Recueil de Poisons

ACIDE D'ANGUILLE BLEUE	
JS : +0	**DUREE :** 1d4 R
TD : I	**CATEGORIE : AC**

Inflige 3d4 PD par round au contact de la peau. Cet acide est légèrement visqueux et collant, il peut être facilement lavé par tout liquide alcoolisé mais si de l'eau est appliquée sur cet acide il double ses PD.
JS réussi : annule
Type : DC

AJIDA	
JS : - 4	**DUREE :** 1d3 T
TD : 1d6 R	**CATEGORIE : M**

Liquide inodore et incolore. Inflige 5d12 PD répartis sur 1d3 tours. La vision de la victime commence à diminuer après 10 PD et disparaît à 30 PD. Seul un sort de *Délivrance de la Malédiction* peut rendre la vue ainsi perdue. Si la victime reçoit moins de 30 PD la vue revient après 1d4+1 tours.
JS réussi : annule
Type : ING

ALANAL	
JS : + 2	**DUREE :** 1d6+6 H
TD : 4d6 R	**CATEGORIE : T**

C'est une poudre cristalline qui se mélange à de l'eau, de la bière ou du vin. Cette toxine a un faible goût amer, ses effets se traduisent par de l'euphorie, des visions et une grande prédisposition à la manipulation. L'utilisation prolongée diminue définitivement l'intelligence de 1 point par tranche de 3 doses et modifie la personnalité (morosité, irritabilité...). Les personnes sous l'influence de cette drogue ne peuvent lancer de sorts.
JS réussi : annule
Type : ING

AMBREMORT	
JS : - 4	**DUREE :** 2d10 R
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : M**

Apparaît comme un liquide couleur ambre clair ou une pommade translucide ambrée. Il inflige des nausées puis des dommages égaux au nombre de PV de la victime, répartis sur la durée.
JS réussi : laisse la victime avec 3 PV + nausées
Type : ING ou **DC**

ARAIGNEE CHASSERESSE	
JS : + 2	**DUREE :** 15 R
TD : 1d3 T	**CATEGORIE : V**

Ce poison inflige un total de 30 PD au rythme de 2 PD par round.
JS réussi : demi-dégâts
Type : INS

ARAIGNEE DE PHASE	
JS : - 2	**DUREE :** I
TD : I	**CATEGORIE : V**

Ce poison tue instantanément.
JS réussi : annule
Type : INS

ARAIGNEE GEANTE	
JS : +0	**DUREE :** I
TD : I	**CATEGORIE : V**

Ce poison cause la mort immédiatement.
JS réussi : annule
Type : INS

ARAIGNEE, GRANDE	
JS : + 2	**DUREE :** 1 R
TD : 15 R	**CATEGORIE : V**

Ce poison inflige 16 PD.
JS réussi : demi-dégâts
Type : INS

ARAIGNEE MARINE	
JS : +0	**DUREE :** I
TD : I	**CATEGORIE : V**

Ce poison cause la déshydratation (soif intense, fatigue, vertiges, pertes de conscience) et 1d20 PD.
JS réussi : 1 PD + déshydratation
Type : INS

ARAIGNEE MARINE GEANTE	
JS : +0	**DUREE :** 2 T
TD : I	**CATEGORIE : V**

Ce poison cause la mort par déshydratation en 20 minutes.
JS réussi : 10 PD + déshydratation
Type : INS

ARAIGNEE POLAIRE	
JS : - 2	**DUREE :** I
TD : 1d2 R	**CATEGORIE : V**

Ce poison tue les créatures dont le métabolisme est très sensible au froid et inflige 20 PD aux autres.
JS réussi : annule
Type : INS

ARAIGNEE, VEUVE NOIRE	
JS : + 3	**DUREE :** 1 à 6 R
TD : 1 T	**CATEGORIE : V**

Inflige 2d6 PD au rythme de 2 par round.
JS réussi : demi-dégâts
Type : INS

ARBRE A POISON	
JS : - 4	**DUREE :** 2d4 H
TD : 1 R	**CATEGORIE : AL**

L'arbre à poison est une rare plante tropicale qui ne pousse que dans les jungles de l'Enfer Vert, les indigènes l'utilisent pour fabriquer les hampes de leurs flèches de guerre. Pour se protéger des insectes cet arbre produit un poison puissant : la moindre égratignure provoque d'atroces douleurs dans la plaie, la perte des trois quarts de la force musculaire et la mort au bout de quelques heures. Le bois de cet arbre est vendu en sachets d'échardes, ses fleurs sont le seul antidote connu.
JS réussi : douleurs, perte des ¾ de la force
Type : INS

