

Variante D&D

Utilisation efficace du poison

Par bill Coburn – Traduction Doyan

Code du poison	Forme	Description	Effet
A	Potion	Arsenic, Ciguë, etc.	80 % mort en 2-8 tours Malade durant 1 semaine
B	Gaz, dars, cobras, aiguilles	Neurotoxique	50 % mort en 4-16 tours Malade durant 1-3 jours Inconscient en 30 minutes pour 1-4 jours
C	Araignées, Scorpions, Ver P, Autres serpents, Wyverne, etc.	Hémotoxique	10 % Mort en 1-4 jours Malade 1-10 jours Inconscient en 1 heure pour 2-8 jours

Le poison en général :

Si un joueur ne réussit pas son jet de protection, il sera considéré comme empoisonné. Si ce joueur ne meurt pas il est considéré comme « MALADE ». Un joueur malade sera gêné de la manière suivante ;

Force = $\frac{1}{2}$

Dextérité = $\frac{1}{2}$

Constitution = $\frac{1}{2}$

Déplacement = $\frac{1}{2}$

En cas d'inconscience, « malade » prendra effet à la reprise de conscience. Une *neutralisation du poison*, en cas de réussite, annulera toutes les manifestations délétères.

L'armure aura une incidence sur le résultat d'une confrontation au poison. Voici les simples ajustements que nous utilisons pour les jets de protection :

Armure de plate +2

Cotte de maille +1

Cuir 0

Pas d'armure -2

L'armure n'a aucun effet sur les poisons qui ont été absorbés. Si une part de potion est bue, chaque part individuelle aura son propre jet de protection. De plus, les quantités s'additionnent les unes aux autres, pour leur propre jet de protection séparé.