

GUIDE DES POISONS

Ce texte s'est inspiré principalement du net book of poisons d'Adrienne Mills.

AVANT-PROPOS :

Il n'est pas toujours facile de gérer l'utilisation du poison dans une partie de jeu de rôle. Quels types de poisons utiliser ? Qui peut les utiliser ? Où peut-on les trouver ?...

Avant tout, il faut se dire que si le poison est disponible pour les joueurs il l'est aussi pour leurs ennemis. Ce qui devrait inquiéter les joueurs car il n'y a rien de plus insidieux qu'un poison.

Ensuite, il faut s'inquiéter de l'accueil que réserve la société aux empoisonneurs. « Il n'est pas de personne plus méprisable que celle qui frappe dans l'ombre, sans honneur ni morale » : tel est l'avis du peuple et de la loi dans un monde où la renommée découle du courage et de l'honneur ; méfiez-vous des préjugés et de la justice expéditive...

Sans compter avec les frictions qu'il peut y avoir entre personnages bons et mauvais car l'utilisation de poisons procurant des dommages permanents (points de dégâts, handicaps permanents, mort...) est considérée comme une preuve de malignité, alors que les poisons bénins sont parfois tolérés dans certaines circonstances.

Pour terminer, je dirais que le surcroît de travail pour le Maître de Jeu est assez conséquent puisqu'il lui faut inventer et gérer une structure clandestine qui produit, vend et utilise des poisons. Ainsi qu'un ensemble de lois pour les autorités.

Ceci dit, si vous avez ce texte entre les mains c'est que le sujet vous intéresse.

FONCTIONNEMENT :

Chaque poison est décrit ainsi : son nom le plus courant ou son origine, la description des formes qu'il peut prendre et de ses effets, des initiales indiquant sa catégorie et son type. Un poison ne peut appartenir qu'à une seule catégorie mais, selon sa préparation, il peut se présenter sous plusieurs formes et agir de façon différente. Il est même possible qu'un poison savamment préparé puisse affecter sa cible de plusieurs façons. Par exemple une toxine pourrait être à la fois insinuative et ingestive, ou un acide être à la fois de contact et gazeux, etc....

Le Maître de Jeu doit garder secret le Jet de Sauvegarde du personnage, sauf dans le cas où le personnage a détecté le poison auparavant. En

temps normal le joueur ne s'aperçoit que le personnage est empoisonné que lors des premiers symptômes.

Jet de Sauvegarde : c'est le bonus ou le malus qui s'applique au résultat du jet de dés utilisé pour éviter les effets du poison (système AD&D).

Temps de Déclenchement : c'est la quantité de temps qui se passe entre le premier contact avec le poison (ingestion, blessure, etc.) et les premiers symptômes. Le MJ doit garder secret le résultat du jet de dés pour le temps de déclenchement.

Durée : c'est la quantité de temps que prend le poison pour délivrer tous ses effets si on le laisse faire. La durée exacte reste connue du MJ seul.

JS réussi : indique ce qui se passe lorsque le Jet de Sauvegarde est réussi.

Les dégâts : ils sont toujours infligés en fin de période de temps (fin de round, de tour, d'heure, de journée...). Lorsqu'ils sont répartis sur la durée (sans aucune autre précision) ils sont délivrés à la fin de chaque round si la durée est exprimée en round, à la fin de chaque tour si la durée est exprimée en tours etc...

En cas de division ils sont toujours arrondis au nombre inférieur.

CATEGORIES DE POISONS

ACIDES : Substances corrosives qui existent dans la nature. Les acides proviennent soit de certains milieux volcaniques, soit du laboratoire de quelqu'un ; plus rarement ils peuvent être d'origine animale ou végétale. Ils produisent des dégâts au contact de la chair mais, contrairement aux autres poisons, ils peuvent être enlevés par rinçage de la peau. Désignés : **AC**

ALCALOIDES : Les substances dangereuses d'origine végétale. Ces poisons sont les plus faciles d'accès, les plus bénins sont souvent utilisés par les chasseurs. Désignés : **AL**

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

TOXINES : Substances qui n'existent pas dans la nature. Les toxines sont produites manuellement par

des sages, des assassins ou des alchimistes.
Désignés : **T**

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. Il existe des professions uniquement centrées sur l'obtention et la commercialisation de ces substances. Désignés : **V**

TYPES DE POISONS

DE CONTACT : Ce type de poison affecte les créatures juste en entrant en contact avec leur peau. Ces poisons sont parmi les plus dangereux à utiliser et les plus chers. Ils se présentent sous la forme de liquides, de pommades ou de poudres. Désignés : **DC**

