

5. 4 Combattre en situation délicate

Certaines circonstances de combat sont susceptibles de défavoriser un ou les deux camps. Voici une petite liste non exhaustive de cas de figures :

5. 4. 1 Invisibilité / obscurité partielle

Un être invisible bénéficie presque toujours d'une **attaque surprise** face à son adversaire, sauf si sa présence a été repérée (magiquement ou suite à une erreur de sa part : éternuement, trace de pas, maladresse, etc.). Ensuite, le combattant face à une entité invisible subit un malus à son total d'attaque (points d'arme + bonus/malus d'arme + bonus/malus de combat). Ce total d'attaque est divisé par 2.

En cas d'obscurité **partielle** (faible éclairage ou lumière lunaire, céleste, etc.), le malus (total d'attaque divisé par 2) s'applique à tous les combattants à moins que l'un d'entre eux ne possède un don de nyctalopie (elfes, fées, nains, orques, etc.). Sinon, combattre dans le noir si l'on ne possède pas de vision nocturne, signifie frapper moins fort, avec moins de chance et de précision. Les dommages causés sont donc moindres.

5. 4. 2 Aveuglement / obscurité totale

On peut estimer que le diviseur passe à 4 si on est aveuglé ou dans le noir **complet**. Si les deux combattants ont une vision « normale », leur total d'attaque est donc divisé par 4. Si un adversaire bénéficie de **nyctalopie**, le noir total équivaut pour lui à une obscurité **partielle** donc un facteur de division de 2 (au lieu de 4).

5. 4. 3 Combattre sur une monture

Un combattant placé sur une monture terrestre de grande taille, au-moins celle d'un grand poney, bénéficie d'un bonus de 2D6 à son total d'attaque du fait de sa position en hauteur. Le bonus passe à 3D6 s'il charge sur son adversaire. Ces bonus sont respectivement réduits à 0 et 1D6 face à un adversaire de grande taille (au-moins deux fois la taille humaine normale).

Si la monture est une créature volante, les bonus passent à +2D6 (+4D6 en charge) opposé à une créature de taille humaine (ou inférieure) et +1D6 (+2D6 en charge) face à un grand adversaire.

5. 5 Les poisons, l'alchimie et la fabrication d'objets magiques

Il viendra certainement un moment où certains personnages, intellectuellement favorisés, en auront assez d'engraisser les mages de la guilde des sorciers et décideront de tenter de créer eux-mêmes leurs toxiques, potions, voire objets magiques. Ces règles sont faites pour eux.

Esbehmj 2019



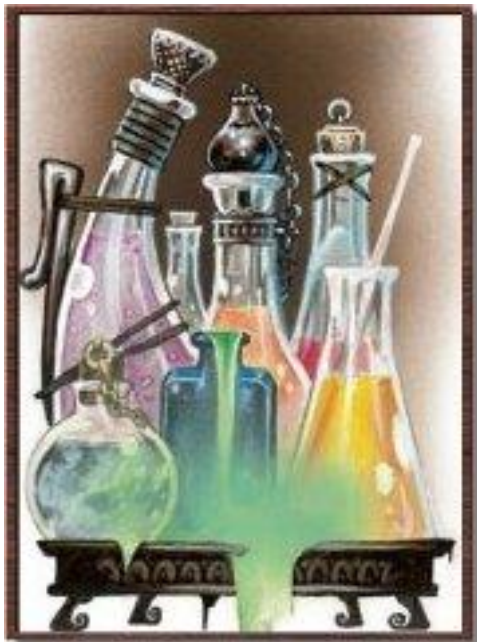
Les sorciers, les parfaits et les prêtres, sont capables d'enchanter des objets, de créer des potions et des poisons. Cela est aussi accessible aux **mages spécialistes** mais avec les restrictions suivantes :

- la potion ou l'objet magique doit relever de leur propre école de magie.
- Sans l'aide d'une guilde structurée, ils doivent apprendre à l'aide de recueils alchimiques et d'expérimentations longues et parfois infructueuses. À moins qu'ils ne bénéficient de l'aide d'un sorcier solitaire qui fera office de mentor, en échange d'un dédommagement à négocier (argent, aide magique, missions à effectuer, etc.).
- Ils n'ont par contre aucune limitation pour l'apprentissage des poisons.

Les **filous**, quant à eux, ne peuvent espérer que fabriquer des poisons d'origine animale ou végétale, et des boulettes aveuglantes ou des pots fumigènes. Les autres voies (alchimie, autres poisons et création d'objets magiques) leur sont interdites.

5. 5. 1 Les équipements

Les laboratoires types présentés sont souvent installés dans le sous-sol, à l'abri de la lumière et au frais, et comprennent des cheminées pour évacuer les odeurs et les fumées.



Laboratoire d'alchimie

Il comprend vraiment tout ce qui est nécessaire à la fabrication des **potions alchimiques**, des **objets magiques**, des **poisons** et des **antidotes** de **toute nature** (animale, malivole, minérale et végétale) : un ou deux alambics de distillation en verre (300 PO l'unité), une dizaine de fioles hermétiques en verre (40 PO l'unité), une dizaine pots en céramiques (5 PO l'unité), des grands récipients en céramique (15 PO chacun), un four à bois creusé dans le mur (150 PO) avec des grilles (7 PO l'une), des tisonniers (3 PO), deux ou trois grands braseros (30 PO l'un), des petits brasiers sur pieds (10 PO l'unité), des couteaux (5 à 7 PO), bistouris et scalpels (10 PO l'un), pinces de différentes tailles et formes (15 à 20 PO la pince), des ciseaux (2 PO), des amphores pour les ingrédients courants (2 à 5 PO l'amphore), des pilons (5 PA), des marteaux (3 PO), du bois ou du charbon en abondance, des linges propres en lin pour le filtrage (1 PO l'étoffe), des gants en cuir pour manipuler les acides (6 PO la paire), un tablier en cuir bouilli contre les projections (40 PO), un grand bocal en verre pour les serpents (200 PO), un autre plus petit pour les batraciens (100 PO), des fioles d'huile (2 PO), 2 ou 3 lanternes (15 PA l'une), du parchemin et un écritoire pour noter les expériences et les comptes-rendus (60 PO le tout), une loupe (50 PO), etc.

Prix total moyen : 2 000 à 2 500 PO.

Un laboratoire mal fourni en équipement peut considérablement ralentir, voire rendre impossible, la préparation des décoctions et autres philtres.

Le laboratoire de minéralogie

Plus spécialisé et moins complet que le précédent, il ne compte qu'un alambic, possède des bocal pour les animaux de taille réduite. Quant aux bistouris, scalpels et couteaux, ils sont moins nombreux et

Esbehmj 2019

complétés par des petits marteaux, de burins et des lames durcies. Il est suffisant pour créer tous les **poisons** et **antidotes** connus, mais **pas pour les préparations alchimiques** élaborées ou les **objets magiques**.

Prix total moyen : 1 500 à 1 800 PO.

Le laboratoire d'herboristerie

Beaucoup moins fourni en verrerie, ce laboratoire fait plus appel à la terre cuite et à la céramique. Ces deux matériaux n'interfèrent pas avec les composants **végétaux** ou **animaux**, comme cela pourrait être le cas en alchimie ou en minéralogie.

Prix total moyen : 800 à 1 000 PO.

Le laboratoire de biologie animale ou malivole

Celui-ci est une réplique encore appauvrie du précédent, avec un remplacement quasi automatique du verre par la poterie. Les seuls instruments de valeur sont des bistouris et des lames affûtées, ainsi que des pinces et des écarteurs. Les foyers sont également beaucoup moins nombreux.

Prix total moyen : 600 à 700 PO.

5. 5. 2 Poisons et antidotes

Pour créer ces préparations simples, le personnage doit posséder un talent de **poison** (qui permet de confectionner tous les types de toxiques). Il peut également avoir un talent dans le domaine **animal**, **minéral**, **malivole**¹ ou **végétal** ; mais dans ces cas, il ne sera pas capable de produire tous les types de poisons. Ces talents peuvent être choisis dès le premier niveau, à la création du personnage. Pour réaliser un poison ou un antidote, il faut avoir au-moins un total de **DEX de 12** et avoir un laboratoire de minéralogie (pour avoir accès à tous les types de toxiques et d'antidotes), d'herboristerie (ce qui exclut les poisons et antidotes minéraux) ou au pire de biologie (toxiques et remèdes animaux et malivoles seulement).

