

LES POISONS

Une aide de jeu réalisée par Samuel Guillet

Pour les règles concernant les poisons, reportez-vous à *Scion : Héros*, page 183.

Aconit [Science (Botanique)]

Cette plante prolifère en Europe et dans toute l'Amérique du Nord. Elle est la plus toxique de la flore européenne et ce sont ses racines qui sont les plus dangereuses. 4 à 5 milligrammes suffisent pour composer une dose fatale. La victime meurt en moins de 2 heures dans de terribles convulsions et son agonie est atroce. La substance active, l'aconitine, possède un goût amer prononcé ce qui permet de la détecter sur un simple jet de (Perception + Vigilance).

Arsenic [Science (Chimie)]

Un grand classique dans l'arsenal des poisons. On utilise divers composés, mais la mort survient inexorablement en quelques heures. Les symptômes rappellent ceux de la diphtérie ou du choléra (ce qui permet de faire croire que la victime décède de causes naturelles). Quelques milligrammes suffisent en général, mais il est possible de développer une forme d'immunité à cette substance. Certains princes autrefois en avalaient des doses infimes tous les jours et pouvaient ensuite absorber sans danger plusieurs grammes d'arsenic ! On trouve ce poison sous forme naturelle dans certaines régions des Alpes, en Europe.

Batrachotoxine [Science (Biologie)]

Un poison encore plus fascinant que le curare, la batrachotoxine. C'est également en Amérique du sud, dans la forêt amazonienne que l'on trouve ces petites grenouilles de 2 à 3 cm, de la famille des dendrobatidae, notamment les phyllobates. Elles sont de couleurs vives (dites aposématiques) qui préviennent les autres animaux de leur extrême dangerosité. La plus toxique de ces grenouilles a été nommée *Phyllobates terribilis* (couleur jaune). Les batrachotoxines sont des toxines parmi les plus dangereuses du monde. Ce venin est deux cent cinquante fois plus toxique que le curare et les chasseurs-cueilleurs l'utilisent, comme le curare, pour la chasse en frottant la pointe de leurs fléchettes de sarbacane, sur les sécrétions du dos de ces petites grenouilles. Son simple contact peut être mortel.

Cet alcaloïde est neurotoxique et cardiotoxi-

que. Les cellules musculaires restent en un état contracté en provoquant une arythmie, des fibrillations et finalement un arrêt cardiaque.

Curare [Science (Botanique)]

Ce poison affecte le système nerveux. Les Indiens d'Amérique du Sud l'utilisent depuis longtemps sur les fléchettes de leurs sarbacanes. Cette substance est produite par une plante qui pousse dans la jungle amazonienne. Elle est broyée pour en extraire un jus visqueux appliqué ensuite sur les armes. Dès que le poison pénètre dans le sang de la victime, les nerfs se contractent, elle est tétanisée et, ne pouvant plus respirer, elle meurt étouffée. Le curare agit en quelques minutes.

Cyanure [Science (Chimie)]

De tous les produits connus, les sels de cyanure sont ceux qui agissent le plus rapidement sur l'organisme. Ils provoquent une diminution du métabolisme d'oxydation et de l'utilisation d'oxygène. Une acidose lactique apparaît comme conséquence du métabolisme anaérobique.

L'effet du cyanure de potassium est semblable à celui du sel de sodium. Après une consommation de 100 à 200 mg de cyanure de potassium, il y a perte de conscience en une minute et parfois en 10 secondes, dépendant de la résistance du corps et de la quantité d'aliments présents dans l'estomac. Après une période de 45 minutes, la personne entre en coma et peut mourir en deux heures s'il n'y a pas d'intervention médicale. Durant cette période, il peut y avoir des convulsions. En général, la mort intervient par arrêt du cœur.

