



4. Les poisons

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Note :

J'ai créé une compétence "**Fabrication de poisons**" dans le même style que celle utilisée pour la fabrication des potions et des drogues (pourcentage de base : 20 + 1D30%, une compétence par poison)

Et une autre appelée "**Connaissance des poisons**"((As,Ne,Al,Gn), pourcentage de base 20 + 1D30%, qui permet de reconnaître les différents poisons et d'acquérir les compétences nécessaires à leurs fabrications.). Fixer le pourcentage nécessaire pour connaître les poisons présenter dans le livre de base (pour connaître, pas pour utilisé. Quelqu'un ayant suffisamment de connaissances pourra par exemple connaître la dose exacte d'Amanite à utiliser pour endormir 30 heures (\pm 1 heure) une personne rien qu'en la regardant (c'est calculé en fonction de la corpulence)).

* Aconit napel : 75% * Belladone : 90% * Amanite : 65% * Angoumoise : 45%

Les Nouveautés :

Voici une liste de quelques nouveaux poisons certains sont vraiment mortels, d'autre

seulement ennuyeux.

Kihartis

Le Kihartis est crée à partir de chair putréfiée et d'acide. C'est un des poisons les plus dangereux car, si la blessure n'est pas soignée par un médecin, elle s'infecte toujours, quelque soit son importance. Les chances de perdre un membre sont, pour ces blessures, de 20% par heure sans soins.

Ses effets au combat sont :

Dégâts sur le coup : 1D6 Pv

Dégâts causés par l'acide : 1D4+1 Pv durant 1D10 rounds (sauf si la plaie est nettoyée à grande eau(environ le contenu d'une gourde))

Le Kihartis n'est pas en vente libre sur Eléckasë mais est l'objet d'un trafic très intense sur Fendyl, le plan de Dagardèl (Maître de la magie du feu).

Il doit donc être fabriqué ou importé de Fendyl par les rares personnes l'utilisant(généralement de nécromants ou de maître-assassin).

Le processus de fabrication prend deux jours et l'on obtient une fiole contenant 2 doses de poison(c'est un liquide noirâtre).

Le seul moyen d'acquérir la compétence Fabrication de poison pour le Kihartis est de



l'apprendre sur Fendyl, il faut pour cela un minimum de 105% en connaissances des poisons et trouver un maître voulant bien enseigner (en échange d'une petite faveur généralement). Bien maîtrisé la fabrication de ce poison prend généralement un mois.

Masque de mort

Le masque de mort est créé à partir des spores d'un champignon très rare poussant dans la forêt de l'ancien empire. Heureusement le champignon fait rarement moins de 40 cm de diamètre, il y a donc assez de spores pour 10 doses.

Ce poison plonge celui qui l'a avalé (il se présente sous la forme de gélules brunâtres) dans un état proche de la mort où elle restera pendant 1D10 jours puis se réveillera(elle a quand même 10% de chance de mourir durant l'opération).

Ce poison est donc utilisé par de multiples personnes pour faire croire à leurs ennemis qu'ils sont morts et ainsi pouvoir se refaire une vie ailleurs.

Le plus grand danger menaçant quelqu'un ayant utilisé ce poison est que, quoiqu'on fasse a son corps durant sa fausse mort, il ne peut pas intervenir(ce qui explique pourquoi il n'est utilisé qu'en dernier recours). Il est difficile de se réveiller si le corps à été décapité et la tête placée au bout d'une pique par exemple.

Pour des raisons similaires, il est déconseillé de l'utiliser dans les régions où l'on incinère

les morts.

Le masque de mort n'est pas en vente libre sur Eléckasë mais peut facilement se trouver au marché noir dans toutes les Khâzares et cités pour un pris variant de 100 à 200 écus.

Acquérir la compétence Fabrication de poison pour le masque de mort demande 50% en connaissances des poisons. Bien maîtrisé ce poison prend généralement deux mois(un seul avec l'aide d'un maître-assassin).

Laksis

La Laksis est une pâte graisseuse avec laquelle on enduit son arme avant un combat. Son but n'est pas d'aggraver les blessures que l'on fait à son adversaire mais de diminuer ses aptitudes au combat.

Lorsque le Laksis se répand dans l'organisme, il affaiblit les muscles et les tendons rendant le combat beaucoup plus difficile.

Chaque fois que l'on blesse quelqu'un avec une lame enduite de Laksis, il encaisse un malus de -1 CA et -2 en CD.

Après sept blessures, l'ennemi n'a plus assez de force pour porter son arme.

Les effets du Laksis disparaissent au bout de quelques heures.

Le Laksis est vendu dans toutes les guildes de voleurs et d'assassins d'Eléckasë au prix de 400 écus le pot(3 doses).