Chaque **préparation** est suivi de son type (animal, malivole, minéral, végétal), sa famille (le type de principe actif), sa voie d'administration (plaie, orale, cutanée, respiratoire), du score nécessaire dans le talent (total de l'attribut + le coup de dé du talent), du niveau de la MEP de talent nécessaire pour le confectionner, du temps de préparation, le coût de ses ingrédients, du prix de vente moyen et du poids d'une dose et de ses effets. Toutes ces données, sauf indication contraire, concernent une dose de substance. Si la description de la préparation n'est pas précise, c'est que le toxique est détaillé dans le livre de règles (chapitre 1 6. 5 Poisons pp. 37-38).

¹ Qui a trait aux créatures monstrueuses.

Rappelons que les poisons à lame (qui ont une voie d'administration par plaie) perdent leur efficacité à la fin du **3^e tour de combat** après avoir enduit l'arme.

Certains poisons, les **toxiques lents** (à voie orale ou cutanée), nécessitent que leur victime réussisse une MEP de CONS actuelle² d'un certain niveau. En cas d'échec, la cible subit des dommages normaux qui sont égaux à **(N+1) D6**, où N est le niveau de la MEP à effectuer. Si elle réussit, la victime ne subit que la **moitié** des dégâts normaux (**dommages atténués**). Certains poisons à effet très lent ont une caractéristique supplémentaire, le **seuil**, qui détermine le nombre de doses à administrer avant d'effectuer la MEP de CONS actuelle qui peut entraîner le décès. Ils sont donnés en très petites quantités afin que l'empoisonnement passe pour les suites d'une maladie. Qu'ils soient à effets lents ou non, les effets des poisons administrés par voie orale ou respiratoire ne peuvent être réduits par le port d'une armure. Seuls la magie ou les antidotes peuvent se montrer efficaces.

Antidotes et potions d'immunité

Antidotes : type : variable³ ; famille : variable³ ; voie : variable³ ; talent : variable³ ; MEP de talent : niveau variable³ ; préparation : variable³ x (2 - D3 / 2)⁴ pour 6 doses au maximum ; ingrédients : variable³ x 0,75 ; vente : variable³ x 0,75 et 1 u.p. par dose ; effets : durée 1 j, annule les effets du poison s'il est pris au plus tard 1 tour de combat après l'empoisonnement.

Potions d'immunité : type : variable³ ; famille : variable³ ; voie : variable³ ; talent : variable³ ; MEP de talent : niveau variable³ ; préparation : variable³ x (2 - D3 / 2)⁴ pour 6 doses au maximum ; ingrédients : variable³ x 10 ; vente : variable x 10 et 1 u.p. la dose ; effets : immunisé de manière permanente pour une année.

Poisons animaux et végétaux

On considère, sauf mention contraire, qu'un poison animal ou végétal sous forme **semi-liquide** (venin, bave, curare, toxine) ou **pâteuse** ne peut être conservé plus de **six mois** et ceci dans une fiole hermétiquement close.

² C'est-à-dire le score de CONS au moment de l'ingestion du toxique.

³ On part du principe qu'il s'agit de la même information que pour le poison à contrecarrer.

⁴ Suivant le résultat du D3, le temps de préparation est 50 % supérieur, identique ou 50 % inférieur au toxique à combattre.

Les **poudres**, sous formes sèches, ont-elles une péremption de **1 à 2 ans**, dans un récipient étanche.

Acide cyanhydrique : type : végétal ; famille : cyanures ; voie : orale, orale lente ; talent : 30 ; MEP de talent et de CONS : niveau 4 ; préparation : 4 à 6 jours pour au plus 6 doses ; ingrédients : 80 à 120 PO la semence, 1 000 à 1 500 PO l'arbre adulte ; vente : 450 PO et 1 u.p. la dose ; effets : perte de 5D6 points de CONS (ou 2D6 + 2 si la MEP de CONS actuelle est réussie). La perte peut s'étaler sur un tour (10 min) jusqu'à une semaine selon le dosage de l'empoisonnement.

Cette substance est principalement tirée des amandiers amers, mais également de certains abricotiers, pêchers et des lauriers-cerises. On peut trouver ces végétaux dans les zones méditerranéennes et tempérées chaudes. Les trois dernières espèces sont cependant moins riches en cyanure que l'amandier. C'est dans les semences de celui-ci que se trouve le poison. L'arbre en fournit 5D6 + 20 par année, et chacune contient l'équivalent d'une dose de poison. L'herboriste doit les réduire en poudre et conserver le produit à l'abri de la lumière, dans un flacon opaque et bouché. Sans ces précautions, la substance perd très vite sa toxicité. L'acide cyanhydrique est repérable à son odeur, à partir d'une concentration d'un milligramme par m³.

Aconits (féroce et napel) : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; talent : 30 ; MEP de talent et de CONS : niveau 4 ; voie : orale, orale lente ; préparation : 6 à 8 j pour au plus 12 doses ; ingrédients : 300 PO la plante d'aconit féroce et 200 PO celle de napel ; vente : 500 PO pour l'aconit féroce et 420 PO pour l'aconit napel et 1 u.p. la dose ;

Effets : aconit féroce : perte de 5D6 + 3 points de CONS (ou 2D6 + 4 si la MEP de CONS actuelle est réussie).

Aconit napel : perte de 5D6 points de CONS (ou 2D6+2 si les dommages sont atténués).

La perte peut s'étaler sur un tour (10 min) jusqu'à une semaine selon le dosage de l'empoisonnement.

Aconit féroce : plante herbacée, de 1 à 2 mètres de hauteur, croissant dans les endroits humides des montagnes orientales. C'est dans sa racine que se trouve un puissant alcaloïde diester, l'aconitine. Il doit être broyé, puis réduit en une poudre qu'on peut conserver 2 à 3 ans dans un vase hermétiquement clos. Une racine peut fournir de quoi fabriquer 1D6 doses de toxique. Son goût douceâtre, puis âcre est reconnaissable, et les premiers symptômes d'empoisonnement sont des sensations de fourmillement et d'engourdissement de la langue.

Aconit napel : très proche de l'aconit précédent, tant au niveau de sa forme que de ses propriétés, le napel se trouve dans les prairies des montagnes tempérées. La racine fournit la substance nécessaire à 1D6 doses de poison, qu'on conservera également à l'abri de l'air. Les autres parties de la plante contiennent également du toxique, mais en plus faible proportion. On a même recensé des cas d'intoxication par le miel que des abeilles avaient récolté sur des fleurs d'aconit. A très faible dose, on peut utiliser la plante pour calmer les névralgies.

Aqua tofana : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; talent : 40 ; MEP de talent et de CONS : niveau 6 ; voie : orale lente ; seuil : 20 doses, 3 gouttes correspondant à 1 dose ; préparation : 6 à 8 j pour 20 doses maximum ; ingrédients : 400 PO la plante ; vente : 2 000 PO et 5 u.p. pour 20 doses ; effets : perte de 7D6 points de CONS (ou 3D6 +2 pour des dommages atténués) qui peut s'étaler sur 2 semaines à 2 ans suivant le dosage.

La plante, dont est tirée cette eau, est gardée secrète par les meilleurs empoisonneurs. On en fait un liquide, clair comme de l'eau de roche, qui engendre chez la victime de terribles fluxions de poitrine. 2 à 3 gouttes par jour suffisent pour générer un malaise général indéfinissable, qui se traduit par un dégoût pour la nourriture et une mort après une longue lassitude. Un dosage d'une à deux gouttes par semaine fait lentement périr la victime un an après la première absorption. On estime que la plante fournit de quoi préparer 3D6+2 doses de poison.

Belladone : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; voie : orale ; talent : 25 ; MEP de talent et de CONS : 3 ; préparation : 4 à 6 jours pour au plus 12 doses ; ingrédients : 100 à 150 PO la plante ; vente : 200 PO et 1 u.p. par dose ; effets : 4D6 PDD (2D6 si la MEP de CONS de niveau 3 de la victime est réussie) sur 2D6 tours (20 à 120 min.).

Plante rencontrée dans les clairières des forêts et les décombres des zones tempérées. Sa tige peut mesurer entre 50 et 150 cm. Le principe actif de la belladone est un mélange d'atropine et d'hyosciamine, que l'on trouve dans son fruit (baie noire de la taille d'une cerise) ou dans sa feuille. Tous deux doivent être cueillis quand la plante est prête à fleurir, à la fin du printemps. Ils fournissent 2D6 doses d'une poudre vert foncé, de saveur fade et légèrement amère, qu'on doit conserver au sec. Les symptômes d'un empoisonnement par la belladone sont une dilatation de la pupille, une diminution des sécrétions (salivaires, gastro-intestinales, biliaires...), une sorte d'ivresse et de délire et enfin une accélération du rythme cardiaque. La jusquiame et la stramoine (*Datura stramonium*) ont des effets similaires.