Après ingestion du poison, il n'est pas anormal de trouver du sang recraché. Les ongles et les lèvres virent au rose-violet, en raison du blocage de la circulation sanguine et de la diminution de l'oxygène sanguin. Une odeur d'amande dans la bouche de la victime donne une preuve supplémentaire de l'origine de l'empoisonnement.

Digitaline [Science (Botanique)]

Ce poison extrait d'une plante provient à l'origine des régions du sud-ouest de l'Europe. La substance active se nomme digitoxine et altère les fonctions cardiaques ; elle se révèle mortelle même à très faible dose ; elle s'accumule dans

LES POISONS

Nom	Tolérance	Dégâts	Toxicité	Altération
Alcool	Vigueur + Résistance	2S/ heure	2	-1
Marijuana	—	1S/ 4 heures	2	-2
Aconit	—	7G/ minute	4	-4
Arsenic	Vigueur	2G/ jour	3	0
Batrachotoxine	—	8G/ action	4	-4
Curare	—	5G/ minute	3	-3
Cyanure	—	5G/ minute	4	-4
Digitaline	—	4G/ minute	3	-3
Strychnine	—	6G/ minute	3	-3
Venin générique	—	4G/ minute	2	-1
Venin d'engeance	—	6G/ action	3	-5
Venin de Jörmungandr	—	10C/ minute	5N	-5

le corps, si bien que l'administration répétée de doses infimes conduit à une concentration telle qu'elle devient fatale. La victime meurt d'une crise cardiaque. La digitale est utilisée dans les traitements cardio-vasculaires et se trouve en pharmacie (sur ordonnance uniquement). Il s'avère très difficile de déterminer que la victime a été empoisonnée.

Les poisons dérivés de la digitoxine peuvent également servir à enduire la lame ou la pointe d'une arme. Ils se révèlent inmanquablement mortels même à faible dose.

Strychnine [Science (Botanique)]

Un autre grand classique utilisé par de nombreux assassins. La strychnine est un alcaloïde sécrété par les plantes de la famille des strychnées. En doses infimes, elle agit comme un stimulant. Des quantités plus importantes occasionnent des crampes et finalement une paralysie du système nerveux central. Elle se dissimule aisément dans la nourriture ou la boisson.

Venin générique [Science (Biologie)]

Les serpents offrent une grande variété de poisons. Parmi les plus mortels figurent les crotales, cobras, mambas noirs et serpents aquatiques. Dans le tableau se trouvent les caractéristiques d'un venin « standard ». La victime se sent

fiévreuse et la partie du corps mordue enfle. En quelques instants, elle souffre de crampes et de paralysie. Au bout de quelques heures, la mort la délivre enfin de ses souffrances. Le seul remède consiste à administrer rapidement des soins médicaux et le sérum adéquat.

Talents

Vigueur épique

Crocs du serpent

Le sang du scion est tellement toxique qu'il est un poison pour qui le reçoit dans son organisme (que ce soit par voie orale ou de manière intracutanée). Ainsi, le scion peut volontairement se blesser pour enduire une arme de son sang. Chaque blessure grave qu'il s'inflige de la sorte procure un nombre de doses égal à sa Vigueur épique. À chaque fois qu'il touche un individu (qu'il le blesse ou non), on considère qu'une dose de poison se trouvant sur l'arme disparaît (soit par infiltration s'il le blesse, soit par frottements). De même, si l'on boit son sang, chaque blessure grave infligée se traduit par un nombre de doses ingérées égal à la Vigueur épique du scion.