GAZEUX : Ce type de poison est vraiment dangereux, il affecte tout ce qui se trouve dans son rayon d'action (et qui possède des poumons). Les alchimistes n'acceptent de risquer leur vie en concoctant ces poisons que pour de fortes sommes d'argent. Ils se présentent la plupart du temps sous la forme d'une fiole qui, une fois brisée, produit un nuage de six mètres cubes de gaz. Désignés : **GZ**

INGESTIF : Ce sont des substances faites pour agir à partir du système digestif des victimes. Ces poisons se présentent sous forme liquide ou en poudre et se mélangent aux boissons ou à la nourriture. Ce type de poison est moins cher comparé aux autres car il est plus courant ; il a un temps de déclenchement plus long mais souvent des dégâts sont infligés même en cas de JS réussi. Ils sont en majorité détruits par la cuisson. Désignés : **ING**

Certains poisons ingestifs ont un goût qui peut les rendre détectables aux personnes attentives ou à celles qui ont un sens du goût développé. Si dans la description du poison il est fait mention d'un goût caractéristique alors la victime a droit à un jet de détection du poison sous la table suivante :

Intelligence de la victime & % de chances

Normale-(8-10)	0%
Haute-(11-12)	10%
Supérieure-(13-14)	20%
Exceptionnelle-(15-16)	30%
Géniale-(17-18)	40%
Supra géniale-(19 et +)	50%

Notez que ce tableau ne concerne que les cas où la victime se concentre sur le goût des aliments. Cependant, si une personne a déjà eu à faire au

même poison ses chances d'en détecter la présence augmentent de 15%.

INHALANT : Ces poisons fonctionnent comme les poisons gazeux mais n'agissent que dans un rayon restreint. Ce sont de fines poudres ou des parfums contenus dans de fragiles capsules de verre, des sachets ou des flacons. Une capsule peut être soufflée à six mètres de distance à travers un tube. La poudre peut être lancée à la main jusqu'à deux mètres. Les parfums agissent dans un rayon de trois mètres (sauf si laissés dans une pièce ou un couloir auquel cas ils l'imprègnent). Ils agissent plus efficacement dans les lieux clos. Désignés : **INH**

INSINUATIF : Les poisons insinuatifs sont faits pour être utilisés sur des armes tranchantes ou perforantes, car ce type de poison affecte les créatures en entrant en contact avec leur flux sanguin. Ils sont vendus dans de petites fioles de verre ou de terre cuite. Selon les armes, le nombre de doses nécessaires varie énormément (en fonction de la surface de la lame). Désignés : **INS**

Il faut compter environ une dose pour 10cm de surface de frappe :

- Armes de petite taille = 1 dose ou moins (aiguilles, fléchettes, flèches...).
- Armes à lame courte (de 10cm à 30cm) = 2 doses (dagues, pointes de lances, couteaux, hachettes...).
- Armes à lame moyenne (de 30cm à 60cm) = 3 à 6 doses (épées, haches, hallebardes...).
- Armes à grande lame (de 60cm à 120 cm) = 6 à 12 doses (épée large ou longue, hache à deux mains...).
- Epée à deux mains (160cm de lame) = 18 doses.

Une épée dont moins que la moitié de la lame est recouverte de poison n'a que 10% de chances par coup d'empoisonner l'adversaire. De plus la victime gagne un bonus de +4 supplémentaire à son JS et le poison disparaît de l'arme après un coup réussi.

Quand la moitié de la lame ou plus est empoisonnée, mais pas la totalité, la victime gagne un +2 à son JS et le poison disparaît après 1d3 coups réussis.

Sur une arme normale (non magique), le poison reste actif durant une journée puis commence à sécher. La deuxième journée il n'inflige que la moitié des dégâts et la durée de tous les effets secondaires est divisée par deux. Après deux journées entières le poison n'est plus qu'une croûte inutile. Certaines armes magiques influent sur les poisons (les rendant plus ou moins efficaces ou modifiant leur vitesse d'évaporation) en fonction des énergies magiques qu'elles contiennent, c'est le MJ bien sûr qui décide quand et comment cette règle s'applique.

Pour terminer signalons que le poison est souvent visible sur une arme. Un adversaire qui réussit un jet d'intelligence avec un malus de -2 s'apercevra du subterfuge et réagira en conséquence.

ANTIDOTES

Seul un fou utiliserait des poisons sans avoir toujours les antidotes à portée de main. Ils sont généralement livrés avec le poison lors de l'achat (ils coûtent autant que le poison lui-même) et peuvent se préparer en une semaine, si besoin est, à partir d'un échantillon du poison qu'ils annulent. Pour être totalement efficace un antidote doit être administré dans les deux minutes qui suivent l'intoxication (sauf si le poison est plus rapide), si l'effet du poison a déjà commencé il le stoppe mais n'annule pas les dommages déjà subis.