Ciguë vireuse (faux persil) : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; voie : orale ; talent : 25 ; MEP de talent et de CONS : 4 ; préparation : 1 à 2 jours pour 12 doses maximum ; ingrédients : 200 à 250 PO la racine ; vente : 400 PO et 1 u.p. par dose ; effets : perte de 5D6 points de CONS (ou 2D6+2 si les dommages sont atténués par une réussite à la MPE de CONS) étalés sur 2D6 tours de combats (4 à 24 min).

Cette herbe vivace des bords d'eau, commune dans tous les pays tempérés, peut mesurer jusqu'à 1 mètre de hauteur. Son odeur et sa forme sont proches de celles du persil, ce qui en fait un poison dangereux et peu décelable. C'est son rhizome qui renferme l'élément actif et qui peut fournir 1D6 doses de poison. Ses symptômes sont une sensation de refroidissement qui gagne les membres, puis une paralysie des muscles qui se traduit par une asphyxie de la victime. Une de ses cousines, la grande ciguë, est très commune dans les terres arides, les décombres ou le long

des haies de tous les pays tempérés. A l'inverse de la ciguë vireuse, c'est dans les feuilles et les fruits de la plante que se trouvent les toxiques. Les feuilles doivent être récoltées lorsque la plante entre en floraison (en mai), alors que les fruits doivent être prélevés entre fin mai et juin. Une plante peut donner 1D6+2 doses à partir de ses feuilles et 2D6 à partir de ses fruits. Préparer du poison à partir des fruits et des feuilles nécessitera le double du temps normal, à savoir entre 2 et 4 jours, suivant la quantité de matériel à broyer et distiller. Le prix d'une grande ciguë est le double de celui d'un faux persil mais son poison a les mêmes caractéristiques.

Curare : type : animal ou végétal ; famille : curares ; voie : plaie, orale ; talent : 10 ; MEP de talent : niveau 1 ; préparation : 1 j pour au plus 6 doses ; ingrédients : 10 à 50 PO par crapaud ou par plante suivant la distance qui sépare le pays d'importation des régions tropicales ; vente : 35 PO et 1 u.p. par dose ; effets : paralysie musculaire, réduction du bonus de combat de l'adversaire égal au nombre de PDD infligés avec l'arme empoisonnée.

Le curare animal provient de la peau d'un crapaud tropical dont les glandes fournissent 3doses complètes. L'animal doit être tué et ne s'acclimate pas bien dans les régions tempérées ou froides. Le curare végétal est tiré d'une plante tropicale de la famille des loganiacées qui a curieusement le même rendement (3 doses par plante) et les mêmes difficultés d'adaptation aux régions septentrionales que le batracien mentionné ci-dessus. Les effets du curare sont une paralysie progressive des organes sensori-moteurs de la victime : d'abord les yeux, puis les muscles du faciès, ceux des membres, les muscles abdominaux, intercostaux, puis le diaphragme, ce qui entraîne un arrêt respiratoire de courte durée. La décurarisation s'effectue alors en sens contraire.

Datura stramonium (stramoine) : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; voie : orale ; talent : 15 ; MEP de talent et de CONS : 2 ; préparation : 4 à 6 jours pour 3 à 18 doses ; ingrédients : 50 à 80 PO la plante ; vente : 80 PO et 1 u.p. la dose ; effets : perte de 3D6 points de CONS (ou 1D6 + 2) étalés sur 2D6 tours (20 à 120 min).

C'est une plante herbacée annuelle dépassant souvent 1 m et qu'on trouve dans les champs et les décombres. Les feuilles et les semences renferment un mélange d'hyosciamine, d'atropine et de scopolamine, de quoi faire 2D6 doses de toxique, moitié dans les feuilles et autant dans les graines. Celui-ci se présente sous la forme d'une poudre à diluer. Les feuilles doivent être récoltées au moment de la floraison (vers le mois de mai), alors que les graines sortent du fruit mûr en juin et juillet.

Digitale : type : végétal ; famille : hétérosides ; talent : 30 ; voie : orale, MEP de talent et de CONS : niveau 3 ; préparation : 4 à 6 jours pour 1D6+2 doses ; ingrédients : 150 à 200 PO le plant ; vente : 300 PO et 1 u.p. par dose ; effets : 3D6+1 à 4D6+2 PDD (2D6 si les dommages sont atténués) en un seul tour de combat (2 min).

Cette plante des bois tempérés se trouve à la fin du printemps, surtout dans les terrains sablonneux, mais

presque jamais en terrain calcaire. Elle est abondante dans les pays tempérés et les zones océaniques. Sa tige peut atteindre jusqu'à 1 mètre de hauteur, mais ce sont surtout les feuilles qui contiennent les éléments toxiques, de quoi faire 1D6+2 doses de poison. Elles doivent être récoltées à partir de la deuxième année de végétation, au moment du fleurissement en juin, puis desséchées à une température inférieure à 50° C. La poudre obtenue peut être conservée jusqu'à 10 mois, avant de perdre ses propriétés. Les teneurs en toxines de la digitale varient sensiblement suivant les années et les plantes (d'où la variation des effets). La poudre exhale une saveur amère assez reconnaissable et les animaux refusent de manger la plante, comme prévenus du danger qu'ils encourent. L'action de la digitale provoque un arrêt cardiaque chez la victime. Notons enfin que la digitale, lorsqu'elle est cultivée hors de son milieu habituel, perd quasiment toutes ses propriétés toxiques. L'empoisonneur est donc obligé d'aller cueillir ses feuilles en forêt.

Euphorbe : type : végétal ; famille : ester ; voie : orale ; talent : 15 ; MEP de talent et de CONS : niveau 2 ; préparation : une demi-journée pour 18 doses maximum ; ingrédients : 25 à 50 PO la plante ; vente : 50 PO et 1 u.p. la dose de poison (ou les 2 doses de contrepoison) ; effets : perte de 2D6 points de CONS (1D6 points en cas de dommages atténués) ;

Cette plante cactiforme est abondante dans les déserts chauds. Lorsqu'on pratique une incision dans ses tiges, un suc blanc s'écoule, durcit et forme une sorte de gomme résineuse. L'odeur de cette substance est quasi inexistante, mais son goût est âcre et corrosif. Elle peut être utilisée comme antidote contre les morsures de serpent. Cette information peut aussi être connue par une personne ayant au moins 20 (talent + attribut) en connaissance du désert. Si elle est rapidement ingérée, elle réduit de 2D6 tous les dommages causés par les morsures de serpent et le venin de cobra. Une plante entière fournit 3D6 doses de poison (et le double de contrepoison) lorsqu'on l'incise complètement. Si l'herboriste préfère réaliser des prélèvements périodiques, qui ne détruisent pas l'euphorbe, il recueillera 1D3 doses de toxique (2D3 doses d'antidote) à raison d'une ponction hebdomadaire au maximum. On peut également employer le latex (gomme résineuse) en médecine pour éliminer les verrues plantaires.

Jusquiame : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; voie : orale ; talent : 20 ; MEP de talent et de CONS : niveau 3 ; préparation : 4 à 6 jours pour au plus 20 doses ; ingrédients : 150 à 200 PO la plante ; vente : 200 PO et 1 u.p. par dose ; effets : perte de 4D6 points de CONS (ou 2D6 en cas de réussite de la MEP de CONS de niveau 3) en 2D6 tours (20 à 120 min.).

C'est une plante herbacée annuelle ou bisannuelle qui se trouve essentiellement dans les mêmes endroits que le datura (décombres et clairières), et dont les feuilles exhalent une odeur désagréable. Celles-ci, ainsi que les semences, sont un poison pour l'homme, bien que les moutons et les bœufs puissent les consommer sans danger.

Esbehmj 2019

Les feuilles, racines et semences, récoltées en juin, fournissent 3D6 doses d'ingrédient, ou 1D6+2 doses si on ne veut pas détruire la plante⁵. En s'endormant près d'un pied de jusquiame, on peut se réveiller avec de forts maux de tête. Certains l'utilisent pour pêcher les poisons en étang. On rencontre cette plante dans de nombreuses régions chaudes et tempérées.

Noix vomique : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; talent : 30 ; MEP de talent et de CONS : niveau 4 ; voie : orale ; préparation : 3 à 4 jours pour 20 doses maximum ; ingrédients : 50 à 70 PO la semence, 1 000 à 1 500 PO l'arbre adulte ; vente : 350 PO et 1 u.p. la dose ; effets : perte de 4D6 points de CONS (ou 2D6 en cas de dommages atténués).

Cette noix est la semence du vomiquier dont les dimensions sont de 2,5 cm de diamètre, pour une épaisseur de 5 mm environ, et qu'on récolte durant les mois d'été (de fin mai à septembre). Chaque semence correspond à une dose de produit toxique fini. L'arbre est originaire d'Extrême-Orient, mais se rencontre au Moyen-Orient et peut survivre sous le climat méditerranéen. Il fournit en une saison jusqu'à une quarantaine de doses de poison. Ce nombre est à moduler suivant la manière dont a été entretenu le vomiquier (MEP de CH, d'INT et/ou d'herboristerie / plantes / agriculture). La *nux vomica*, très amère, contient deux alcaloïdes, la strychnine et la brucine, qui engendrent de violents spasmes musculaires, une tétanie et l'asphyxie du sujet.