En outre, en utilisant 1 point de Légende,

TALENTS

Talents	Crocs du serpent	Dard du scorpion	Toxine de la Rose
Tolérance	Vigueur	—	—
Dégâts	(Vigueur épique) S/ heure	(Vigueur épique) G/ minute	(Vigueur épique) C/ action
Toxicité	(Vigueur épique)/ 2	(Vigueur épique)/ 2	(Vigueur épique)/ 2
Altération	(Vigueur épique)/ 2	(Vigueur épique)/ 2	(Vigueur épique)/ 2

il peut, durant une scène, soit transférer les caractéristiques toxiques de son sang à sa salive, soit rendre son sang non toxique. Ainsi, s'il rend sa salive toxique et qu'il blesse un individu en le mordant, il lui injecte une dose de poison. Il peut également utiliser ce talent afin de mettre de sa salive sur une arme ou dans la boisson d'un individu pour l'empoisonner de manière plus subtile. On considère alors qu'il lui met une dose de poison par cracha (Inertie 5) ; avec un maximum égal à sa Vigueur épique. À partir du moment où la salive empoisonnée pénètre dans l'organisme d'un individu, ses effets durent le temps normal du poison, même si cela va au-delà de la scène.

Les caractéristiques du poison sont résumées dans le tableau ci-dessous (cf. page 184 de *Scion : Héros* pour connaître les règles sur le poison).

Dard du scorpion

Prérequis : Crocs du serpent

Ce talent fonctionne exactement comme son prérequis, sauf que les dégâts infligés sont graves (cf. tableau présenté dans la description de Crocs du serpent pour en voir les effets).

Toxine de la Rose

Prérequis : Dard du scorpion

Ce talent fonctionne exactement comme son prérequis, sauf que les dégâts infligés sont à présent critiques (cf. tableau présenté dans la description de Crocs du serpent pour en voir les effets).

Intelligence épique

Thériaka

Tirant son nom d'un traité antique sur les empoisonnements dus à des morsures d'animaux, ce talent permet au scion qui le possède de passer maître dans l'art de la fabrication et de la manipulation de poisons.

Il a deux effets :

Tout d'abord, grâce à lui, en action diverse (Inertie 5), le scion peut créer un poison à partir de n'importe quel matériau du Monde. Pour ce faire, il a simplement besoin d'avoir à portée de main plusieurs matériaux naturels appartenant au Monde, qu'il s'agisse d'extraits végétaux (plantes), d'extraits de roche, d'extraits biologiques (vers de terre, sang d'animal, etc.) ou d'extraits chimiques (eau, sel, etc.), ainsi que d'un mortier et d'un pilon (comme outils pour mélanger le tout). Il lui suffit ensuite de mêler son ichor à la concoction obtenue pour que le poison prenne consistance. En termes de jeu, le scion utilise 1 point de Légende et effectue un jet de [Intelligence + (plus petit entre Occultisme et Science (Biologie/ Botanique/ Chimie ou Géologie - selon les matériaux utilisés))] avec une difficulté de 5. S'il le réussit, il crée un nombre de doses de poison égal à son Intelligence épique avec les caractéristiques figurant dans le tableau « Thériaka » (cf. page 184 *Scion : Héros* pour les règles sur les poisons).

À noter que si le scion utilise des matériaux provenant du Monde inférieur, le poison créé aura des caractéristiques modifiées : une Tolérance nulle et un bonus de +1 à sa Toxicité. S'ils proviennent du Monde supérieur, sa Tolérance sera également nulle, mais le bonus de +1 sera accordé à son Altération.

Le scion indique quelle apparence aura le poison : sera-t-il un liquide à diluer dans un verre d'eau ? Une pâte aqueuse qu'il pourra utiliser pour en enduire son arme ? Une poudre qu'il mettra sur un vêtement afin de brûler la peau de celui qui le revêtira ? Une épice dont il se servira pour saupoudrer la nourriture de sa victime ? Quoi qu'il en soit, le poison devra être absorbé soit par voie intracutanée, soit par voie orale, soit par contact avec la peau de la victime. Dans ce dernier cas, le poison agit

THÉRIAKA

Tolérance	Dégâts	Toxicité	Altération
Vigueur + Résistance	(Intelligence épique) S/ jour	(Intelligence épique)/ 2	(Intelligence épique)/ 2

AMÉLIORATION DES POISONS

	Tolérance	Concentration	Dégâts	Virulence	Toxicité	Altération	Durée	Niv. de dégâts
Points utilisés	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(1)	(2)
Effet	-1 niveau	x2	1	x2	1	1	+1 niv.	N

telle une brûlure. Ses effets ne peuvent être interrompus qu'après avoir enlevé les vêtements empoisonnés et après avoir lavé la zone brûlée à grande eau pendant au moins vingt minutes avec de l'eau froide ou tiède pour la refroidir. Si le scion a choisi ce type d'empoisonnement, il devra prendre des gants pour manipuler les vêtements empoisonnés ou subir lui-même les effets de son poison.

