

Annexe sur les Poisons

L'art du poison regroupe tout ce qui a trait aux préparations à base de plantes. Ici, rien de magique, les limites sont celles de la nature et des capacités humaines (bien que, poussées à l'extrême, ces dernières peuvent donner des miracles). Ce talent permet de préparer des poisons divers et variés et autres drogues étranges.

Où trouver des composantes ?

L'empoisonneur doit aller trouver des plantes lui-même dans la nature sinon il lui faudra se les procurer auprès d'une autre personne (marchand, voleur, etc). La recherche des plantes se fait réellement mais ne demande aucune compétence en botanique de la part du joueur, hormis savoir différencier une feuille, une fleur, un champignon, une mousse, une racine et une noix.

Composantes et utilisation de la compétence Poison

Les composantes sont donc des plantes. Tout poison de quelque type qu'il soit est fait à partir de plusieurs plantes. Les plantes peuvent être achetées à des marchands ou recherchées dans la nature. Chaque plante entrant dans une recette doit être d'essence unique c'est à dire provenant de végétaux **différents** (on ne peut pas utiliser 3 feuilles de peuplier dans une même potion par exemple).

L'empoisonneur a besoin de respecter 3 principes élémentaires pour exercer ses talents.

- Un temps minimum de 3h doit s'écouler entre 2 préparations
- Un poison perd toute son efficacité au réveil de l'empoisonneur au matin de chaque jour
- La préparation d'une fiole nécessite un peu de matériel (pots de verres, alambic, mortier et pilon, cuillère, etc) et surtout un foyer (reste de feu entouré de pierres, poêle à bois, etc). **En aucun cas il ne faut allumer un VRAI feu** (cf législation du parc) mais juste simuler l'acte de chauffer la fiole.

Le reste n'est qu'une question de Décorum : rouleaux de parchemins noirs, pilon, cornes, fioles, etc...

Les Plantes (composantes)

Feuille	Pousse sur les tiges/branches des plantes (arbres, fleurs, etc)	Ingrédient de base
Fleur	Pousse en extrémité des tiges/branches, possède des pétales	Ingrédient de base
Racine	Pousse en extrémité souterraine des plantes	Vaut 2 fleurs ; 1 maxi par poison
Mousse	Pousse sur les troncs d'arbre et sur les rochers	Vaut 2 feuilles ; 1 maxi par poison
Champignon	Pousse dans les endroits humides	Vaut 2 feuilles ou 2 fleurs ; 1 maxi
Noix/noisette	Pousse sur certains arbres, parfois se trouve par terre	Vaut 3 feuilles ou 3 fleurs ; 1 maxi

*Nota : La durée de vie d'une composante est très courte. C'est pourquoi **on ne peut pas stocker** d'avance des ingrédients et que la recherche de composantes doit être immédiatement suivie de l'utilisation dans une préparation.*

Champ d'Application des Compétences

La compétence poisons ne permet de concocter que les poisons dont on connaît la recette, c'est à dire qui sont contenus sur des rouleaux de parchemins noirs. Par contre, on peut identifier un poison que l'on ne sait pas faire en regardant la lettre sur le bouchon et la couleur de la fiole. Si ça ne correspond pas, on ne peut pas identifier le poison.

Recettes Connues à la Création du Personnage

Un Personnage commence en connaissant 3 recettes. Il inscrit ses formules sur de beaux rouleaux de parchemins noirs qu'il conserve jalousement et secrètement. Il peut aussi arriver sur le jeu avec 2 poisons déjà prêts (à partir des recettes qu'il connaît).

Apprentissage

Rencontrer un confrère permet de connaître de nouvelles recettes ou de se les faire expliquer et de les réaliser ensuite. Les recettes peuvent être apprises en lisant un parchemin noir (si l'on sait lire) et en recopiant la recette sur un parchemin noir vierge. En règle générale, le savoir est une chose rare et jalousement gardé. Un poison appris en cours de jeu échouera **toujours** lors de sa première réalisation et provoque l'impossibilité de préparer un autre avant 3h de temps.

Les Poisons

Chaque poison doit être contenu dans une fiole. Sur le bouchon, une rune spécifique devra être écrite afin de permettre l'identification du contenu (par le propriétaire ou une tierce personne connaissant l'art des poisons). Pour la plupart, il sera demandé d'utiliser de l'eau additionnée de sel (prévoyez vos petits sachets) et de colorants (fioles de colorants alimentaires ou sirops au rayon pâtisserie de votre magasin). La lettre dans la colonne de droite est à reproduire sur une étiquette qui sera collée/adjointe à la fiole afin de permettre une identification par d'autres. Une fiole sans étiquette n'a **AUCUN EFFET**. La couleur correspond au colorant à ajouter à la préparation.