Pâte homicide : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; voie : plaie ; talent : 20 ; MEP de talent : niveau 2 ; préparation : 2 à 3 jours pour au plus 6 doses ; ingrédients : 30 PO par dose ou 1 PO (ingrédients de la crème) si on trouve les deux plantes ; vente : 200 PO et 2 u.p. par dose ; effets : perte de 2D6 points de CONS et 1D6 dans les 2 autres attributs les plus élevés.

Onguent à lame qui résulte du mélange des poudres de mandragore et tue-loups associé à une crème grasse.

Poudre de mandragore : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; voie : plaie, orale ; talent : 20 ; MEP de talent : niveau 2 ; préparation : 1 à 2 jours pour au plus 6 doses ; ingrédients : 15 PO par dose ou gratuit si on trouve la plante ; vente : 50 PO et 1 u.p. la dose ; effets : perte de 10 % de sa CONS de manière permanente dans la journée.

On utilise ici la racine de la mandragore, plante assez commune dans les milieux tempérés.

Poudre tue-loups : type : végétal ; famille : alcaloïdes ; voie : plaie, orale ; talent : 20 ; MEP de talent : niveau 2 ; préparation : 1 à 2 jours pour 6 doses maximum ; ingrédients : 15 PO par dose ou gratuit si on trouve la plante ; vente : 50 PO et 1 u.p. par dose ; effets : fait perdre de manière définitive 3 points dans l'attribut le plus faible de la victime. Si l'attribut devient nul ou négatif, la victime meurt d'une crise cardiaque sauf réanimation

⁵ En n'utilisant que la moitié des feuilles et les semences.

rapide et remontée de l'attribut de manière médicale ou magique.

Cette poudre est tirée d'une plante vivant dans les ravins peu exposés au soleil et les sous-bois des forêts tempérées.

Toxine de poisson-pierre : type : animal ; famille : alcaloïdes ; voie : plaie, orale ; talent : 30 ; MEP de talent : niveau 5 ; préparation : 1 à 2 jours pour au plus 6 doses ; ingrédients : 150 à 300 PO par poisson suivant la distance qui sépare le pays d'importation des mers tropicales ; vente : 525 PO et 1 u.p. la dose ; effets : réduit la CONS de 3D6 pour chaque coup blessant la victime (même dommages inévitables). Celle-ci doit en plus réussir une MEP de CONS actuelle de niveau 1 à chacun des 3 tours de combat suivant la blessure. Un seul échec signifie que la cible meurt suite à la douleur causée par le poison.

Toxique retiré des glandes d'un poisson urticant rare des mers du sud qui doit être tué. Chaque poisson peut produire 1D3 doses. Ce poison devient inoffensif après 1 h à l'air libre et une semaine dans un flacon hermétique.

Venin d'araignée : type : animal ; famille : alcaloïdes ; voie : plaie ; talent : 20 ; MEP de talent : niveau 2 ; préparation : 1 à 2 jours pour au plus 6 doses ; ingrédients : 5 PO par araignée ou gratuit si on réussit à en attraper une assez dangereuse ; vente : 50 PO et 1 u.p. par dose ; effets : paralyse une cible, de taille humaine au maximum, progressivement en 5 tours de combat suite à la blessure. 1 tour après le coup porté, la victime voit tous ses coups de dés divisés par 2. Aux 2^e et 3^e tours de combat, elle est complètement figée et ne peut plus se mouvoir. Le 4^e tour est identique au 1^{er}. Au 5^e tour, la cible reprend possession de tous ses moyens.

Une araignée de taille normale tuée produit de quoi confectionner une dose de toxique. Si elle est conservée dans un vivarium à bonne température, une araignée peut produire une dose après 7 jours de prélèvements quotidiens. Il faut réussir une MEP de DEX de niveau 2 chaque jour et porter des gants épais pour réussir l'opération.

Venin de batracien : type : animal ; famille : alcaloïdes ; voie : plaie, orale ; talent : 25 ; MEP de talent : niveau 3 ; préparation : 1 à 2 jours pour 6 doses maximum ; ingrédients : 100 PO par batracien ou gratuit si on réussit à en attraper un ; vente : 250 PO et 1 u.p. par dose ; effets : ce poison à lame double les PDD à chaque coup porté ou cause 26 de PDD s'il est ingéré.

La substance est extraite des glandes voisines de la bouche, des glandes cutanées, du sang et des organes sexuels de l'animal (crapaud ou salamandre). On doit faire sécher ces extraits pour en faire une pâte ou une poudre rougeâtre qui peut être conservée près d'une année. L'action du « venin » se traduit par un arrêt de la respiration, un effet tonocardiaque (proche de celui de la digitale), des nausées et une hypothermie. Un batracien de taille normale peut, une fois tué, fournir de quoi préparer 1D6 doses de toxique. Si ce poison est ingéré, il occasionne des brûlures aux muqueuses et 2D6 PDD. Il

garde toutes ses propriétés pendant une année à l'abri de l'oxydation et de la lumière, dans une fiole étanche.

Venin de cobra (la lotion des assassins) : type : animal ; famille : alcaloïdes ; voie : plaie ; talent : 25 ; MEP de talent : niveau 3 ; préparation : 1 à 2 jours pour au plus 12 doses ; ingrédients : 300 PO par cobra ou gratuit si on réussit à en attraper un ; vente : 250 PO et 1 u.p. par dose ; effets : ce poison à lame double les PDD à chaque coup porté.

On extrait le venin de glandes situées sous les crochets de l'animal. L'empoisonneur peut décider de le prélever, à un rythme journalier au mieux, en laissant l'animal en vie, bien alimenté et au chaud dans un vivarium. Il faut alors 5 prélèvements pour faire une dose de poison. Chaque ponction requiert une MEP de DEX de niveau 2 et le port de gants épais pour réussir l'opération. Le personnage peut aussi tuer l'animal et extirper de sa chair et de ses glandes la substance tant convoitée. Un animal donnera 2D6 doses de toxique. S'il est ingéré, il n'occasionne aucun dommage, à l'inverse du venin de batracien.

Venin de scorpion : type : animal ; famille : alcaloïdes ; voie : plaie ; talent : 10 ; MEP de talent : niveau 1 ; préparation : 1 jour pour 6 doses maximum ; ingrédients : 10 PO pour un scorpion acheté vivant ou gratuit si on réussit à en attraper un ; vente : 40 PO et 1 u.p. par dose ; effets : bonus de combat réduits à 25 % pendant 3 tours de combat (ou malus encore augmenté de 75 % pour la même durée).

Il s'agit du venin produit par des scorpions de taille normale (donc des animaux, pas des malivoles). Un scorpion tué peut produire 1D6 doses. S'il est conservé dans un vivarium et au chaud, il peut produire 1 dose après 5 jours de prélèvements quotidiens. Il faut réussir une MEP de DEX de niveau 2 chaque jour et porter des gants épais pour réussir l'opération.

Vin : type : contrepoison ; voie : orale ; talent : 10 ; ingrédients : de 2 PA à 50 PO la bouteille ou l'amphore de vin suivant sa qualité. Un vin courant revient à 1 PO environ. Ces prix peuvent être doublés dans les auberges. Un à deux verres de vin absorbés avant la fin du premier tour de combat offrent des bonus de +1D6 à la MEP de CONS contre les poisons oraux normaux et un bonus moitié moindre contre les toxiques oraux lents. Ce breuvage courant agit comme vomitif.

Poisons malivoles

Excepté pour le venin de dragon et celui de scorpion géant dont il dérive, assez couramment fabriqués, il n'existe **pas de réel marché** pour les poisons tirés des organes des monstres. Il appartient donc aux aventuriers aguerris de tuer et prélever sur les créatures intéressantes les organes utilisables.

Araignée géante : type : malivole ; famille : venin ; voie : plaie ; talent : 20 ; MEP de talent : niveau 2 ; préparation :

1 jour pour au plus 12 doses ; ingrédients : - ; vente : 250 PO et 1 u.p. par dose ; effets : ce poison paralyse de la même manière que le venin d'araignée (animal) mais il est encore efficace sur des créatures deux fois plus grandes qu'un homme. 1 tour après le coup porté, la victime voit tous ses coups de dés divisés par 2. Aux 2^e et 3^e tours de combat, elle est complètement figée et ne peut plus se mouvoir. Le 4^e tour est identique au 1^{er}. Au 5^e tour, la cible reprend possession de tous ses moyens.