L'autre utilisation de Thériaka est d'améliorer les caractéristiques des poisons infligeant des dégâts superficiels. Le scion doit utiliser 1 point de Légende et effectuer en action diverse (Inertie 5) un jet de [Intelligence + Science (Biologie/ Botanique/ Chimie ou Géologie - selon les matériaux utilisés)] avec une difficulté de 5 pour que le talent fonctionne. S'il le réussit, il obtient un nombre de points égal à son Intelligence épique (+5 s'il possède la compétence ultime correspondante au jet d'activation du talent) qu'il peut utiliser comme indiqué dans le tableau « Amélioration des poisons ».

Tolérance : Vigueur + Résistance / Vigueur / –

Concentration : double le nombre de doses produites (le triple si le scion utilise 2 points, etc.)

Virulence : double le nombre de dés de dégât infligés à chaque durée (le triple si le scion utilise 2 points, etc.). À noter que cela n'augmente pas le potentiel nocif du poison ; c'est juste qu'il est plus virulent et qu'il diminue, par conséquent, plus rapidement. Ainsi, un poison dont les dégâts sont 6S/ action infligera non pas 1S par action pendant six actions, mais 2S par action pendant trois actions.

Durée : jour/ heure/ minute/ action

Niveau de dégât : cette caractéristique ne peut être octroyée qu'à un poison infligeant des dégâts critiques.

À noter que le poison nouvellement créé ou amélioré a une durée de vie de (Intelligence épique du scion) jours, après quoi il retrouve ses caractéristiques originelles.

Alexipharmaka

Prérequis : Thériaka

Ce talent fonctionne en tout point comme son prérequis, outre le fait qu'il permet de faire évoluer un poison infligeant des dégâts superficiels en dégâts graves. Pour ce faire, le scion doit utiliser 2 points de Légende et réussir en action diverse (Inertie 5) un jet de [Intelligence + (plus petit entre Occultisme et Science (Biologie/ Botanique/ Chimie ou Géologie - selon les matériaux utilisés))] avec une difficulté de 10.

Il permet également d'améliorer les caractéristiques de poisons graves dans les mêmes conditions que celles décrites dans Thériaka, sauf que la difficulté est de 10.

Ainsi, un scion ayant Alexipharmaka peut, en trois actions diverses et en utilisant 4 points de Légende (1 point pour créer un poison superficiel, 2 points pour le faire évoluer en un poison grave et 1 point pour en améliorer les caractéristiques), amener des matériaux du Monde à devenir un poison mortel pour des engances.

À noter que le poison nouvellement créé ou amélioré a une durée de vie de (Intelligence épique du scion) semaines (ce qui remplace la durée de vie octroyée par Thériaka) après quoi il retrouve ses caractéristiques originelles.

L'Alchimiste

Prérequis : Alexipharmaka

Ce talent fonctionne en tout point comme son prérequis, outre le fait qu'il permet à présent de faire évoluer un poison infligeant des dégâts graves en dégâts critiques. Pour ce faire, le scion doit utiliser 5 points de Légende et réussir en action diverse (Inertie 5) un jet de [Intelligence + (plus petit entre Occultisme et Science (Biologie/ Botanique/ Chimie ou Géologie - selon les matériaux utilisés))] avec une difficulté de 15.

