

POISONS

& AUTRES DROGUES RENCONTRÉES DANS LA PHARMACOPÉE JAZIRATI

Une aide de jeu pour le jeu de rôle *Capharnaüm, L'Héritage des Dragons*, réalisée grâce aux participants du forum :
<http://cercle.capharnaum.free.fr>

Voici un compendium de poisons et drogues plus ou moins rares que l'on peut avoir la malchance de rencontrer dans l'univers de Capharnaüm. Cet ouvrage est une des bases de l'éducation de tout bon protecteur du clan Ibn Rachid. On peut aussi le trouver dans la plupart des bibliothèques des enfants de Salone.

Le système utilise celui décrit à la page 167 du Livre de Base. La difficulté de fabrication d'un poison est égale à 3 fois sa plus haute caractéristique.

• SYLVITE (*Ingestion*)

La sylvite est issue d'un minéral jaune/blanc soluble dans l'eau qui lui donne un goût particulièrement amer. On extrait de la sylvite du chlorure de potassium. À très faible dose, c'est un traitement ou un substitut pour le sel. À dose conséquente, c'est létal.

Ce poison doit être broyé avant de le faire consommer à la cible, en le faisant passer pour un médicament amer. Les effets se font sentir rapidement, en moins d'un quart d'heure.

Mortel : 4

Incapacitant : 1

Foudroyant : 2

Prix : 10 TO

• LA CIGÜE (*Ingestion*)

La cigüe est une plante très toxique. Elle ressemble au persil plat aux tiges un peu rouges. Mais elle dégage une mauvaise odeur. Elle entraîne la paralysie, des jambes jusqu'au cœur, provoquant des convulsions et donc la mort.

Mortel : 4

Incapacitant : 1

Foudroyant : 2

Prix : 9 TA

• LA DATURA (*Ingestion*)

La datura est une petite fleur blanche, aux vertues hallucinogènes puissantes. À haute dose, elle devient un poison qui tue par asphyxie.

Mortel : 3

Incapacitant : 3

Foudroyant : 3

Prix : 25 TA

• ORPIMENT (*Ingestion*)

Ce poison est un minéral jaune orangé, s'approchant de la couleur de l'or. Il contient une très forte concentration d'arsenic. Il est plus couramment utilisé comme pigment jaune sinon. Très foudroyant, mortel à souhait. À petites doses, il entraîne de graves maladies (cancers).

Il peut facilement être mélangé à du safran.

Mortel : 5

Incapacitant : 1

Foudroyant : 6

Prix : 20 TO

• RICINE (*Ingestion - injection*)

Ce poison est tiré d'un arbuste qui pousse dans les zones tropicales (Al Fariq'n / Opona). Le poison se trouve dans les feuilles, tiges, racines et graines particulièrement. Il prend l'apparence d'une huile mal purifiée ou de poudre obtenue à partir des graines.

La poudre n'a pas de grande saveur, mais l'huile est difficilement masquable. En comptant sur l'ignorance de la cible, les graines entières peuvent être machées.

Symptômes : diarrhées sanglantes, vomissements, détérioration de l'état général jusqu'à la mort. La protéine de ricine une fois passée dans le système digestif s'insère dans les cellules intestinales et inactive la production de protéines, ce qui mène à la mort de la cellule. Toute la muqueuse intestinale meurt, ce qui rend impossible la digestion, et fait perdre d'importantes quantités de sang. Les plus grands herboristes et médecins ne connaissent pas d'antidote à une dose létale de ricine (inactivé uniquement par une chaleur de plus de 100°). Seule la magie peut en venir à bout. Le poison est très lent à agir, il met quelques jours à tuer, mais rien ne endiguer son action néfaste.

Mortel : 3

Incapacitant : 1

Foudroyant : 4 (compter en jours et non en minutes)

Prix : 12 TA

• SAFRAN NOIR *(Ingestion)*

Le Safran noir est le nom saabi donné à la colchique. C'est une fleur qui ressemble beaucoup au crocus, et cela n'a rien d'étonnant quand on sait que le safran est issue d'une espèce spécifique de crocus ! La colchique sécrète la colchicine, un poison assez violent qui agit sous plusieurs jours.

Mortel : 5
Incapacitant : 2
Foudroyant : 3
Prix : 3 TO

• MUSCARINE *(Ingestion)*

La Muscarine est le nom de la substance mortelle de l'amanite phalloïde (et des amanites en général). Elle est donc issue des champignons et est extrêmement dangereuse.