Il a en plus un effet faiblement acide (voir plus bas).

Les glandes sécrétant le venin sont situées dans le céphalothorax et débouchent par un canal dans les chélicères (griffes, sortes de crochet), appareils d'attaque. Le spécialiste devra donc sectionner l'animal à partir de son céphalothorax et tenter de trouver ces glandes. Elles fournissent en tout 2D6 doses de poison à lame, qu'on peut conserver actif 6 à 8 mois dans une fiole hermétique. Les effets du venin sont une paralysie des muscles, puis du diaphragme et parfois du cœur au bout de quelques minutes. À chaque tour de combat où elle est partiellement ou totalement immobilisée (tours n°1 à 4), la victime doit effectuer une MEP de CONS actuelle de niveau 1. En cas d'échec, le cœur lâche. Les camarades du blessé ont 10 minutes maximum pour tenter de le réanimer. À chaque minute écoulée, la victime a 10 % de risques de décéder. Le venin est également faiblement acide et occasionne des dommages d'1D6 points de CONS par coup porté. La durée de l'effet caustique est de 2 tours de combat, sauf si la plaie est lavée abondamment avant cette échéance.

Araignée d'ombre

Cet arachnide aux dimensions exceptionnelles synthétise deux substances dignes d'intérêt pour des aventuriers sans scrupules. Il s'agit d'un venin qu'on peut transformer en poison à lame et d'un acide gazeux dont on peut remplir des fioles de verre.

Le venin : type : malivole ; famille : venin ; voie : plaie ; talent : 25 ; MEP de talent : niveau 3 ; préparation : 2 à 3 jours pour au plus 18 doses ; ingrédients : - ; vente : 500 PO et 1 u.p. par dose ;

Pour les informations générales, voir l'araignée géante. Les glandes fournissent cependant 3D6 doses toxiques et les effets du poison sont légèrement différents : après la paralysie, l'impact caustique du venin se fait sentir. Le corps de la victime commence à se liquéfier, comme prédigéré, et risque de se ratatiner en un amas de chairs sans consistance. Le venin a donc une action comparable à celle d'un acide et occasionne 2D6 points de dommage par tour de combat et par coup porté.

La brume acide : type : malivole ; famille : lacrymogène ; voie : respiratoire ; talent : 35 ; MEP de talent : niveau 5 ; préparation : 1 à 2 jours pour 12 flacons au maximum ; ingrédients : - ; vente : 1 000 PO et 5 u.p. par flacon ;

Description : cette substance, produite par des glandes dermiques activées hormonalement par la créature, cumule un effet irritant sur les yeux (à l'instar d'un gaz lacrymogène) et masquant. Il s'agit d'un liquide qui, au contact de l'air, s'évapore pour former ce brouillard

Esbehmj 2019

toxique. L'aventurier doit découper une partie de l'enveloppe du monstre afin de détacher et d'emporter quelques-uns de ces pores. Il doit prendre soin de ne pas s'asperger du liquide, au risque de perdre partiellement la vue (MEP de DEX de niveau 2 ou précautions particulières). Ensuite, il placera rapidement le morceau de peau dans un grand récipient fermé ou une toile huilée imperméable et nouée, car le produit risque de commencer à s'évaporer. Arrivé à son laboratoire, le naturaliste travaillera enfin dans un endroit très frais (le plus proche possible du 0° C), afin de recueillir la substance à l'état liquide et non gazeux. On estime qu'un rectangle d'un mètre carré de surface comporte de quoi réaliser 5 à 10 flacons de produit. Ceux-ci, une fois jetés au sol, produisent une fumée qui se propage durant 1 tour de combat et qui occupe un volume de 30 m³ environ. Ses effets se dissipent au bout de 2 tours de combat dans un endroit clos, et la moitié de temps dans un endroit aéré. Toute personne qui pénètre dans le brouillard subit des malus identiques à ceux d'un aveuglement (voir chapitre 5. 4. 2). Jeté directement sur les yeux, le toxique provoque un aveuglement ou un éborgnement définitif (sauf miracle de Bénédiction). Les conséquences sur la vue et les larmolements s'estompent au bout de 2 tours de combat hors de la zone, et seulement 1 tour si les yeux sont lavés à l'eau. Les fioles peuvent être gardées des années à une température proche du zéro. Par contre, à température ambiante (au-delà de 10° C), elles s'éventent en 2 à 3 mois.

Bave de naga : type : malivole ; famille : venin ; voie : plaie ; talent : 25 ; MEP de talent : niveau 3 ; préparation : 1 jour pour 6 doses maximum ; ingrédients : 75 PO par dose ou gratuit si on découpe les glandes buccales d'un naga qui fournissent 2D6 doses ; vente : 275 PO et 1 u.p. la dose ; effets : divise le FLU et l'INT actuels par 2 à chaque coup porté (qui fait perdre au-moins 1 PDD même dommages inévitables) avec une arme enduite de ce toxique.

Les nagas sont des monstres reptiliens ressemblant à de petits dragons.

Hydre

Cette créature est un véritable sac à poisons. Elle renferme en effet dans son corps pas moins de 3 toxiques différents.

Le venin : type : malivole ; famille : venin ; voie : plaie, cutanée ; talent : 25 ; MEP de talent : niveau 3 ; préparation : 2 à 3 jours pour au plus 12 doses ; ingrédients : - ; vente : 400 PO et 1 u.p. par dose ; effets : ce poison à lame triple les PDD à chaque coup porté.

Ce toxique est proche du venin de cobra mais avec une puissance supérieure et un caractère caustique. Il est produit par une paire de glandes située dans la mâchoire de chaque tête. Chaque tête renferme de quoi préparer 1D6 doses de toxique. Même s'il ne pénètre pas dans l'organisme, il occasionne des dommages cutanés et sous-cutanés de 2D6 points de CONS par tour de combat pendant 4 minutes (sauf lavage des plaies avant la fin de

cette durée). Ils peuvent aussi réduire d'1D6 points les PP des armures partiellement ou non métalliques. Les glandes doivent donc être rapidement prélevées à l'aide de gants résistants qu'on prendra soin de jeter ensuite.

Le nuage suffocant : type : malivole ; famille : lacrymogène ; voie : respiratoire ; talent : 35 ; MEP de talent : niveau 5 ; préparation : 1 à 2 jours pour 6 flacons au maximum ; ingrédients : - ; vente : 1 500 PO et 5 u.p. par flacon ;

Comme pour l'araignée d'ombre, ce nuage est produit à partir de cellules situées sous la peau écailleuse de la bête et contrôlées par son système hormonal. Une fois morte, l'aventurier devra attendre quelques dizaines de minutes avant de commencer à découper la chair de l'hydre. Avant cela, les vapeurs toxiques autour de l'animal sont trop dangereuses pour tenter toute incision (sauf en apnée ou à l'aide d'un sort approchant !). Tout mètre carré de peau permet de recueillir de quoi faire 1D6 doses de poison. Les glandes doivent être ouvertes à basse température afin que le liquide ne s'évapore pas. Leur contenu doit ensuite être versé dans une fiole hermétique. L'intérêt du nuage obtenu est qu'il est relativement périssant. Lancé au sol, le contenu d'un flacon peut rester actif pendant 2D6 minutes, 1D6 minutes si la pièce est bien aérée, et 1D3 minutes à l'extérieur. La zone dangereuse occupe un volume de 30 m³ environ. Les flacons peuvent être stockés des années durant à basse température (autour de 0° C), mais seulement 3 à 5 mois au-dessus de 10°C. Pour toute autre information, se référer à la brume acide de l'araignée d'ombre.

Le sang : famille : ptomaines ; voie : plaie ; talent : 15 ; MEP de talent : niveau 1 ; préparation : 1 jour pour 6 litres au maximum, 1 litre représente 20 doses ; ingrédients : - ; vente : 50 PO et 1 u.p. par dose ;

Sans véritablement parler de poison, le sang de l'hydre a des propriétés toxiques non négligeables. Il peut être utilisé pour remplacer d'autres liquides dans la préparation des poisons à lame ou être rajouté dans ceux où on utilise du sang animal. Il cause 1D6 de PDD supplémentaires quand il est intégré dans un autre toxique. On ne peut pas mettre plus d'une dose de sang par dose d'autre poison. Pour bénéficier de ces informations et des avantages correspondants, l'empoisonneur doit bien sûr posséder le score de talent requis pour préparer l'autre poison sous sa forme classique.

Manticore : type : malivole ; famille : venin ; voie : plaie ; talent : 25 ; MEP de talent : niveau 3 ; préparation : 1 à 2 jours pour 12 doses maximum ; ingrédients - ; vente : 200 PO et 1 u.p. la dose ; effets : PDD x 2.