ARCHICLARIA	
JS : - 2	**DUREE :** 2d6+2 jours
TD : I	**CATEGORIE : M**

Ce poison est la version améliorée du Claria. Il cause la perte des capacités magiques (même les capacités innées), de puissantes migraines, des vertiges, une vision trouble et des problèmes au système cardio-vasculaire quelques secondes après le premier contact et durant plusieurs jours.
JS réussi : ne dure que 1d5+7 heures
Type : INS ou **ING**

ASARABACCA	
JS : +0	**DUREE :** 3d8 H
TD : 2d4 R	**CATEGORIE : AL**

Cette fleur donne un thé pourpre au goût amer qui rend docile et incapable de violence lorsqu'il est mélangé à de la nourriture.
JS réussi : annule
Type : ING

BAMBOU GRIS	
JS : +0	**DUREE :** 1d6 jours
TD : 1 R	**CATEGORIE : AL**

Le lait de bambou gris provoque une réaction allergique qui inflige 2d8 PD et un malus de 1d4 points au jet d'attaque pendant la durée du poison.
JS réussi : demi-durée
Type : DC

BARBE ROUSSE	
JS : - 2	**DUREE :** 1d4 jours
TD : 2d4 R	**CATEGORIE : T**

Ce poison se présente sous la forme de paillettes d'un brun-roux poussiéreux. Il provoque la paralysie des principaux muscles moteurs et la somnolence chez la victime.
JS réussi : annule
Type : INH

BELLADONE	
JS : - 4	**DUREE :** 1d20 H
TD : 3 T	**CATEGORIE : AL**

La belladone provoque des troubles visuels (-2 à l'attaque par projectiles), désorientation (-2 à l'attaque, +4 à la classe d'armure), hallucinations, accélération du rythme cardiaque, convulsions et mort.
JS réussi : idem sauf la mort
Type : ING

BOLET NEIGESANG	
JS : +0	**DUREE :** 3 jours
TD : 2 T	**CATEGORIE : AL**

Ce champignon réduit en poudre et mélangé aux aliments provoque 4d8 PD vingt minutes après ingestion et de violentes douleurs abdominales durant trois jours.
JS réussi : nausées pendant trois jours
Type : ING

BRULESANG	
JS : +0	**DUREE :** 1 H
TD : 1 R	**CATEGORIE : M**

Le brulesang est un poison inhabituel. Quand la victime rate son JS elle ressent une étrange sensation dans ses veines. Au bout d'un moment ça devient une douleur cuisante, puis atroce, comme du feu dans les veines. *Tous* les jets de dés que la victime effectue dans l'heure suivante s'effectuent avec un malus de 3 (ainsi que sa classe d'armure). Les individus affectés ne peuvent lancer de sorts et les déplacements se réduisent au tiers de la capacité

il a une odeur fruitée mais aucun goût.
JS réussi : annule
Type : ING

COPRIN ENCRIER	
JS : +0	**DUREE :** 6 H
TD : 3 T	**CATEGORIE : AL**

Extrait d'un champignon tout à fait commun, ce poison n'est toxique que s'il est mélangé à de l'alcool. Une fois que le poison s'est déclenché, chaque verre d'alcool ingéré dans les six heures qui suivent inflige 5d4 PD le round où il est bu.
JS réussi : demi-dégâts
Type : ING

COULABINE	
JS : +1	**DUREE :** 1d10+10 R
TD : 1 R	**CATEGORIE : T**

Ce poison cause une forte accélération de la respiration chez la victime, au point qu'elle doit se reposer 1 minute après toute action plus fatiguante qu'une marche lente (et cette action ne peut durer plus d'une minute).
JS réussi : demi-durée
Type : GZ

CRAPEAU VENIMEUX	
JS : +2	**DUREE :** 24 H
TD : 2 R	**CATEGORIE : V**

Ce poison induit un coma de 24 heures qui se termine par la mort de la victime.
JS réussi : annule
Type : DC

CROCUS ROUGE	
JS : +0	**DUREE :** variable
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : AL**

Ce poison à un effet différent selon que la victime à du sang elfe ou non. Normalement il inflige 3d4+6 PD, mais les elfes et demi-elfes subissent 4d10 PD et sont paralysés pendant 1d6+2 tours. On le trouve en sachets de pollen ou en fioles de décoction.
JS réussi : annule
Type : INS ou **INH**