Mortel : 5
Incapacitant : 2
Foudroyant : 3
Prix : 4 TO

• L'ÉPICE DE MORT *(lame)*

Ce poison est issu de la sève d'un arbre de la jungle d'Opona. Les chasseurs l'utilisent pour attraper les gibiers trop rapides. Elle est mélangée à du poivre pour augmenter son efficacité. L'épice de mort est transportée par le sang et paralyse rapidement les muscles, provoquant à terme la mort par asphyxie. Son action est rapide et très efficace.

Mortel : 3
Incapacitant : 4
Foudroyant : 4
Prix : 4 TO

• LE SOMMEIL VIOLET

(lame-venin)

Ce poison est un venin provenant d'une espèce rare d'araignées Alfariquani. Sa consistance huileuse permet de l'appliquer sur des lames. Une personne empoisonnée verra son rythme cardiaque ralentir privant la victime

de son énergie. Elle restera consciente mais ne pourra plus bouger, ses membres étant trop pesant. En même temps, les lèvres et les doigts deviendront mauves. On peut reconnaître ce poison en réussissant un jet de Sagesse+Sciences ou Assassinat SD 18 (SD 15 si le personnage a déjà vécu en Al Fariq'n).

Mortel : 1
Incapacitant : 6
Foudroyant : 4
Prix : 2 TO

• L'ÉPINE VORACE *(ingestion)*

Cactus du désert d'apparence inoffensive dont le suc est empoisonné. Il plonge ses proies dans un sommeil comateux. Le cactus n'a plus qu'à étendre ses racines préhensibles pour se nourrir de l'eau contenue dans leur sang.

Mortel : 1
Incapacitant : 6
Foudroyant : 2
Prix : 12 TA

• SARPA SALPA *(ingestion)*

[Nom latin de la saupe, l'un des poissons vecteurs, source Ichthyoalleinotoxicisme (Poissons Hallucinogènes)]

Symptômes : Ils apparaissent deux heures après l'ingestion. La victime sera prise vertiges, troubles de la coordination, perturbations de la sensibilité thermique au niveau buccal et pharyngé, cauchemars, puis hallucinations visuelles et auditives (animaux monstrueux, impression de mort imminente), délire et agitation. Les signes durent en moyenne 24 heures, et, lors du retour à la normale il y a une possibilité d'amnésie dans de rares cas.

Nota : Cette drogue peut être utilisée à petite dose pour son activité hallucinogène lors de rites religieux sous surveillance.

On peut obtenir le poison de deux différentes manières :

- Les poissons [mulets, rouges, saupes, poissons-lapins], dont l'ont extrait la Sarpa salpa, ne sont pas toxiques toute l'année mais seulement durant quelques mois ou quelques semaines car ils le deviennent suite à l'ingestion d'algues pullulant à certaines périodes. Si on connaît la période

et le type de poisson précis, il devient facile de glisser l'un d'eux dans un plat en ayant pris soin de ne pas extraire les viscères de façon à ce que le poison des algues ingérées se diffuse. On peut aussi extraire le poison contenu dans les viscères. Prélever celles-ci, les hacher et les utiliser rapidement en les mélangeant à la préparation d'un repas. Méthode empirique on ne connaît pas la dose du poison...

- Les algues en question, il faut les collecter, les faire sécher puis les réduire en poudre.
- Discretion : totale, aucun goût particulier de la poudre, sinon le goût du poisson.
- Conservation : Si le poison provient du poisson quelques jours, si c'est la poudre issue de l'algue la conserver hermétiquement.
- Antidote : Aucun.

Mortel : 4
Incapacitant : 2
Foudroyant : 2
Prix : 5 TO

• CIGUATERA *(ingestion)*

[Mélange de plusieurs toxines résistantes à la cuisson]

- Symptômes : Ils apparaissent à partir de quelques minutes jusqu'à plus de trente heures après ingestion (cela dépend du dosage des différentes toxines).

Les premiers signes sont digestifs (vomissements, diarrhées), rapidement suivis de troubles neurologiques périphériques (picotements de la face et des membres, douleurs musculaires, perturbations de la sensibilité thermique, possible paralysie). Fatigue intense.

Le poison reste dans le corps de la victime durant 3 à 4 jours, durant lesquels décès possibles par troubles cardiaques ou dépression respiratoire. L'évolution classique est caractérisée par une persistance des picotements avec démangeaisons palmo-plantaires, douleurs musculaires et d'une fatigue sur plusieurs mois. Toute personne ayant été en contact avec ce poison est particulièrement sensible durant plusieurs années, avec possible réapparition des signes après ingestion d'alcool ou de nouveau de Ciguatera...

