# Annexe : les Poisons

- *librement inspiré du Graal HS3 :* ***L'univers des poisons*** *d'Alexandre Aubard*

## Ingrédients

On trouve majoritairement trois types de substances pouvant entrer dans la fabrication d'un poison : Animal, Végétal, Minéral

### Substances animales

La récolte et la conservation de ses substances sont la partie difficile de leur exploitation.

### Substances végétales

Principales ressources utilisées dans l'univers du poison, il en existe des milliers qui peuvent être à la fois bénéfique ou mortel selon la dose employée.

Leur préparation et préservation reste relativement aisées et la plupart du temps sans danger avant traitement.

### Substances minérales

Il n'y a pas a proprement parlé de substances actives dans les minéraux. On utilise ces minéraux pour masquer, combiner, préserver, accroitre un effet ou le rendre méconnaissable.

Certains minéraux néanmoins peuvent être des poisons ou des drogues à part entière du fait de leur toxicité comme l'arsenic, le mercure ou le plomb. D'autres sont composés de façon chimique pour engendrer un effet (drogue).

## Classification

Il existe 3 classes de poisons :

- Les **insinuatifs** qui pénètrent directement dans le système sanguin via une blessure ou une piqure.

  Ils sont généralement utilisés pour s'attaquer au système nerveux ou au coeur. Ils sont le plus souvent liquides et ont un effet rapide.

- les **ingestifs** qui doivent être avalés.

  On les trouve sous plusieurs forme (liquide ou solide) et ont un effet sur le système digestif. Leur action est direct mais dépend de la digestion pour produire ses effets.

- les **poisons de contact** qui comme leur nom l'indique doivent être apposé sur la peau. Leurs effets sont lents car ils doivent traverser la peau et les muqueuses avant d'agir.

## Type

Indépendamment de la classification, il existe 3 types de poisons :

- **Dangereux** : à action limitée sur l'organisme et qui agissent en une fois. Souvent les plus simples à préparer.
- **Destructifs** : à action prolongée sur l'organisme et qui occasionnent l'effet en plus d'une fois.
- **Toxiques** : Les effets de ce type ne sont pas forcément délétères (drogues, somnifères, paralysie, ...)

## Catégorie

Notée de 1 à 6, la catégorie représente la dangerosité et la puissance du poison.

En terme de jeu cela donne les bonus/malus au Jet de protection contre le poison et au temps d'assimilation du poison / drogue.

### Effet de la catégorie

| Catégorie | Bonus / Malus Jet de protection | Temps d'assimilation |
|---|---|---|
| 1 | +4 | 5 |
| 2 | +3 | 4 |
| 3 | +2 | 3 |
| 4 | +1 | 2 |
| 5 | +0 | 1 |
| 6 | -1 | 1/2 |

Le temps d'assimilation est le temps à partir duquel le poison commence à faire effet et dépend de la classe du poison : en round pour un **insinuatif**, en minute pour un **ingestif**, en heure pour un **poison de contact**.

En cas de réussite au jet de protection contre le poison, ses effets sont diminués ou annulés selon le poison.

En règle général, les dégâts infligés par un poison sont proportionnels à sa catégorie. Ainsi si un poison de catégorie 1 fait 1d4 points de dégâts, le même poison en catégorie 4 fait 4d4 points de dégâts.

# Manufacture

La création d'un poison ou d'une drogue est un processus long et couteux.

Si l'utilisation d'un poison reste relativement aisée, sa conception reste une affaire d'experts, sauf pour les plus communs et courants (animal ou végétal) dans une consommation rapide sans conservation.

Toute fabrication et conservation de poisons demandera des années d'études au personnage et des compétences particulières.

En fonction du type, de la classification ou de la catégorie, la substance sera plus ou moins facile à réaliser.

Ainsi les poisons de type **dangereux** n'offrent aucun bonus ou malus à leur préparation. Par contre les types **destructifs** sont plus difficiles à préparer (Malus de 2) et les **toxiques** encore plus (malus de 4).

Il en va de même en ce qui concerne la classification de la substance. Les **ingestifs** sont plus simples à réaliser (Bonus de 1) que les **poisons de contact** (malus de 1).