CURARE	
JS : -4	**DUREE :** 1d2 R
TD : I	**CATEGORIE : AL**

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.
JS réussi : annule
Type : INS

CYANURE	
JS : -4	**DUREE :** 4 R
TD : 1 T / I	**CATEGORIE : T**

Ce poison à une odeur caractéristique d'amandes amères. Sous sa forme de contact il se déclenche au bout de 10 minutes, sinon il est instantané. Il cause l'inconscience puis la mort au bout de quelques minutes. Se vend en poudre ou pommade.
JS réussi : 1d4 PD par round pendant 4 rounds
Type : DC ou **INH** ou **ING**

DANSEFOL	
JS : +2	**DUREE :** 1d6 R
TD : 1d3 R	**CATEGORIE : T**

Il s'agit d'un liquide vert qui peut être préparé sous forme gazeuse. Il cause des convulsions violentes, semblables à une crise d'épilepsie.
JS réussi : annule
Type : INS ou **GZ**

DERNIER VERRE	
JS : +0	**DUREE :** 4 R
TD : 1d2 R	**CATEGORIE : T**

Ce poison est préparé pour être mélangé à du vin. Il est indiscernable du vin mais il en éclaircit légèrement la couleur. Il réagit avec les acides digestifs et provoque la nausée, des convulsions et des crampes abdominales. Il inflige 1d6 PD le premier round, 2d6 PD le deuxième et 1d4 PD le troisième et le quatrième rounds. La victime est ensuite immunisée à ce poison pendant 3d8 jours.
JS réussi : demi-dégâts
Type : ING

DIFFENBACHE	
JS : +0	**DUREE :** 3d4 T
TD : 2 R	**CATEGORIE : M**

Cette mixture complexe provoque la relaxation complète des cordes vocales de la victime qui ne peut plus parler. C'est une crème jaunâtre.
JS réussi : durée = 3d4 R
Type : DC

ELIXIR ABSORBANT	
JS : -4	**DUREE :** 24 H
TD : I	**CATEGORIE : M**

Cette mixture a un effet étonnant sur ses victimes : elle absorbe tous les dégâts non magiques qui leur sont infligés et les délivre à la fin de la durée, d'un seul coup. Pendant toute la durée du poison la victime semble invulnérable, jusqu'à ce que toutes les blessures apparaissent au même moment.
JS réussi : durée = 2 H
Type : ING

ralentissant (*toute* action prend deux fois plus de temps) si elles ont 15 ou plus en constitution.
JS réussi : moins de 15 ralenti / 15 ou plus annule
Type : GZ

GOLHYRR DEL'ILHARESS	
JS : +0	**DUREE :** 1d4 R
TD : spécial	**CATEGORIE : AL**

Ce poison est tiré d'un champignon qui ne vit que dans les profondeurs de la terre. Il n'est produit que par les elfes noirs, êtres suspicieux et mauvais par nature, pour tuer un ennemi sans être blâmé. Il doit être administré en six étapes espacées de deux jours chacune. Une demi-heure après l'ingestion de la sixième dose un choc anaphylactique tue la victime en quelques instants par asphyxie. On ne peut se procurer ce poison que par l'intermédiaire d'un elfe noir et pour un prix trois fois supérieur à la normale.
JS réussi : 5d6 PD
Type : ING

GOMME JABARA	
JS : +4	**DUREE :** I / 2 jours
TD : 1 T	**CATEGORIE : M**

Ce poison apparaît sous la forme d'une pâte caoutchouteuse de couleur gris clair. Mélangée à des aliments elle se dissout à la cuisson pour devenir indécelable par le goût ou l'odeur. Elle inflige un nombre de PD exactement égal au nombre de PV actuels de la victime.
JS réussi : la victime perd tous ses PV moins 1 et tombe dans le coma durant 2 jours
Type : ING

HALEINE DU PENDU	
JS : +2	**DUREE :** 1d8 R / 20 R
TD : I / 1 T	**CATEGORIE : T**

Ce poison est un gaz extrait de la décomposition de certains mollusques. Il provoque des nausées et la paralysie dans un premier temps (1d8 R), puis des crampes douloureuses qui infligent 1d5 PD par round pendant 20 minutes et réduisent la dextérité à 4 jusqu'à la fin de la durée.
JS réussi : nausées sans paralysie / demi-durée
Type : GZ

