

## Tableaux des poisons et antidotes – V.1.0

Poisons	Effets	Prix 5 doses En PO	D20
Poison Courette (naturel)	Provoque une envie immédiate d'aller aux toilettes... Et cela se répétera toutes les dix minutes pendant 1D6 heures	5	1
Faidhodho (alchimie)	Sauf épreuve de force réussie : la victime s'endort pendant 1D20 min Elle peut être réveillée seulement par des moyens très énergiques	8	2
Venin Tarentula (naturel)	Pour chaque dose dans le sang : AT/PRD/AD -1. Durée : 30 min ou moins selon force Pour chaque point de force au-dessus de 5, on gagne une minute	8	3
Paranoïax (alchimie)	A moins de réussir une épreuve de courage -5, la victime s'enfuit au hasard, en hurlant Durée : 1D20 min	12	4
Chatouillouze (naturel)	Provoque l'envie de se gratter comme un forcené, atroces démangeaisons pendant 1D20 min La victime doit enlever son armure. Modifs : CHA/COU/AT/PRD/AD -2	16	5
Herbe Allanguira (naturel)	La victime devient complètement amorphe et se traîne comme une vieille loque. Modifs : Divise par deux : AT/PRD/AD/MV - Durée : 1D20 min	20	6
Jus de Purulosia (naturel)	Apparition de plaques et de bubons au bout de 10 minutes. Perte de confiance en soi, fièvre Modifs : CHA -4 COU -2 FO -1 - Durée : 2 jours	20	7
Poison Kirmu (naturel)	Le personnage touché par le poison n'est plus maître de son corps, il se met à sauter partout Il doit être entravé sous peine de se blesser contre les murs ou les obstacles Il ne peut plus rien faire de constructif - Durée : 30 min ou moins selon force Pour chaque point de force au-dessus de 5, on gagne une minute	20	8
Tyruk du Marais (naturel)	Provoque des vomissements et des spasmes à intervalles réguliers. Modifs : AT/PRD/AD -2 Durée des symptômes : 1 journée au terme de laquelle la victime perd 1D6 points de vie	30	9
Dolorisya (alchimie)	Provoque des douleurs intenses dans la poitrine au niveau du cœur, perte de concentration Modifs : INT -3 COU/AT/PRD/AD -2 - Durée : 24 H ou moins selon force Pour chaque point de force au-dessus de 5, on gagne une heure	40	10
Rage de Khornettoh (alchimie)	Provoque une envie furieuse de meurtre et de combat, fait perdre tout sens des réalités La victime doit réussir une épreuve d'intelligence -5 chaque minute ou elle attaque à vue Modifs : FO +3 CHA -3 - Durée : 1D20 minutes	40	11
Feuilles de Mourocco (naturel)	Effet tardif - au bout d'une heure, la victime se sent mal, éprouve vertiges et faiblesse Perd 1D6 en énergie vitale et 2 en force. Modifs : AT/PRD/AD -2 Chaque heure pendant 1D6 heures, tente épreuve de force : si échec, perd 1D6 PV à nouveau	50	12
Brasix des baies rouges (naturel)	Sensations de brûlures intenses sur la peau et dans les poumons, respiration difficile État de fièvre : perte de 1 PV toutes les heures - Modifs : toutes caracs -2 Durée : 24h ou moins - Pour chaque point de force au-dessus de 5, on gagne une heure	60	13
Poudre Fantasmatron (alchimie)	Provoque des hallucinations et des états extatiques - la victime fait n'importe quoi Épreuve d'intelligence nécessaire pour toute action demandant de la concentration Perte de 1 PV toutes les 30 min - Modifs : toutes caracs. divisées par 2. Durée : 1D20 heures Pour chaque point de force au-dessus de 5, on gagne une heure	70	14
Scorpinio (alchimie)	Effet immédiat... Perte rapide d'énergie vitale, état de faiblesse, batte au coin des lèvres Chaque heure : -1 à toutes les caracs / -1D6PV - Durée : 2D6 heures	70	15
Siestadonf (alchimie)	La victime s'endort pendant 1D6 jours et ses fonctions vitales sont ralenties Peut être utilisé pour faire croire à un décès La victime ne peut être réveillée sauf par inoculation forcée d'un antidote	80	16
Acide Fluxurik (alchimie)	Ronge lentement la partie du corps atteinte en attaquant les cellules voisines Perte de 1 PV toutes les 15 min - Durée : jusqu'à ablation du membre, antidote ou soin majeur Si ingéré ou proche d'un organe vital, provoque la mort en 2 heures	100	17
Hémorrhibilis (alchimie)	Quelques secondes après l'inoculation du poison, la victime commence à perdre du sang par tous ses orifices : nez, yeux, oreilles et je vous passe les détails Perte de 1 PV chaque min - Durée : jusqu'à inoculation d'un antidote ou soin majeur	120	18
Venin du Taïpan (naturel)	Gonflement de tissu autour de la plaie - difficultés respiratoires, spasmes, tremblements Perte de 1 PV chaque min - Durée : jusqu'à ablation du membre, antidote ou soin majeur Proche d'un organe vital, provoque la mort en 15 min	150	19
Fulguria de Gzor (alchimie)	Arrêt cardiaque à courte échéance, bloque toutes les fonctions vitales, paralysie Perte de 1D6 PV par assaut (2 secondes) - Durée : jusqu'à l'inoculation d'un antidote	300	20

NOTE : Les effets de ces poisons sont valables sur les humains ou humanoïdes de taille standard. Ils n'ont pas forcément le même effet sur les monstres...  
Ils peuvent aussi bien ne pas avoir d'effet du tout ! Pour tous les cas étranges, c'est le MJ qui décide.

Antidotes	Effets	Prix 1 dose En PO	
Antidote alchimique universel	Stoppe les effets des poisons alchimiques Effets secondaires : apparition de boutons (CHA -2) pendant 48H, diarrhée, fièvre légère	25	
Antidote naturel	Stoppe les effets des poisons naturels - Effets secondaires : faiblesse (FO -3) pendant 48H	15	
Antidote retardateur	Pour tous les poisons : Épaissit le sang et divise les effets du poison par 2 Effets secondaires : AT/PRD/AD -1 pendant 24H	10	
Antidote pifométrique de Gluk	Pour tous les poisons : fonctionne, ou pas. À tirer sur 1D6, il fonctionne sur 4, 5, 6 Effets secondaires à tirer également sur 1D6, pour une durée de 48H : 1 : nausées / 2 : perte de l'audition / 3 : COU -2 / 4 : démangeaisons / 5 : FO-2 / 6 : INT -3	8	
Seringue	Pour sauver un camarade en situation grave - permet d'inoculer l'antidote La seringue doit être préalablement remplie avec l'antidote en question, bien entendu... Pour l'utiliser, le personnage doit avoir la compétence "premiers soins" ou 12+ en intelligence	2	

NOTE : Les antidotes agissent 4 secondes après inoculation par intraveineuse et 20 secondes après ingestion.