisée sur les armes qui ne sèche qu'au bout de cinq jours.

QUEUE DE SCORPION ROYAL

Type : **Blessure** Prix : 750 po
 DD : 15 Catégorie : **Venin**
 Effet initial : 1d8 con Effet secondaire : 1d3 dex

Le venin de cet animal, que l'on extrait de sa queue, paralyse légèrement sa victime au bout de quelques minutes. Le prix ne s'explique que par la difficulté qu'il y a à récupérer le venin.

REVE D'YA

Type : **Ingestion** Prix : 1200 po
 DD : 13 Catégorie : **Mixture**
 Effet initial : Insomnie Effet secondaire : x For

Poudre ou liquide pourpre qui sent le raisin. Après ingurgitation, la victime ne trouvera plus le sommeil jusqu'à une dissipation magique de la drogue (elle perdra chaque jour durant ce temps 1 point de For x le nombre de jour - 1 le 1^{er}, plus 2 le 2^{ème}, plus 3 le 3^{ème}, ...)

RHODODENDRON

Type : **Ingestion** Prix : 100 po
 DD : 15 Catégorie : **Végétal**
 Effet initial : 1 Int Effet secondaire : Maux de tête

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

SALIVE DE GOULE

Type : **Contact** Prix : 800 po
 DD : 14 Catégorie : **Toxine**
 Effet initial : Paralyse Effet secondaire : 1 Dex (permanent)

Cette huile verdâtre fabriquée par des prêtres sent la pourriture, elle paralyse ses victimes pour 2d6 minutes.

SANG DE SCORPION

Type : **Blessure** Prix : 900 po
 DD : 15 Catégorie : **Venin**
 Effet initial : 2d4 Con Effet secondaire : 1d8 For

Ce mélange de poisons (scorpions, araignées et serpents) se présente sous forme d'un liquide jaune.

SANG DE TROLL

Type : **Ingestion** Prix : 1000 po
 DD : 14 Catégorie : **Toxine**
 Effet initial : 2d4 Con Effet secondaire : 3d4 For

Ce fluide gris vert nécessite cinq gouttes de sang de Troll pour sa préparation. Il devient inoffensif si porté à une température supérieure à 40 degrés.

SIROP DE RÊVE

Type : **Ingestion** Prix : 300 po
 DD : 15 Catégorie : **Mixture**
 Effet initial : Sommeil Effet secondaire : 0

Cette drogue rend ses victimes comateuses et leur procure des rêves plaisants pour 1d3 heures. C'est un liquide gris, blanc ou brun au goût sucré. Certains personnes se l'administrent volontairement.

SOMBRE SERPENT

Type : **Ingestion** Prix : 250 po
DD : 16 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d8 Cha Effet secondaire : 1 Cha (permanent)

Ce poison est une poudre rouge carmin qui laisse à vie une légère coloration sur les surfaces qu'elle recouvre.

SOUFFLE DU DÉSERT

Type : **Inhalation** Prix : 600 po
DD : 18 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : Déshydratation Effet secondaire : 2d6 For

Ce terrible poison magique 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 stopper les effets.

SPORES D'ASCOMOÏDE

Type : **Inhalation** Prix : 200 po
DD : 15 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : Cécité Effet secondaire : 1d6 Con

Ce poison aveugle (pour 1d4 heures), étouffe puis tue ses victimes dans certains cas.

TÉNÉBREUX VIREUX

Type : **Ingestion** Prix : 300 po
DD : 18 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 2d6 Con Effet secondaire : 1d6 Con + 1d6 For

Ce champignon mortel réduit en poudre et mélangé aux aliments provoque, immédiatement après 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.

TERRINAVE

Type : **Contact** Prix : 750 po
DD : 16 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 1d6 Dex Effet secondaire : 2d6 Dex

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

THRUM

Type : **Ingestion** Prix : 120 po
DD : 14 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1 Int + 1 Sag Effet secondaire : Ivresse

Ce liquide bleu clair sent le citron amer. Il met la victime dans un état d'alcoolisme avancé pour 1d3 heures. Au bout de ce délai, tous les points perdus reviennent automatiquement.

TORMENTILLE

Type : **Blessure** Prix : 100 po
DD : 12 Catégorie : **Végétal**
Effet initial : 0 Effet secondaire : 1d4 Con + 1d3 Sag

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

TOXINE D'ASPIC

Type : **Blessure** Prix : 500 po
DD : 25 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d2 Con Effet secondaire : 1d2 Con

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

TOXINE D'OEIL TUEUR

Type : **Inhalation** Prix : 3500 po
DD : 16 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 2d6 Con Effet secondaire : 2d6 Con

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 (1d6 Con / 1d6 Con de 2 à 5 mètres).