Il permet également d'améliorer les caractéristiques de poisons critiques dans les mêmes conditions que celles décrites dans Alexipharmaka, sauf que la difficulté est de 15. À noter que seul ce talent permet au scion d'amener un poison à infliger des niveaux de dégâts (et non des dés) mais seulement s'il s'agit d'un poison critique.

Ainsi, un scion ayant L'Alchimiste peut, en quatre actions diverses et en utilisant 9 points de Légende (1 point pour créer un poison superficiel, 2 points pour le faire évoluer en un poison grave, 5 points pour le faire à nouveau évoluer en poison critique et 1 point pour en améliorer les caractéristiques), amener des matériaux du Monde à devenir un poison mortel pour les dieux.

À noter que le poison nouvellement créé ou amélioré a à présent une durée de vie de (Intelligence épique du scion) mois (ce qui remplace la durée de vie octroyée par Alexipharmaka) après quoi il retrouve ses caractéristiques originelles.



Dons alternatifs

Émanation d'Alrisha (Fertilité ●●●●)

Réserve de dés : Charisme + Science (Botanique)

Coût : 2 Légende

Tout comme Épines vénéneuses (Fertilité ●●), Émanation d'Alrisha permet au scion de manipuler le poison, mais cette fois de manière instantanée et omnidirectionnelle par le biais des émanations de son ichor. En action diverse (inertie 5), le scion peut utiliser 2 points de Légende et effectuer un jet de [Charisme + Science (Botanique)]. S'il le réussit, toute personne étant dans une aire d'effet égale à (Charisme épique du scion) mètres autour de lui se trouve prise dans un nuage empoisonné, effluve dégagée par l'ichor du scion, venant brûler la peau, les yeux et les canaux lacrymaux ainsi que le conduit respiratoire des victimes. Les succès obtenus déterminent la force du poison ainsi libéré comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Les victimes peuvent effectuer un jet de résistance (Vigueur + Résistance) en fonction de la Tolérance du poison pour se prémunir de ses effets.

Contagion (Santé ●●●●)

Réserve de dés : Vigueur + Médecine

Coût : 1 Volonté

Tel l'apôtre des maladies et des virus, Contagion permet au scion de propager un virus existant par le simple toucher. Ainsi, dès qu'il touche une cible, il peut utiliser 1 point de Volonté en action diverse (inertie 5) et effectuer un jet de (Vigueur + Médecine). S'il le réussit, il choisit la maladie – ou le virus (des exemples sont donnés dans le tableau ci-dessous) – qu'il souhaite inoculer à la victime, laquelle doit alors effectuer en action réflexe un jet de résistance (Vigueur + Résistance) avec une difficulté égale à la Virulence du virus. À noter que par deux succès en plus du premier sur son jet d'activation, le scion peut augmenter la Virulence de la maladie d'un point.

ÉMANATION D'ALRISHA

	Caractéristiques	Diff.
	(cf. Scion : Héros, page 184)	
Tolérance	Vigueur + Résistance	+0
	Vigueur	+3
	Aucune	+5
	Par niveau	+1
Dégâts	Superficiel	+0
	Grave	+10
	Critique	+20
	Par jour	+0
	Par heure	+3
	Par minute	+5
Toxicité	Par point	+2
	Niveaux infligés	+10
	Par point	+2
Altération	Par point	+2

Si le scion possède le don Remède/Pestilence (Santé ●●●●●●●●●●), il peut s'aider de Contagion pour propager son virus nouvellement créé comme s'il s'agissait d'un virus déjà existant.



CONTAGION

Virus (Scion : Héros p. 184)	Virulence	Temps d'incubation	Morbidité sans traitement	Morbidité sous traitement	Difficulté du traitement
Ebola	5	10 jours	5	3	10
Fièvre jaune	4	5 jours	4	2	4
Grippe	2	2 jours	2	1	1
Hépatite fulminante	3	60 jours	3	2	3
SIDA	3	3 mois	4	2	6