HUILE NOIRE	
JS : +0	**DUREE :** 1d8+8 R
TD : I	**CATEGORIE : M**

Ce liquide noir n'affecte que les mammifères. Il provoque la coloration en noir des pupilles de ses victimes, qui subissent 3d8 PD au système nerveux. Mais ce poison induit une insensibilité qui masque la douleur et annule le sens du toucher pendant la durée. Certains diplomates ou espions l'utilisent quand ils craignent d'être torturés.
JS réussi : pas de perte de PV
Type : ING

JAL WUN JIVVIN	
JS : +0	**DUREE :** 1d3 jours
TD : 1d3 H	**CATEGORIE : V**

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, de vomissements et d'une sensation de peur maladive. De plus la valeur de *toutes* ses caractéristiques et ses compétences est réduite de moitié pendant la durée.
JS réussi : annule
Type : INS

KHALESS	
JS : -4	**DUREE :** 20 R
TD : 1d2 R	**CATEGORIE : AL**

Le khaless est le célèbre poison que les elfes noirs utilisent sur leurs arbalètes pour immobiliser un ennemi et en disposer par la suite à leur convenance. Préparé à partir d'un champignon des profondeurs, il endort ses victimes pour vingt minutes. S'achète assez facilement en surface.
JS réussi : annule
Type : INS

LE REPOS D'HALLORN	
JS : +0	**DUREE :** 2d4 H
TD : 1d4 T	**CATEGORIE : AL**

L'hallorn est un champignon hallucinogène qui pousse sous les saules en été. Préparé en poudre et mélangé à de la nourriture il provoque un profond sommeil et de terribles cauchemars qui laissent la victime sous le choc pendant plusieurs jours. La victime endormie ne peut être réveillée normalement ; l'utilisation répétée de cette substance provoque la folie.
JS réussi : vertiges pendant la durée
Type : ING

LILAS DES NEIGES	
JS : +2	**DUREE :** 1d6 R
TD : 1 R	**CATEGORIE : AL**

Cette neurotoxine affecte les muscles cardiaques et pulmonaires. Les spasmes de ces muscles infligent 30 PD moins la constitution de la victime par round et un jet de choc métabolique doit être réussi le premier round sous peine de mort par arrêt cardiaque.
JS réussi : demi-dégâts
Type : INS

LOTUS ARGENTE	
JS : +1	**DUREE :** 1d6 T
TD : 1d2 T	**CATEGORIE : AL**

Cette poudre argentée qui sent le lotus inflige 7d6 PD et réduit temporairement la constitution de la victime de 1 point par tranche de 10 PD. Un jet de choc métabolique est requis pour chaque point de constitution perdu sous peine de mourir.
JS réussi : demi-dégâts
Type : INH

LUPTAK	
JS : +0	**DUREE :** 1d4+2 T
TD : 1 R	**CATEGORIE : T**

Cette neurotoxine affecte la dextérité provoquant l'incapacité à se battre, lancer des sorts, grimper, etc. Elle n'inflige pas de dégâts mais provoque des pertes d'équilibre qui peuvent entraîner des dégâts.
JS réussi : annule
Type : GZ ou **INS**

MANDRAGORE	
JS : +0	**DUREE :** 5 H
TD :	**CATEGORIE : AL**

Ce poison au goût amer induit un sommeil durant lequel la victime ne peut être réveillée par des moyens normaux. Durant ce sommeil la victime subit 5d8+10 PD répartis sur la durée.
JS réussi : demi-dégâts
Type : ING

MIEL DU VERTIGE	
JS : +2	**DUREE :** 2d6 jours
TD : 1 T	**CATEGORIE : T**

Ce miel est préparé à partir d'une sélection précise de fleurs et d'abeilles. Il en résulte un produit naturel totalement indiscernable d'un miel normal. Ce poison provoque des vertiges, la confusion et un coma de plusieurs jours au terme duquel un jet de choc métabolique est requis sous peine de mourir.
JS réussi : vertiges
Type : ING

MORPHIUS	
JS : +3	**DUREE :** 2d10 R
TD : I	**CATEGORIE : AL**

Ce poison est tiré d'une plante parasite des conifères. L'essence du parfum de ses fleurs est vendue en flacons, respirer ce parfum endort les victimes.
JS réussi : annule
Type : INH