### En termes de jeux...

La fabrication de poison demande les compétences d'*Herboristerie* et d'*Alchimie* en prérequis. Le personnage doit aussi avoir accès à un laboratoire complet et bien équipé.

Il faut compter 1 jour + 1d10 heures par Catégorie de poison pour produire 1d4 doses. Ainsi un poison de catégorie 4 il faudra 1 jour +4d10 heures pour le préparer.

Le jet de préparation pourra prendre en compte des bonus (niveau de fabriquant) et des malus (qualité des ingrédients) comme pour la fabrication des potions.

**Base de compétence** : (Int+Sag+Dex)/3
La compétence est soumise à apprentissage et expérience, elle peut donc progresser ou régresser

# Antidote ?

Il devrait toujours exister un antidote à une drogue ou un poison.

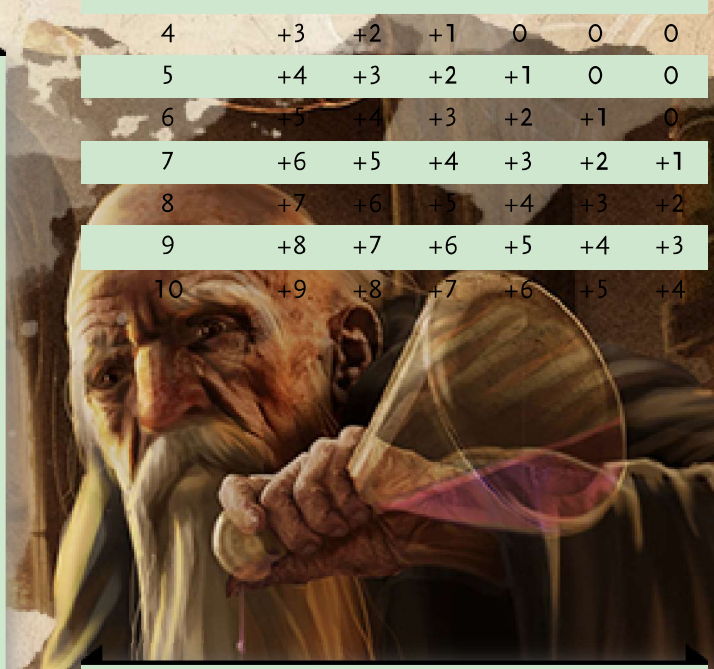
La plupart des antidotes sont créées à partir de la substance originelle (anti-venin de serpent ou d'abeille par exemple) ou de substances contrant la toxine première.

### Bonus / Malus de compétences

| Evénement | Bonus / Malus |
|---|---|
| si les composants de la potion sont de bonne qualité | +1 |
| si les composants de la potion sont d'excellente qualité | +2 |
| si les composants de la potion sont de médiocre qualité | -2 |
| si les composants de la potion sont de mauvaise qualité | -4 |
| l'équipement / le laboratoire est de bonne facture | +2 |
| Le personnage prend 50% temps en plus | +2 |
| dans l'urgence | -2 |
| Sans matériel de laboratoire | -6 |

### Bonus dû au niveau / Catégorie

| Niveau | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | +2 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | +3 | +2 | +1 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | +4 | +3 | +2 | +1 | 0 | 0 |
| 6 | +5 | +4 | +3 | +2 | +1 | 0 |
| 7 | +6 | +5 | +4 | +3 | +2 | +1 |
| 8 | +7 | +6 | +5 | +4 | +3 | +2 |
| 9 | +8 | +7 | +6 | +5 | +4 | +3 |
| 10 | +9 | +8 | +7 | +6 | +5 | +4 |




### Crédits

**Scenario** : Olivier "LLyr"
**Mise en page** : Olivier "LLyr" / The Homebrewery
**Relecture** : Olivier "LLyr", Outsider, Peipous
**Couverture** : "Les joueurs de cartes" - Theodore Rombouts (1597–1637)
**Dessins** :

- *Small Items Potion Vial 3* - Blackbirdink
- *Gryffindor Dorms* by jontorresart
- *Alchemist* by NinjArt1st

**Plans** : Olivier "LLyr"



Les Terres de Leyt sont une œuvre collaborative. Les textes et dessins appartiennent à leurs créateurs respectifs.