De toute façon un antidote n'agit que sur le type de poison pour lequel il est prévu. Attention, quand il est administré à une personne saine il fonctionne à 50% comme le poison dont il est issu !

QUI PEUT PRODUIRE DES POISONS ?

Venins : druides sans jet de compétence ; personnes possédant la compétence Toxicologie.

Alcaloïdes : druides sans jet de compétence ; personnes possédant Toxicologie ou Herboristerie.

Acides : alchimistes seulement.

Mixtures : prêtres et mages seulement.

Toxines : personnes possédant Toxicologie.

QUI PEUT UTILISER DES POISONS ?

Utiliser les alignements semble la façon la plus logique de déterminer qui peut ou non utiliser des poisons :

Les Loyaux Bons n'utiliseront jamais volontairement du poison.

Les Neutres Bons, Chaotiques Bons, Neutres neutres et Loyaux Neutres utiliseront parfois des poisons qui ne causent pas de dégâts irréversibles ni de perte de points de vie.

Les chaotiques Neutres utiliseront tous les poisons qui ne sont pas directement mortels.

Les Mauvais utiliseront tous les poisons qu'ils réussiront à trouver.

Cependant, pour pouvoir utiliser un poison sans risques il faut posséder la compétence « utilisation

des poisons », sinon la moindre maladresse peut déboucher sur l'empoisonnement de l'utilisateur.

COMPETENCES RELATIVES AUX POISONS

Herboristerie : permet de reconnaître et de fabriquer des poisons d'origine végétale et parfois de les soigner.

Toxicologie : permet de reconnaître la majeure partie des poisons et d'en fabriquer certains (selon les restrictions des catégories et des types, voir plus haut), ainsi que leurs antidotes. Un toxicologue peut identifier un poison à partir d'un échantillon et diagnostiquer les symptômes d'une victime. Base : 5 (intelligence)

Utilisation des poisons : permet de détecter la présence de poison dans certaines conditions. Permet d'identifier le Type d'un poison mais pas de le reconnaître (sauf les poisons très communs) ni d'en fabriquer. Permet surtout d'utiliser correctement des poisons sans s'empoisonner par erreur et en pratiquant quelques techniques de base pour empoisonner discrètement et efficacement son prochain. Base : 7 (sagesse).

COUT DES POISONS

Coût de base (la dose) :

Ingestif : 20 po

Insinuatif : 40 po

Contact : 60 po

Inhalant / Gazeux : 100 po

Modificateurs :

Un poison "mortel" ajoute +100 po au prix de base.

+ 5 po par point de dégât potentiel en cas de JS raté.

+10 po par point de dégât potentiel en cas de JS réussi (par ex. pour les poisons qui ne font que demi dégâts en cas de JS réussi).

Les poisons endormants et paralysants ajoutent +5 po pour chaque round d'effet, +20 po pour chaque tour et +50 pour chaque heure.

Les poisons avec un temps de déclenchement Instantané ajoutent +100.

+ 10 po par point en dessous de +4 au JS (par ex. un poison avec un bonus de +1 au JS coûtera +30, un autre avec un malus de -3 coûtera +70).

+50 po pour chaque effet supplémentaire du genre vertige, surdité, etc.

Lorsqu'un poison agit différemment selon les cibles on calcule son prix d'après ses effets les plus puissants.

Exemple : L'Ajida est un poison géniale (prix de base 20 po) causant des dégâts, avec un malus au JS de -4 (+ 80 po), un potentiel de dégâts de 30 PV en cas de JS raté (+ 150 po) et l'effet supplémentaire d'aveugler la victime (+ 50 po). Donc ce poison totalise un coût de 300 po la dose (sans compter l'antidote).

Certains poisons ne peuvent être quantifiés en termes de prix par dose. Dans le cas des poisons naturels cela se résume souvent à savoir où ils se trouvent et comment les récolter.

En principe les venins issus des monstres ne sont pas disponibles à la vente (sauf chez certains marchands

très discrets) et il faut recourir aux traqueurs pour se les procurer. A titre indicatif je précise (pour faciliter la conversion d'un système monétaire à un autre) que 100 pièces d'or équivalent à un an d'économies pour un paysan moyen dans une contrée sans problèmes.

En ce qui concerne le volume des doses de poison on considérera qu'une dose de:

- poison géniale occupe le volume d'un verre d'eau (25 cl).
- poison insinuatif occupe le volume d'une fiole (5 cl).
- de contact occupe le volume d'une petite gourde (50 cl).
- inhalant occupe le volume d'un petit sachet ou d'un flacon (15 cl).
- gazeux occupe le volume d'une flasque (35 cl).