NUAGE JAUNE	
JS : +1	**DUREE :** 1d6 R
TD : I	**CATEGORIE : AC**

Quand cet acide entre en contact avec l'air il s'oxyde et forme un nuage qui brûle les poumons en infligeant 3d6 PD par round.
JS réussi : demi-dégâts
Type : GZ

OMBRESPRIT	
JS : +0	**DUREE :** 5d4 T
TD : 1d3 R	**CATEGORIE : AL**

Tiré d'un champignon arboricole ce poison provoque la confusion (la victime erre sans but ou elle attaque la personne la plus proche) pendant la durée. Cependant elle sera très sensible aux suggestions et répondra à toutes les questions posées en sa présence. Peut être utilisé au combat mais reste essentiellement un poison d'interrogatoire. N'est efficace que sur les humains.
JS réussi : annule
Type : ING ou **INS**

OPIA	
JS : +0	**DUREE :** 1d10 R
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : T**

Poudre brune à l'odeur d'amandes et sans goût. Mélangée à une boisson elle cause la perte de la vue de façon temporaire.
JS réussi : annule
Type : ING

OPIUM	
JS : -2	**DUREE :** 1d3+1 H
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : AL**

Cette substance peut être fumée, mâchée ou bue. Sous forme liquide l'opium est un sirop clair et sucré. A doses légères il est utilisé comme une drogue. Les symptômes sont : nausées, vomissements, ralentissement, respiration légère et pulsations cardiaques faibles. A doses mortelles la victime ressent de l'euphorie et la perte du sens du temps et de l'espace suivie du coma et de la mort
JS réussi : léthargie
Type : INH ou **ING**

ORBB'ST SSRIN	
JS : +0	**DUREE :** spécial
TD : 2d6 R	**CATEGORIE : V**

Ce poison elfe noir est préparé à partir d'un mélange de venins d'araignées différentes. Le produit est ensuite séché en poudre prête à être mélangée à de la nourriture capable de cacher son fort goût épicé. Il cause des frissonnements, de la fièvre, la prostration pendant plusieurs heures et des dommages

permanents au système immunitaire à la fin de la durée. La victime deviendra plus fragile face aux poisons et aux maladies (-2 ou -10% à tous les jets contre les poisons ou les maladies). Alors seul un sort de *régénération* pourra guérir cet effet.
JS réussi : annule
Type : ING

ORTIE	
JS : +1	**DUREE :** 1d20 jours
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : T**

Cette fine poudre brune cause une irritation extrême de la peau. Les démangeaisons, brûlures et picotements peuvent durer jusqu'à vingt jours. Cet état provoque des malus de –3 à l'attaque, de –2 aux dégâts et à la classe d'armure et gêne la plupart des actions requérant de la précision.
JS réussi : demi-durée
Type : DC

PIEDLENT	
JS : -2	**DUREE :** 2d6 H
TD : 1 T	**CATEGORIE : AL**

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. Elles se réveillent en forme mais sans aucun souvenir des trois heures précédant l'ingestion de la drogue.
JS réussi : léthargie pendant 1d4 T : malus de –2 à l'attaque et à la classe d'armure
Type : ING

POISON D'EPICES	
JS : -2	**DUREE :** spécial
TD : 1 R	**CATEGORIE : M**

Boire ce liquide inodore et incolore inflige 1d4+1d6 PD. De plus, les deux prochaines potions magiques que boira la victime seront sans effet.
JS réussi : dégâts seulement
Type : ING

POISON D'EPICES ORQUES	
JS : +0	**DUREE :** 1d8 jours / *
TD : spécial	**CATEGORIE : M**

Ce poison est une boisson cérémonielle des orques, préparée par leurs chamans. Elle n'est un poison que pour les humains qui subissent des effets en rapport avec la durée du contact avec la substance :
1 mn : perte du toucher
2 mn : perte de l'odorat
3 mn : perte du goût
4 mn : perte de l'ouïe
5 mn : perte de la vue
6 mn : toucher*
7 mn : odorat*
8 mn : goût*
9 mn : ouïe*
10 mn : vue*
11 mn : folie*
12 mn et + : mort
Une fois ingérée cette substance nécessite un JS par round. Lors de la réussite du JS on considère que la victime vomit et on compte alors le nombre de rounds de contact, les pertes sont cumulatives et la durée de chaque perte est calculée séparément. On ne peut acheter ce poison aux orques et sa recette est un secret, son existence est connue néanmoins de certains sages (* = perte définitive).
JS réussi : ébriété pendant 3d4 heures
Type : ING