UBON

Type : **Ingestion** Prix : 100 po
DD : 14 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1 Dex Effet secondaire : Démangeaisons

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

UROPYGUS

Type : **Inhalation** Prix : 1700 po
DD : 18 Catégorie : **Toxine**
Effet initial : 1d6 Dex Effet secondaire : 1d6 Dex

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

VAPEURS D'OTHUR BRÛLÉ

Type : **Inhalation** Prix : 2100 po
DD : 18 Catégorie : **Mixture**
Effet initial : 1 Con (permanent) Effet secondaire : 3d6 Con

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

VENIN D'ARAIGNÉE DES NEIGES

Type : **Blessure** Prix : 250 po
DD : 15 Catégorie : **Venin**
Effet initial : Cécité Effet secondaire : 0

La victime devient aveugle définitivement.

VENIN D'ARAIGNÉE MONSTRUEUSE

Type : **Blessure** Prix : 150 po
DD : 14 Catégorie : **Venin**
Effet initial : 1d4 For Effet secondaire : 1d6 For

Poison très violent, l'effet secondaire se produit 10 sec après le contact.

VENIN DE GUÊPE GÉANTE

Type : **Blessure** Prix : 210 po
 DD : 18 Catégorie : **Venin**
 Effet initial : 1d6 Dex Effet secondaire : 1d6 Dex

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

VENIN DE MILLE-PATTES MONSTRUEUX

Type : **Blessure** Prix : 100 po
 DD : 11 Catégorie : **Venin**
 Effet initial : 1d2 Dex Effet secondaire : 1d2 Dex

Sûrement un des poisons les plus courant. Non mortel, il a seulement tendance a engourdir la victime.

VENIN DE SCORPION MONSTRUEUX

Type : **Blessure** Prix : 200 po
 DD : 18 Catégorie : **Venin**
 Effet initial : 1d6 For Effet secondaire : 1d6 For

Ce venin diminue la force au rythme de 1 point tous les 2 rounds.

VENIN DE VER POURPRE

Type : **Blessure** Prix : 700 po
 DD : 24 Catégorie : **Venin**
 Effet initial : 1d6 For Effet secondaire : 1d6 For

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 VEUVE

Type : **Blessure** Prix : 350 po
 DD : 14 Catégorie : **Venin**
 Effet initial : 1d2 For Effet secondaire : 1d2 For

Ce venin d'araignée veuve noire d'Azilian n'est pas très violent, mais il faut plus d'une semaine pour qu'il se dissipe. Les points perdu sont donc récupéré uniquement à partir de ce moment là.

VENIN DE VIPÈRE A TÊTE NOIRE

Type : **Blessure** Prix : 120 po
 DD : 12 Catégorie : **Venin**
 Effet initial : 0 Effet secondaire : 1d6 For

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

VENIN DE WIVERNE

Type : **Blessure** Prix : 3000 po
 DD : 17 Catégorie : **Venin**
 Effet initial : 2d6 Con Effet secondaire : 2d6 Con

Un des poisons les plus toxiques qu'il existe. Il tue ses victimes dans la minute. Il n'y a de plus pas d'antidote.

VIN ARGENTÉ

Type : **Ingestion** Prix : 200 po
 DD : 18 Catégorie : **Toxine**
 Effet initial : 1d3 Con Effet secondaire : 1 For

Ce poison ne fonctionne pas sur les hobbits ni sur les gnomes. C'est une liqueur au goût très fin, de couleur argentée.



RÈGLES

VÉGÉTAL : Substances d'origine végétale. Ces poisons sont les plus faciles d'accès, les plus bénins sont souvent utilisés par les chasseurs.

MIXTURES : Substances produites par magie. Les mixtures requièrent de puissants sorts et sont confectionnées par des mages ou des prêtres.

VENINS : Substances produites par les glandes d'un animal. Généralement parmi les poisons les plus violents les venins sont aussi les plus difficiles à obtenir.

TOXINES : Substances qui n'existent pas dans la nature. Les toxines sont produites manuellement par des sages, assassins ou alchimistes.

BLESSURE : Affecte les créatures en entrant en contact avec leur flux sanguin. Selon les armes, le nombre de doses nécessaires varie énormément, de 1 à 10.

CONTACT : Affecte les créatures juste en entrant en contact avec leur peau. Ces poisons sont parmi les plus chers.

INHALATION : Fines poudres contenues dans de fragiles capsules de verre, agissant dans un rayon limité. Les gaz eux peuvent agir dans un rayon plus grand, la fiole brisée produisant généralement un nuage.

INGESTION : Substances faites pour agir à partir du système digestif. Ce type de poison est le plus courant.

EFFET INITIAL : Au moment du contact, à l'absorption, à la respiration, ...

EFFET SECONDAIRE : Une minute plus tard (sauf indication contraire)

CON à 0 = Mort

FOR ou **DEX** à 0 = Incapable de bouger

SAG, **INT** ou **CHA** à 0 = Inconscient

Pour chaque point de modificateur de CON en moins (PMC), le personnage perd : PMC x Niveau pv

Si la CON n'est pas à 0, il reste toujours au moins 1 pv par niveau.