Des ganglions, dont les ramifications de terminent sur le dard, produisent un poison de toxicité moyenne. Ils renferment 2D6 doses de substance. Les effets de l'empoisonnement sont de violentes douleurs locales, un engourdissement, des hémorragies et des troubles cardiaques qui peuvent engendrer la mort.

Méduse

Cette créature présente dans sa chevelure 4 à 12 serpents venimeux. Ceux-ci sont considérés comme des cobras qui, une fois tués, peuvent servir à fabriquer de la lotion d'assassin. Quiconque a au moins 25 dans un talent d'empoisonneur ou animal ou de connaissance des monstres est donc capable de confectionner ce poison. Pour le reste, se reporter au paragraphe venin de cobra (poisons animaux et végétaux).

Venin de dragon : type : malivole et minéral ; famille : venin et acide ; voie : plaie ; talent : 30 ; MEP de talent : niveau 5 ; préparation : 1 à 2 jours pour 12 doses maximum ; ingrédients : 100 PO par dose de venin ou gratuit si on découpe l'appendice caudal du scorpion géant (qui fournit 2D6 doses) ; vente : 320 PO et 1 u.p. la dose ; effets : PDD x 5.

Malgré son nom, ce venin est un mélange d'acide et de venin de scorpion géant qu'on trouve souvent dans les collines tempérées, les ruines antiques et les territoires trolls.

Venin de scorpion géant : type : malivole ; famille : venin ; voie : plaie ; talent : 25 ; MEP de talent : niveau 3 ; préparation : 1 à 2 jours pour 12 doses maximum ; ingrédients : 100 PO par dose de venin ou gratuit si on découpe l'appendice caudal du scorpion géant (qui fournit 2D6 doses) ; vente : 200 PO et 1 u.p. la dose ; effets : PDD x 2.

Poisons minéraux

Arsenic

Ces poisons minéraux sont parmi les plus fréquemment utilisés par les empoisonneurs. Ils sont utilisés par voie orale, ou plus discrètement, pour imprégner des objets préhensibles comme des clés, des gants, un pommeau d'épée, des fleurs, etc.

La dose mortelle se situe aux alentours de 2 mg d'arsenic pur par kg de masse de la victime, soit 0,15 g pour un homme de 75 kg. Les sels arsénieux sont un mélange de soufre et d'arsenic qu'on trouve sous la forme de cristaux dans de nombreux massifs montagneux. Ces cristaux doivent être manipulés avec précaution (mieux vaut jeter les gants après utilisation), broyés et mélangés à un liquide quelconque. Les doses à administrer sont variables, suivant l'effet recherché. La victime peut aussi bien mourir en 2 ou 3 jours après des intolérables brûlures à l'estomac, ou bien dépérir lentement après avoir reçu pendant plusieurs dizaines de mois des gouttes d'eau arsenicale. L'arsenic a un goût amer assez reconnaissable, mais qui peut être dissimulé dans de la soupe aux pois, des sauces relevées, des boissons amères ou aigres (eau de chicorée amère, eau de vie...). Les symptômes d'une intoxication à l'arsenic sont proches d'une entérite nerveuse (inflammation de l'intestin grêle, associée parfois à celle de l'estomac ou du colon) ou d'une infection syphilitique : sueurs froides, douleurs intestinales, vomissements, lividité des ongles et tuméfaction de la langue.

Orpiment : type : minéral ; famille : arsenics ; voie : orale / cutanée lente / orale lente ; seuil : - / 10 / 20 doses ; talent : 25 ; MEP de talent et de CONS : niveau 3 ; préparation : une demi-journée pour 20 doses au maximum ; ingrédients : 40 à 70 PO la dose ; vente 150 PO et 1 u.p. la dose ; effets : 4D6 PDD (2D6 si l'effet est atténué par une réussite de la MEP de CONS) sur une durée de 3D6 tours (oral) ou variant entre 2 jours et plusieurs années (cutanée et oral lent).

L'orpiment est une masse lamellaire jaune d'or ou orangée. La préparation est faite en mélangeant cet arsenic et du sel de mer. On porte le tout à ébullition et on recueille sur les parois les cristaux condensés.

Réalgar : type : minéral ; famille : arsenics ; voie : orale / cutanée lente / orale lente ; seuil : - / 10 / 20 doses ; talent : 25 ; MEP de talent et de CONS : niveau 4 ; préparation : une demi-journée pour 20 doses au maximum ; ingrédients : 50 à 80 PO la dose ; vente : 250 PO et 1 u.p. la dose ; effets : perte de 5D6 points de CONS (2D6+2 si la victime réussit une MEP de CONS de niveau 4) sur une durée sur une durée de 2D6 tours (oral) ou variant entre 2 jours et plusieurs années (mode lent).

Sa forme naturelle est un ensemble de cristaux rouges en prismes. Le poison est obtenu en brûlant le minerai avec du soufre, c'est-à-dire un sel arsénieux.

Cantarella : type : animal / minéral ; famille : ptomaines / arsenics ; voie : orale / orale lente ; seuil : - / 10 ; talent : 40 ; MEP de talent et de CONS : niveau 5 ; préparation : 3 à 10 jours pour 1 à 30 doses ; ingrédients : 60 à 90 PO par dose ; vente : 450 PO et 1 u.p. la dose ; effets : perte de 6D6 points de CONS (3D6 si la victime réussit sa MEP de CONS de niveau 4) sur une durée de 2D6 tours (oral) ou variant entre 2 jours et plusieurs années (mode lent).

Cette préparation est obtenue en mélangeant les entrailles d'un porc mort roué de coups et des acides arsénieux. On peut alors faire sécher la masse recueillie (ce qui peut prendre jusqu'à 10 jours, et être conservé une année ou plus), ou conserver le liquide tel quel (2 j. de préparation, pour une conservation d'un mois au maximum). En utilisant la préparation (à base solide puis diluée dans un solvant, ou à base liquide) en administration lente, 3 gouttes équivalent à une dose. La cantarella est souvent mélangée à du vin et engendre chez sa victime une langueur progressive, des frissons, et un dépérissement généralisé parfois quelques mois après l'absorption initiale.

Feu de l'enfer : type : minéral ; voie : plaie, orale, cutanée ; talent : 25 ; MEP de talent : niveau 4 ; préparation : 1 jour pour 6 doses maximum ; ingrédients : 80 PO par dose ; vente : 320 PO et 1 u.p. par dose ; effets : 1D6 PDD supplémentaires par nombre de blessures infligées par l'arme empoisonnée ou par dose ingérée.

Il s'agit d'un acide moyen mélangé à des sels arsénieux.

Mercure

Ce métal liquide à température ambiante, qu'on nomme aussi vif-argent, se rencontre très rarement à l'état pur dans la nature. Son minerai principal le plus courant est le cinabre (sulfure de mercure), mais il est moins toxique que le sublimé corrosif.

Cinabre : type : minéral ; famille : mercure ; voie : orale / cutanée lente ou orale lente ; seuil : - / 10 doses ; talent : 15 ; MEP de talent et de CONS : niveau 2 ; préparation : une demi-journée pour 1 à 20 doses ; ingrédients : 10 PO la dose ; vente : 40 PO et 1 u.p. par dose ; effets : perte de 3D6 points de CONS (ou 1D6+2 en effet atténués) sur 3D6 tours (oral) ou quelques jours à quelques mois (lent).

Ce sulfure rouge naturel de mercure, qu'on trouve à l'état naturel sous la forme de petits cristaux rhomboédriques, est aussi utilisé pour traiter la syphilis.

Sublimé corrosif : type : minéral ; famille : mercure ; voie : orale / cutanée lente ou orale lente ; seuil : - / 10 doses ; talent : 30 ; MEP de talent et de CONS : niveau 4 ; préparation : une demi-journée pour 1 à 20 doses ; ingrédients : 70 PO la dose ; vente : 400 PO et 1 u.p. par dose ; effets : perte de 5D6 points de CONS (ou 2D6+2 en effet atténués) sur 1D6 tours (oral) ou quelques jours à quelques mois (lent).

On le prépare en mélangeant à quantité égale du sulfate mercurieux (mélange de mercure et d'acide sulfurique) et du sel marin, dans un certain volume d'eau. C'est un corps incolore cristallisé, aisément sublimable et soluble dans l'eau et les alcools. La victime d'une absorption de sublimé est prise de vomissement, de spasmes et perd du sang par la bouche, le nez et les oreilles. Ces symptômes sont proches de ceux de la péritonite suraiguë. Elle subit également des troubles sensoriels et moteurs, et une détérioration du système nerveux central, en cas d'inhalation de vapeurs de mercure.