Sa fabrication est assez simple car l'ingrédient principal est tiré de la résine d'un arbre commun dans les forêts, l'apprendre demande 60% de connaissances des poisons.

Tzargal

Le Tzargal fait partie d'un type de poison très rare mais très efficace : les poisons à plusieurs composants.

Le principe est simple : plusieurs composants, séparément inoffensif, mais qui, lorsqu'ils sont réunis, sont mortels.

Cela donne d'énormes possibilités.

Par exemple : si vous cherchez à vous débarrasser, sans pouvoir être mis en cause, d'un ennemi qui se méfie, invitez-le à une réception durant laquelle vous ajouterez un des composants (absorbé très lentement par l'organisme) dans la nourriture puis arrangez-vous pour lui faire absorber un autre composant par exemple, en enduisant sa canne d'un composant dermique.

Il est alors impossible de prouver que c'est vous qui avez fait le coup (en plus un empoisonnement au Tzargal ressemble à une crise cardiaque).

Au cas d'accusation, il vous suffit de tenir la canne (à condition de ne pas avoir mangé le même plat) pour prouver qu'elle n'est pas empoisonnée.

Comme il est dit plus haut, les effets du

Tzargal ressemblent à une crise cardiaque : le sujet tombe dans le coma et perd 2D6 PV par round si des soins ne lui sont pas donnés (3 test de soins des hommes pour le sauver, ou 1 test de premier secours par tour pour le maintenir en vie jusqu'à ce que les secours arrivent (si le test est réussi, la victime ne perd pas de PV)).

Le Tzargal est un poison à deux composants et est vendu sous forme d'une fiole contenant un liquide transparent et d'une petite boule de pâte brunâtre.

Si le liquide contenu dans la fiole doit absolument être ingéré (dans une boisson ou dans de la nourriture), la boule de pâte (composant dermique (par la peau)) peut être incorporée dans de la cire pour obtenir une bougie qui, brûlée, émettra un composant respiratoire. Le Tzargal n'est vendu que dans les guildes d'assassins d'Eléckasë au prix de 400 écus la dose et uniquement aux assassins de niveau supérieur à 7.

Sa fabrication est réservée aux maîtres de guildes qui gardent jalousement leurs secrets de fabrications.

(faire passer un composant d'un état à l'autre nécessite un test de connaissance des poisons à -50%)

Koatil

Le Koatil est un poison de combat, tiré du mucus d'un champignon toxique commun sur presque tous les plans, il est utilisé pour



augmenter les dommages lors d'un corps à corps.

Ses effets au combat sont :

Dégâts sur le coup : 1D6 Pv

Dégâts causés par l'acide : 2D4 Pv durant 1D6 rounds

La particularité du Koatil est qu'il est plus persistant que les autres poisons (pour chaque coup porté avec une lame empoisonnée, lancer 1D6 : le poison est inactif sur un 6).

Le Koatil est plus ou moins en vente libre sur Eléckasë, on peut s'en procurer pour pas cher (30 écus les 3 doses) dans les guildes d'assassins.

Le processus de fabrication prend deux jours et l'on obtient un pot contenant 1D4 doses de poison (c'est une pâte verdâtre).

On peut acquérir la compétence Fabrication de poison en prenant des cours dans les guildes d'assassins(environ 400 écus).

Dir'ka

Le Dir'ka est un des plus redoutables poisons de combat. Tiré du venin d'un gros reptile que l'on ne trouve que dans les forêt de l'île

aux tortues, il provoque de violentes crampes.

En terme de jeu, ces crampes causent des pénalités semblables aux fractures(p. 9 du livre du MJ) durant 1D4 rounds de combats.

Le Dir'ka est très rare car il ne peut être trouvé que sur Eléckasë. Même sur Eléckasë, rares sont les endroits où l'on peut l'acheter (la guilde des assassins d'Anorien est un des fournisseurs les plus connus) et il coûte généralement très cher : au moins 100 écus la dose.

Par conséquent de nombreux assassins l'utilisant préfèrent se rendre régulièrement sur l'île aux tortues pour renouveler leur stock. Le gros problème de cette méthode est que les [Enligans](#) (c'est le nom des reptiles) sont rarement disposés à ce laisser disséquer et sont, parfois, des adversaires dangereux

Le processus de fabrication est facile et rapide : il prend deux jours et l'on obtient 1D6 doses de poison (liquide jaunâtre est malodorant). On peut acquérir la compétence Fabrication de poison en prenant des cours dans les guildes d'assassins (environ 200 écus).

Durant les cours, les guildes n'oublieront pas de signaler quelles sont prêtes à acheter une partie(ou la totalité) de leurs production future à un prix raisonnable (environ 80 écus la dose).