<p>Angurth</p> <p><i>Composantes : 12 feuilles Prépa : 1 sablier Durée : 3 sabliers</i></p>	<p>La personne absorbant ce poison s'endort d'un sommeil profond pendant 3 sabliers. Si on crie ou qu'on le secoue, on peut le réveiller.</p> <p>Temps de latence avant effet : 1 mn</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p>	<p>A</p> <p>Vert</p>
<p>Taynaga</p> <p><i>Composantes : 12 feuilles+3 fleurs Prépa : 2 sablier Durée : permanent</i></p>	<p>Poison de contact à répandre sur un objet qui sera au contact de la peau de la victime. Le malade perd un point de vie (de son capital max) tant qu'il n'est pas soigné. (Utiliser un gel aqueux)</p>	<p>Création : Verser le gel dans la fiole</p> <p>Utilisation : répandre le gel sur l'objet. Rincer la fiole apres usage.</p>	<p>T</p> <p>Rouge</p>
<p>Karfar</p> <p><i>Composantes : 24 feuilles+3 fleurs Prépa : 3 sabliers Durée : 1 sablier</i></p>	<p>A chaque inspiration, ce poison provoque une quinte de toux ainsi que la perte d'un point de vie.</p> <p>Temps de latence avant effet : 3 mn (la victime durant ce laps de temps n'a que des quintes de toux)</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p>	<p>K</p> <p>Jaune</p>
<p>Yrfirion</p> <p><i>Composantes : 14 feuilles+2 fleurs Prépa : 3 sabliers Durée : permanent</i></p>	<p>Ce poison doit être versé dans un autre liquide destiné à être bu. Il occasionne 1 PdV par heure. Temps de latence : 1 heure durant laquelle la personne a des évanouissements La Suranie (antipoison traditionnel) ne fonctionne pas contre ce poison ; seul antidote connu : Tanar.</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole ; la diluer ensuite dans une boisson</p> <p>Utilisation : faire boire la boisson</p>	<p>Y</p> <p>Vert</p>
<p>Febfendu</p> <p><i>Composantes : 12 feuilles +2 fleurs Prépa : 2 sabliers Durée : 1 sablier</i></p>	<p>Ce poison de contact provoque la paralysie du membre touche touché pendant 1 sablier.</p> <p>S'il est appliqué en avance, le gel perd son efficacité à l'air libre après 1 sablier.</p>	<p>Création : Verser le gel dans la fiole</p> <p>Utilisation : répandre le gel sur la lame d'une arme juste avant utilisation.</p> <p>Rincer la fiole apres usage..</p>	<p>F</p> <p>Rouge</p>
<p>Bastarok</p> <p><i>Composantes : 14 feuilles+2 fleurs Prépa : 2 sabliers Durée : 1 sablier</i></p>	<p>La personne qui boit ce poison prend une apparence effroyable et peut causer la peur (une seule fois) pendant la durée de l'effet. (Nécessite un masque horrible à porter)</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion et donner le masque à la victime</p>	<p>B</p> <p>Jaune</p>
<p>Oiolosse</p> <p><i>Composantes : 16 feuilles+2 fleurs Prépa : 3 sabliers Durée : 1 sa blier</i></p>	<p>Ce poison de contact permet d'infliger des dégats supplémentaires. +1 aux 3 premiers coups portés.</p>	<p>Création : Verser le gel dans la fiole</p> <p>Utilisation : répandre le gel sur la lame d'une arme juste avant utilisation.</p> <p>Rincer la fiole apres usage..</p>	<p>O</p> <p>Vert</p>
<p>Wazarzate</p> <p><i>Composantes : 8 feuilles+2 fleurs Prépa : 2 sabliers Durée : 3 heures</i></p>	<p>Ce poison permet de "remplacer" n'importe quelle drogue. Celui qui absorbe ce poison ne ressent plus le manque de drogue pendant 3 heures. Par contre, ce substitut n'apporte pas les "avantages habituels" de la drogue.</p>	<p>Création : Verser un liquide buvable dans la fiole</p> <p>Utilisation : faire boire la potion</p>	<p>W</p> <p>Rouge</p>