Plomb

Ce métal bleu argenté provoque des effets astringents (soif), une sécheresse de la gorge, des coliques localisées, des convulsions et une paralysie des extrémités inférieures. Il est facilement disponible dans la nature et le commerce.

Céruse (ou blanc de Céruse, ou blanc d'argent) : type : minéral ; famille : plomb ; talent : 20 ; MEP de talent et de CONS : 3 ; voie : orale / orale lente ; seuil : - / 10 doses ; préparation : une demi-journée pour 20 doses au plus ; ingrédients : 20 à 30 PO par dose ; vente : 250 PO et 1 u.p. la dose ; effets : 4D6 de PDD (ou 2D6 si la MEP de CONS est réussie) sur 1D6 tours (10 à 60 min.) ou plusieurs jours en effet lent.

La cérusite est un des minerais naturels du plomb qui se présente sous une forme rhomboédrique.

Litharge : type : minéral ; famille : plomb ; talent : 15 ; MEP de talent et de CONS : 2 ; voie : orale / orale lente ; seuil : - / 10 doses ; préparation : une demi-journée pour 20 doses au plus ; ingrédients : 15 à 25 PO la dose ; vente : 150 PO et 1 u.p. par dose ; effets : perte de 3D6 points de

CONS (ou 1D6+2 en cas d'effets atténués) sur 2D6 tours (20 à 120 min.) ou plusieurs jours en effet lent. C'est un oxyde naturel de plomb.

Sirop argentique : type : minéral ; voie : plaie, orale ; talent : 20 ; MEP de talent : niveau 3 ; préparation : 1 jour pour 18 doses maximum ; ingrédients : 25 PO par dose ; vente : 130 PO et 3 u.p. la dose ; effets : PDD x 4 contre les garous, + 2PDD contre les autres adversaires. Un garou atteint doit de plus réussir une MEP de CONS actuelle de niveau 2, sinon il subit 8D6 de PDD supplémentaire. S'il en réchappe, il est guéri de sa lycanthropie. Solution métallique tirée du minerai d'argent.

Acides minéraux

Ces substances corrosives sont préparées à partir de différents minerais et leur réalisation dépend d'un talent d'alchimie ou en lien avec la minéralogie. Elles causent des **dommages cutanés**, sur les **plaies**, les **muqueuses** (bouche, conduit digestif, anal (?), etc.) et **parfois sur les fibres textiles**. Les dommages donnés plus bas correspondent toujours à ceux occasionnés **pour un tour de combat** et par **une dose d'acide** jetée sur l'adversaire. Lorsqu'on imbibe une arme avec un acide, il faut utiliser le double des doses normales pour atteindre les mêmes effets, et le quadruple dans le cas des traits. Mais ceci n'est pas conseillé car le **métal** de l'arme sera lui aussi attaqué et risquera de **rouiller** plus rapidement. La substance mise sur la lame est perdue au bout de 3 tours de combat (comme pour un poison classique). L'action d'un acide sur la peau peut être stoppée par une **ablution** de la zone touchée pendant un tour de combat. Sur une plaie, il faut passer au moins 2 tours de combat sous un jet d'eau. Sur une muqueuse, le temps de rinçage est d'au moins 4 tours de combat. Les dommages subis durant la phase d'ablution sont progressivement ramenés à zéro. Subsistent néanmoins des cicatrices bien visibles qui peuvent altérer les scores de CHR et des talents associés.

Il est nécessaire de conserver les acides dans des **fioles** de verre, des pots en céramique ou, pour des plus courtes durées (quelques semaines seulement), dans des récipients en terre cuite. Dans ce cas, il est préférable de vérifier la qualité des argiles pour éviter des réactions désagréables.

Type : minéral ; famille : acides ; voie : cutanée / plaie / orale et muqueuses ; préparation : 1 jour pour 10 fioles maximum ; poids d'une fiole : 5 u.p.

Acides faibles

Talent : 15 ; MEP de talent : 1 ; ingrédients : entre 4 et 10 PO la fiole ; vente : 30 PO la fiole.

Ces acides occasionnent à chaque tour des PDD d'1D3 sur la peau nue, d'1D6 sur une plaie et 1D6+3 sur une muqueuse (ou avalée). Leur action s'estompe naturellement en 2 tours de combat.

Acides moyens

Esbehmj 2019

Talent : 20 ; MEP de talent : 2 ; ingrédients : entre 10 et 15 PO la fiole ; vente : 60 PO la fiole.

Ces acides occasionnent à chaque tour des PDD d'1D6 sur la peau nue, d'1D6+3 sur une plaie et 2D6+3 sur une muqueuse (ou avalée). Leur action s'estompe naturellement en 3 tours de combat.

Acides virulents

Talent : 30 ; MEP de talent : 4 ; ingrédients : entre 40 et 60 PO la fiole ; vente : 150 PO la fiole.

Ces acides occasionnent à chaque tour des PDD d'1D6+3 sur la peau nue, de 2D6+3 sur une plaie et 4D6 sur une muqueuse (ou avalée). Leur action s'estompe naturellement en 4 tours de combat.

Ils sont également capables de dissoudre les textiles et protections organiques (cuir, vêtements, os, etc.). Ils font perdre 2 points de protection par tour de combat. Ainsi, une dose d'acide virulent projetée sur une broigne atteint la peau de son propriétaire au bout du 3^{ème} tour de combat, si la protection n'a pas été rapidement et fortement rincée.

Un contact prolongé (au moins un tour de combat) d'un tel acide sur une arme ou une armure métallique réduit ses PP ou ses dés d'un point (en tout et pour tout). Sans compter les risques d'oxydation (rouille) prématurée.

5. 5. 3 Alchimie

Pratiquer cet art n'est accessible qu'aux seuls **lanceurs de sorts** ⁶, sauf pour les **préparations de filous** (voir plus bas). Celles-ci sont enseignées dans les guildes de voleurs et d'assassins, et bien sûr dans celles de sorciers et dans les collèges des temples. Un filou peut les apprendre en substituant au score d'alchimie son talent de **filouterie** , mais à condition que celui-ci soit basé sur l'attribut INT, ou un **talent** lié aux domaines minéraux / pyrotechnie (boulette aveuglante ou pot fumigène) ou animaux (venin de cobra). Sinon, il devra prendre le talent **préparations** qui correspond à alchimie mais pour ces seules potions et artifices.

Préparations de filous

Pour concocter ces substances, le filou (ou l'alchimiste lanceur de sorts) doit posséder ou avoir accès à un laboratoire de minéralogie ; seul le venin de cobra peut être fabriqué dans un laboratoire de biologie (voir le paragraphe 5. 5. 1 Les équipements).

Boulette aveuglante : type : minéral ; famille : pyrotechnie ; voie : aérienne ; talent : 20 ; MEP de talent : 2 ; préparation : une journée pour 3 boulettes ; ingrédients : 50 PO l'unité ; vente : 200 PO et 5 u.p. par boulette ; effets : aveugle, même les personnages

⁶ Terme générique qui regroupe les sorciers, les prêtres, les parfaits et les mages spécialistes (avec les contraintes ci-dessus), mais pas les filous.

nyctalopes, pour une durée d'un tour de combat et dans un rayon de 5 m. Les coups de dés de combat et les scores d'attributs sont divisés par 4 durant ce laps de temps (voir 5.4.2 Aveuglement ou le miracle Dites « Cheese » de niveau 2). Les personnes, dans un rayon de 5 à 10 m, subissent la moitié des malus (comme s'ils subissaient une obscurité partielle). Pour voir « venir le coup » aveuglant et éviter ses effets néfastes, les adversaires ont droit à une MEP de VIT du niveau du filou ou de celui qui lance la boulette. Une réussite signifie que l'aveuglement a été évité mais le personnage doit néanmoins fermer les yeux quelques secondes ; ceci peut suffire pour essayer une attaque surprise ou laisser quelques secondes au malandrin pour prendre de l'avance. Lancée dans la pénombre (totale ou partielle), une boulette voit la portée et la durée de ses effets doubler du fait du brusque changement de luminosité.

Pot fumigène : type : minéral ; famille : pyrotechnie ; voie : aérienne ; talent : 20 ; MEP de talent : 2 ; préparation : 2 journée pour un pot ; ingrédients : 100 PO l'unité ; vente : 300 PO et 30 u.p. par pot ; effets : crée un écran fumigène qui masque la fuite, même face à des personnages nyctalopes, pour une durée d'un ou deux tours de combat et dans un rayon de 5 à 10 m.