- Mode de fabrication / origine : Issue de plantes lacustres, 3 variétés différentes. Pour l'une d'elle seule la fleur est récoltée. Réduire en poudre ou laisser sécher car elles peuvent

être prises pour des épices sous cette forme.

- Discrétion : Poudre amer, sous forme sèche très odorante.
- Conservation : Longue si réduite en poudre. En cas de forme sèche se conserve plusieurs mois à l'abri de l'humidité.
- Antidote : Aucun

Mortel : 2
Incapacitant : 5
Foudroyant : 3
Prix : 3 TO

• L'ÉCORCHEUR *(projection-lame)*

Ce poison provient d'une espèce de papillon, le Callirde, qui vit dans les hauteurs du Djebel Houmfir. Ce papillon, aux ailes vertes et bleues, est plus communément connu pour la poudre de ses ailes. Cette poudre est récupérée pour être ensuite utilisée comme fard à paupières aux reflets argentés. Mais ce qu'on sait moins c'est la particularité urticante des ses chenilles. Les chenilles du Callirde broyées donnent un jus qui peut être ensuite distillé afin de faire une poudre à projection ou un poison de lame.

La toxine, au contact de la peau ou du sang provoque des violentes démangeaisons. La victime aura l'impression d'être attaquée par des nuées entières de puces ou d'abeilles. La peau prendra alors une

coloration rougeâtre par grandes plaques.

Outre les malus que peut provoquer ce poison, il faut réussir un jet de Sagesse + tenir le coup SD 12, pour que la victime ne lâche pas ce qu'elle a dans les mains pour se gratter.

On peut facilement se débarrasser de cette toxine en se plongeant dans l'eau fraîche.

A noter : il existe une version plus diluée de l'ecorceur, destinée aux enfants friant de mauvaises blagues. Mais dans tout les cas, ce poison est à manipuler avec des gants.

Mortel : 1
Incapacitant : 5
Foudroyant : 4
Prix : 10 TA

DROGUES

• LES LARMES D'HOUBAL *(inhalation)*

Cette drogue est un stimulant pour les combattants. Elle est obtenue à partir de deux principaux composants, le Sang-dragon (l'encens rouge sacré) et de poudre de corne de Gud Helim. De part sa nature divine, cette drogue est très chère, car la récolte d'encens est régulée et par conséquent difficile à se procurer pour des profanes.

Cette drogue prend la forme d'un encens à brûler. Elle affectera ceux qui en respiront, elle peut donc agir sur un groupe de combattants, réunis dans la même pièce par exemple. Ensuite, les personnes affectées verront le blanc de leurs yeux devenir rouge. La réelle capacité de la drogue se déclenchera à la première blessure obtenue. Les combattant sous l'influence de cette drogue deviendront des brutes de guerre. Concrètement, on peut considérer qu'ils possèdent, temporairement, les deux premières paroles des Berserkir (F&C p.88)

On dit que le nom de cette drogue proviendrait de la couleur des yeux des combattants, mais il est plus simple de croire qu'il vient de leurs visages élaboussés du sang de leurs victimes.

Les combattants abusant de cette drogue

deviennent de plus en plus instables mentalement, de plus en plus irritables. Elle représente une première marche vers les dits obscurs des Berserkirs.

L'effet latent des larmes dure 12-trempe heures. Quand la drogue se déchaîne, le combattant est sous son effet pendant 1d6x10 minutes.

Fabrication : SD 18
Prix : 30 TO

• POUDRE DE NUIT *(ingestion)*

Cette drogue au goût anisé est une composition alchimique. Glissé dans une boisson, il offre une excitation durable et renouvelable (permettant de tenir toute la nuit), la victime devient sexuellement insatiable. Cette drogue possède toutefois des effets secondaires : le lendemain le drogué sera victime de trous de mémoire et d'épuisement, il aura brûlé toutes ses forces dans ses efforts nocturnes. La personne semblera avoir pris 10 ans, les traits tirés et aura visiblement maigri.

Il faudra quelques temps pour s'en remettre (10 jours - Trempe).

Pendant cette période de récupération, le

personnage sera impotent et perdra un point de Souffle et un point de Puissance.

Vu la nature magique de la drogue, il sera difficile de se débarrasser de ces effets à l'aide de la magie ou d'herbes.

Mortel : 1
Incapacitant : 7
Foudroyant : 4
Prix : 15 TA