POISON D'ETTERCAP	
JS : +0	**DUREE :** I
TD : 1d4 T	**CATEGORIE : V**

Le poison sécrété par un ettercap est hautement toxique, il est similaire à celui des araignées géantes. Ce poison tue ses victimes lentement.
JS réussi : annule
Type : INS

POISON DE GRENOUILLE DOREE	
JS : -4	**DUREE :** I
TD : 1 R	**CATEGORIE : V**

Cette petite bête est native de l'Enfer Vert, les tribus indigènes utilisent son sang sur leurs fléchettes de sarbacane lorsqu'elles s'affrontent. Ce poison est mortel.
JS réussi : annule
Type : INS

POISON DE GYRONYTE	
JS : +4	**DUREE :** 8 R
TD : 1d8+7 R	**CATEGORIE : V**

Ce poison est tiré des glandes urticantes d'un mollusque géant. Il inflige Xd4 PD, X étant égal au nombre de rounds du TD.
JS réussi : demi-dégâts
Type : INS

POISON DE NAGA SOMBRE	
JS : +0	**DUREE :** 1d6 R
TD : I	**CATEGORIE : V**

Ce poison inflige 2 PD et un sommeil comateux.
JS réussi : annule
Type : INS

POISON DE PEDIPALPE GEANT	
JS : +0	**DUREE :** 1d6 R
TD : I	**CATEGORIE : V**

Ce poison est tiré des glandes d'une créature des bois. C'est un gaz jaune, âcre et irritant qui provoque des tremblements musculaires et des spasmes chez les victimes qui combattront alors avec un malus de –3 à l'attaque pendant la durée.
JS réussi : toux pendant 1 R
Type : GZ

POISON DE POISSON FRAPPEUR	
JS : -4	**DUREE :** 1d2 H
TD : 1 T	**CATEGORIE :** V

Ce poison provoque dans l'ordre : difficulté à parler, paralysie du système nerveux puis du système respiratoire, mort par étouffement. Le poison se récolte dans les poches à œufs des femelles, il n'est pas détruit par la cuisson.
JS réussi : idem sauf la mort
Type : ING

POISON DE SKYZORN	
JS : +0	**DUREE :** 2d4 T
TD : 1 R	**CATEGORIE :** V

Le poison de cette créature des marais inflige 1d4+1 PD et la perte d'un point en force et en dextérité pendant la durée.
JS réussi : annule
Type : INS

POISON DE VER POURPRE	
JS : +1	**DUREE :** I
TD : I	**CATEGORIE :** V

Le poison de cet immense ver nécrophage tue ses victimes instantanément.
JS réussi : 2d4 PD seulement
Type : INS

POISON DES ASSASSINS	
JS : -3	**DUREE :** 1d4 R
TD : 1d4 R	**CATEGORIE :** T

Un poison standard pour les assassins : une dose inflige 1d20 PD par journée de fermentation. Cependant, à la fabrication il coûte 270 po par jour en ingrédients. Il peut aller jusqu'à 10 jours de fermentation.
JS réussi : demi-dégâts
Type : INS

POISON ENDORMANT DROW	
JS : -4	**DUREE :** 2d4 H
TD : 1 R	**CATEGORIE :** T

Les victimes se sentent faibles et lasses le round suivant l'injection du poison. Le deuxième round la victime tombe dans un sommeil profond pour toute la durée. Ce poison réagit à l'air et à la lumière solaire : il reste intact durant un an dans un flacon hermétique mais il perd sa toxicité 60 jours après avoir été exposé à l'air, exposé à la lumière solaire il perd immédiatement sa toxicité. Ce poison est une variante du khaless.
JS réussi : annule
Type : INS

POUDRE DE LOTUS BRUN	
JS : +0	**DUREE :** 1d4 semaines
TD : I	**CATEGORIE :** AL

Ce poison réduit l'intelligence de la victime à 3 durant plusieurs semaines. Seul l'antidote ou un sort de neutralisation du poison annule l'effet.
JS réussi : perte de 1d4 points d'intelligence, chaque point se récupère après une heure de repos
Type : INH

POUDRE DE LOTUS JAUNE	
JS : +0	**DUREE :** 2d3 semaines
TD : I	**CATEGORIE :** AL

Ce poison au goût très acidulé réduit de moitié la dextérité et la force de la victime (arrondi au plus bas) pendant plusieurs semaines.
JS réussi : perte d'un point de chaque seulement pendant 2d4 tours
Type : ING