Cet objet est beaucoup plus volumineux qu'une boulette aveuglante, puisqu'il s'agit d'un pot, d'une vingtaine de centimètres de diamètre, qu'il faut briser au sol pour qu'il libère un écran de fumée. Ce dernier engendre des malus équivalents à ceux d'une obscurité partielle (voir paragraphe 5. 4. 1 Invisibilité) mais ils ne font que masquer le fuyard et ne perturbent pas la perception ou les capacités de combat des adversaires en dehors de sa zone d'effet. Les coups de dés et les attributs des victimes sont momentanément divisés par 2. Les effets du pot se dissipent en un tour de combat à l'extérieur (rayon d'effet de 5 m) ou 2 tours de combat dans une pièce non aérée (rayon de 10 m).

Venin de cobra (la lotion des assassins) : type : animal ; famille : alcaloïdes ; voie : plaie ; talent : 25 ; MEP de talent : niveau 3 ; préparation : 1 à 2 jours pour au plus 12 doses ; ingrédients : 300 PO par cobra ou gratuit si on réussit à en attraper un ; vente : 250 PO et 1 u.p. par dose ; effets : ce poison à lame double les PDD à chaque coup porté.

On extrait le venin de glandes situées sous les crochets de l'animal. L'empoisonneur peut décider de le prélever, à un rythme journalier au mieux, en laissant l'animal en vie, bien alimenté et au chaud dans un vivarium. Il faut alors 5 prélèvements pour faire une dose de poison. Chaque ponction requiert une MEP de DEX de niveau 2 et le port de gants épais pour réussir l'opération. Le personnage peut aussi tuer l'animal et extirper de sa chair et de ses glandes la substance tant convoitée. Un animal donnera 2D6 doses de toxique. S'il est ingéré, il n'occasionne aucun dommage, à l'inverse du venin de batracien.

Alchimie des lanceurs de sorts

Arrivé au **3^e niveau**, un lanceur de sorts est capable de prendre le talent **alchimie**, basé sur l'INT, ce qui lui permet de créer des potions reproduisant les sorts qu'il connaît. Pour confectionner ces breuvages et crèmes, il doit avoir un attribut de **DEX d'au-moins 15** pour exécuter les manipulations et étapes nécessaires. Réussir à créer une potion nécessite d'abord de créer le **support** liquide (potion) ou la pâte (baume, cataplasme, etc.) qui contiendra le sort ou le miracle. Trouver les bons ingrédients pour créer le support et lier celui-ci au charme coûte **1D6 x 10 PO** et nécessite de réussir une **MEP d'alchimie au niveau du sort ou du miracle** à « infuser » dans la potion. Pour réaliser un breuvage alchimique, il faut au-moins posséder un total de **talent** (INT + alchimie) égal au **score à atteindre - 10**. La création d'une à 6 potions **de même type** dure une demi-journée. Leur « péremption » est généralement de 1 à 6 ans car leur caractère magique augmente considérablement leur longévité.

Si on désire augmenter les effets d'un charme, il faut en tenir compte pour calculer le niveau de la MEP d'alchimie. Le personnage magicien doit ensuite réussir à lancer le sort sur ce réceptacle de magie et lier celui-ci pour engendrer la potion désirée. Ceci nécessite de dépenser la quantité classique de **points de FLU, sans réduction liée à l'utilisation d'un support de concentration fluïdique, mais avec une modification potentielle liée au niveau du lanceur de sort ou à l'accroissement de la puissance du charme** (Niveau supérieur ? Oui). Le coût minimal de FLU sera toujours au-moins de 1. Les dépenses de FLU et les MEP doivent être effectuées **les unes après les autres** si on désire réaliser **plusieurs potions identiques** à la suite.

Exemples :

Pour créer une potion « normale » d'œil de chat (niveau 2), le score à atteindre à la MEP d'alchimie et au lancement du sort (MEP d'INT ou CHR) est de 25. Il doit donc avoir au-moins un total de talent (INT + alchimie) de 15. Après la réussite des 2 MEP, une d'alchimie et l'autre d'INT ou CHR, et la dépense de 6 points de FLU (si le personnage est de niveau 2 ; 5 points de FLU s'il est de niveau 3 ; 7 points s'il est de niveau 1, etc.), la potion est prête à être utilisée. Si le même personnage désire créer une potion d'œil de chat à durée doublée (1 h au lieu de 30 min), il devra réussir deux MEP et atteindre 30, donc avoir un total de talent de 20 au-moins. La dépense de FLU sera alors de 12 points (10 points s'il est de niveau 3 ; 14 points s'il est de niveau 1...).

Dans tous les cas, une baguette ou un bâton ne réduit pas cette dépense de FLU.

Fabrication d'objets magiques

Arrivé au **niveau 5**, et s'il possède une **DEX de 24** au-moins, le lanceur de sort peut choisir le talent **objets magiques**, basé sur l'INT. À ce niveau, il ne peut créer que des **objets ensorcelés**. À l'aide du **même talent**, au **niveau 7** et avec une **DEX de 37**, il peut fabriquer des **objets enchantés** puis au **niveau 9**, avec

une **DEX de 54**, des objets **enchantés permanents** (avec réservoir de fluide intégré).

Le **coût du matériel nécessaire** est celui du réceptacle (l'objet qui sera ensorcelé ou enchanté) auquel on rajoute 2D6 x 10 PO.

La durée de fabrication des objets est égale **en jours**, au **niveau du charme** pour un objet ensorcelé. La **dépense totale** de points de FLU lors du processus de création est celle du charme utilisé (selon les **mêmes modalités que pour les potions alchimiques**). La durée et la dépense de FLU sont **doublées** pour les **objets enchantés** et **quadruplées** pour les **objets enchantés permanents**. Les dépenses de FLU doivent être étalées sur toute la durée du processus de création de l'objet, avec un minimum d'un point de FLU par jour. Durant le processus de création, un lanceur de sort ne pourra effectuer **aucune autre action intellectuelle longue** (créer des potions, des poisons ou un autre objet magique par exemple). Il devra rester à **proximité de son laboratoire** et ne pourra **pas lancer de charme de niveau supérieur ou égal** à celui engagé pour créer l'objet.

Pour fabriquer un objet magique, il faut posséder un total de talent (INT + talent objets magique) au-moins égal au **score à atteindre - 10** lors des deux MEP (celle du talent et celle d'INT ou CHR pour le charme). Là encore, on se conforme à ce qui a été expliqué pour les **règles d'alchimie**. Un seul **échec** entraîne l'inefficacité de l'objet, voire une explosion, un maléfice, une malfaçon dangereuse ou la destruction de l'objet en cas de loupé à la MEP d'attribut (INT ou de CHR), lors du lancement du charme final. Il n'y aura pas de telle complication si le loupé a lieu lors de la MEP du talent, l'objet sera simplement sans effet. Il faudra alors tout recommencer avec le même objet ou un nouveau en cas de « loupé destructeur ».

Les **bâtons** magiques ordinaires, à joyau, la **baguette** magique de pacotille et tous les supports équivalents sont considérés comme des objets magiques accessibles à un ensorceleur⁷ de niveau 5. Les baguettes magiques sont réservées à un enchanteur de niveau 7 au moins. Enfin, le bâton magique de luxe ne sera pas fabriqué avant le niveau 9 au mieux. Pour créer de tels supports de concentration fluidique, on prendra le sort Abracadabra (Niveau 1, coût en FLU : 5) comme sortilège de base, mais il faudra le lancer au niveau 5, 7 ou 9 selon l'objet à créer. On doublera (ou quadruplera) la dépense quotidienne pour créer une baguette magique (ou un bâton de luxe).

Exemple :

Rakho est un mage spécialiste en magie cosmique (les seuls spécialistes à pouvoir créer des supports de concentration car les autres ne peuvent lancer Abracadabra), de niveau 6, avec un FLU de 62, une INT

de 46 et un talent d'objets magique de +5 (total de 51). S'il veut fabriquer un bâton ordinaire, il mettra au moins 5 jours (objet accessible au niveau 5) et dépensera en tout $[(5 \times 16) - 1] / 2 = 38,5$ points de FLU. Arrondissons à 39 points en tout.

5 x 16 résulte du lancement d'un sort de niveau 1 « monté » au niveau 5 (coût en FLU x 2 x 2 x 2 x 2, soit un multiplicateur de 16). On réduit d'un point car Rakho est de niveau 6 et lance un sortilège de niveau 5. On divise enfin par 2 car c'est un mage spécialiste. 39 points à dépenser sur 5 jours, cela revient à environ 8 points de FLU par jour (8+8+8+8+7 par exemple).

Il devra ensuite réussir une MEP d'objet magique de niveau 5 et une autre d'INT de même niveau à la fin du processus de fabrication.

Si Rakho avait été un sorcier, il aurait dépensé 79 points $[(5 \times 16) - 1]$ répartis sur 5 jours, soit environ 16 points de FLU par jour.

⁷ Tout lanceur de sort, y compris un mage spécialiste **en magie cosmique**, à l'exception des prêtres qui ne peut utiliser de tels supports.