POUDRE DE LOTUS NOIR	
JS : +1	**DUREE :** 1d4 R
TD : I	**CATEGORIE :** AL

Ceux qui respirent ce poison s'évanouissent et meurent en quelques minutes.
JS réussi : coma durant 1d6 heures
Type : INH

POUDRE DE LOTUS POURPRE	
JS : -2	**DUREE :** 1d4 jours
TD : 1d12 H	**CATEGORIE :** AL

Ce poison inflige à ses victimes une faiblesse musculaire qui dure quelques jours, puis la mort. Pendant ces jours les PV sont réduits de 90%.
JS réussi : idem sauf la mort
Type : ING

POUDRE DE LOTUS ROUGE	
JS : +2 (spécial)	**DUREE :** 1d4+4 H
TD : I	**CATEGORIE :** AL

Quand cette poudre est inhalée elle provoque d'intenses hallucinations effrayantes chez les victimes. Ces hallucinations ébranlent fortement le système nerveux au point de causer la folie. Deux JS sont requis : en rater un signifie la folie.
JS réussi : hallucinations, fatigue nerveuse
Type : INH

POUSSIERE COBRA	
JS : -2	**DUREE :** permanent
TD : I	**CATEGORIE :** T

Cette poudre ne fonctionne que si elle est lancée dans les yeux des victimes. Elle provoque une cécité

qui ne peut guérir que par une régénération magique des tissus (sort de *régénération*).
JS réussi : annule
Type : DC

POUSSIERE DE GOULE	
JS : +0	**DUREE :** permanent
TD : I	**CATEGORIE : M**

Ce poison inflige 4d6 PD puis la victime commence à pourrir pour 1 PD par tour jusqu'à application de l'antidote ou d'un sort de *délivrance de la malédiction.*
JS réussi : pourriture seulement
Type : DC

PRESENT MORTEL	
JS : +0	**DUREE :** 3d4 R
TD : I	**CATEGORIE : V**

Ce puissant poison est très prisé par les elfes noirs nobles pour l'assassinat. Tiré du venin d'un serpent aquatique, ce poison 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. Les elfes noirs trouvent cette mort particulièrement divertissante et en font des spectacles. Ce poison coûte le triple du prix normal et ne peut être fourni que par un elfe noir.
JS réussi : annule
Type : INS

RHODODENDRON	
JS : +0	**DUREE :** 2d4+12 R
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : AL**

Ce poison cause des vertiges, larmoiements et maux de tête pendant 2d4 rounds suivis d'un ralentissement du pouls et de la paralysie des bras et des jambes pendant 12 rounds puis de la mort.
JS réussi : légers vertiges seulement
Type : ING

SALIVE DE DRIDER	
JS : -2	**DUREE :** 1d2 T
TD : 1 R	**CATEGORIE : V**

La salive de ces monstres a un effet paralysant.
JS réussi : annule
Type : INS

SALIVE DE GOULE	
JS : +1	**DUREE :** 1d6+4 R
TD : I	**CATEGORIE : T**

Cette huile verdâtre sent la pourriture, elle paralyse ses victimes.
JS réussi : annule
Type : DC

SANG DE SCORPION	
JS : +0	**DUREE :** 1d6 R
TD : I	**CATEGORIE : V**

Ce mélange de poisons (scorpions, araignées et serpents) inflige 4d8 PD. C'est un liquide jaune.
JS réussi : annule
Type : INS

SERPENT, COBRA ROI	
JS : +0	**DUREE :** 10 R
TD : 1d2 R	**CATEGORIE : V**

Le venin de ce serpent inflige 1d6 PD par round.
JS réussi : annule
Type : INS

SERPENT, VIPERE DES FOSSES	
JS : +0	**DUREE :** 1 R
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : V**

Le venin de ce serpent tue ses victimes.
JS réussi : 3d10 PD seulement
Type : INS

SIROP DE REVE	
JS : +0	**DUREE :** 1d10 R
TD : I	**CATEGORIE : M**

Ce poison rend ses victimes comateuses et leur procure des rêves plaisants. Il leur inflige aussi 3d8 PD un round après les avoir endormis. C'est un liquide gris, blanc ou brun au goût sucré.
JS réussi : annule
Type : ING

SOUFFLE DU DESERT	
JS : +3	**DUREE :** permanent
TD : I	**CATEGORIE : M**

Ce terrible poison magique déshydrate ses victimes pour 5 PD par round (le double pour les créatures vivant dans l'eau) 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.
JS réussi : 3d5 PD + le besoin impératif de boire sous peine d'évanouissement pendant 1d6 heures.
Type : INH

SPORES D'ASCOMOÏDE	
JS : +0	**DUREE :** 1d4 R
TD : I	**CATEGORIE : AL**

Ce poison aveugle étouffe puis tue ses victimes à la fin de la durée.
JS réussi : la victime est aveuglée étouffée et désorientée pendant 1d4 rounds
Type : INH

SPORES DE BASIDIROND	
JS : +0	**DUREE :** 1d4+2 R
TD : 1d4+1 R	**CATEGORIE : AL**

Ce poison génère de fortes hallucinations qui prennent la forme des peurs les plus profondes de ses victimes. La victime réagira en conséquence.
JS réussi : annule
Type : INH

SPORES DE COUSSIN DE FEE	
JS : +0	**DUREE :** 1d3 jours
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : AL**

Les créatures prises dans ce nuage de spores très fines commencent à se sentir de plus en plus somnolentes jusqu'à s'endormir. Même celles ayant déjà réussi leur JS doivent recommencer si elles restent à proximité du nuage (moins de 10 mètres).
JS réussi : vertiges, faiblesse, confusion, pertes d'équilibre pendant 1d4 R (- 4 en force et dextérité).
Type : INH

SPOROZOÏDE ECARLATE	
JS : +0	**DUREE :** 2d4 H
TD : 1 R	**CATEGORIE : AL**

Il s'agit d'une variété de moisissure rouge sang qui ne pousse que dans les grottes humides ou les marais sombres. Elle dégage un nuage de spores qui s'étend sur 5 mètres de diamètre. Ces spores dévorent la chair des victimes et la recouvrent de moisissure en quelques heures. Elles s'enfoncent dans la chair et ne peuvent être neutralisées que par un sort de neutralisation des maladies. Il n'existe pas d'antidote. Recueillies dans des pots de terre ces spores se conservent indéfiniment.
JS réussi : annule
Type : DC

TOXINE D'ASPIC	
JS : +0	**DUREE :** 20 R
TD : I	**CATEGORIE : T**

Ce poison inflige 1d8 PD par round pendant la durée. La victime doit faire un JS chaque round pour encaisser la moitié des dégâts seulement.
JS réussi : demi-dégâts
Type : INS

TOXINE DE POISSON GALET	
JS : +0	**DUREE :** 1d6 H
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : T**

Cette toxine provoque une douleur intense, aiguë et brûlante enveloppant toute la région du corps ou se trouve la blessure. La douleur devient si intense que la victime hurle, se roule par terre et parfois perd conscience. Cette région du corps s'engourdit puis vient la mort.
JS réussi : la région du corps est paralysée pendant 2d6 jours, les douleurs s'estompent en 2 jours
Type : INS
JS réussi : annule
Type : ING

VENIN D'ASPIC	
JS : +0	**DUREE :** 1d20 R
TD : 1d4 R	**CATEGORIE : V**

Ce poison inflige 1d6 PD par round.
JS réussi : annule
Type : INS

VENIN DE THRI-KREEN	
JS : +0	**DUREE :** variable
TD : 1d2 R	**CATEGORIE : V**

Ce poison paralyse. Les créatures plus petites que la taille humaine sont paralysées pendant 2d10 R, celles de taille humaine pendant 2d8 R et celles qui sont plus grandes pendant 1d8 R.
JS réussi : annule
Type : INS

VIGNEMORT	
JS : -4	**DUREE :** 1d2 R
TD : 1 R	**CATEGORIE : AL**

Ce poison est tiré d'une plante très rare. Il provoque la mort en un round. L'antidote est encore plus rare et il coûte le double du poison.
JS réussi : 25 PD seulement
Type : INS et **ING**

VILMAT	
JS : +1	**DUREE :** 1 T
TD : 1d4+3 R	**CATEGORIE : M**

Cette huile ressemble en tous points à de l'huile de cuisine. Ses capacités ne sont pas détruites par la cuisson. Elle inflige 6d6 PD et réduit l'intelligence de la victime d'un point par tranche de 6 PD. Ces points se récupèrent seulement grâce à un sort de délivrance de la malédiction.
JS réussi : annule
Type : ING