

CTHULHU

Poisons et Drogues

Voici une petite aide de jeu sur la gestion des poisons et drogues à Cthulhu Gumshoe. Lors de l'ingestion ou de l'inoculation d'un poison ou d'une drogue, un investigateur doit effectuer un jet de Santé avec pour difficulté le seuil de difficulté correspondant.

Amanite Phalloïde

Ce champignon toxique, ressemblant à de nombreuses espèces comestibles, est responsable de la majorité des cas d'empoisonnements mortels par champignon chez les humains.

Rapidité d'effets : 6 à 24 heures.

Symptômes : violentes douleurs stomacales, vomissements, jaunisse.

Seuil de difficulté : 5

Effets : en cas d'échec perte de 4 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -2 dans les compétences Générales durant 24 heures; en cas de réussite perte de 2 points de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 24 heures.

Arsenic

L'arsenic est largement répandu dans toute la croûte terrestre. Sa présence dans l'eau provient de la dissolution de roches et de minerais.

Rapidité d'effet : 30 minutes à 24 heures.

Symptômes : douleurs vives, vomissements, violentes coliques.

Seuil de difficulté : 5

Effets : en cas d'échec perte de 4 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -2 dans les compétences Générales durant 24 heures; en cas de réussite perte de 2 points de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 24 heures.

Belladone

La belladone (fruits, racines, feuilles) est une plante extrêmement toxique. Les fruits sont le plus souvent responsables d'intoxications.

Rapidité d'effet : 2 heures à 2 jours.

Symptômes : palpitations cardiaques, vision brouillée, convulsions.

Seuil de difficulté : 5

Effets : en cas d'échec perte de 4 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -2 dans les compétences Générales durant 24 heures; en cas de réussite perte de 2 points de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 24 heures.

Cobra

Son venin est assez puissant pour tuer un humain en un quart d'heure.

Rapidité d'effets : 15 à 60 minutes.

Symptômes : convulsions, problèmes respiratoires.

Seuil de difficulté : 5

Effets : en cas d'échec perte de 4 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -2 dans les compétences Générales durant 24 heures; en cas de réussite perte de 2 points de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 24 heures.

Curare

Le curare est une substance extraite de certaines lianes d'Amazonie.

Rapidité d'effet : 1 round.

Symptômes : paralysie musculaire, problèmes respiratoires.

Seuil de difficulté : 8

Effets : en cas d'échec perte de 6 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -2 dans les compétences Générales durant 48 heures; en cas

CTHULHU

Poisons et Drogues

de réussite perte de 3 points de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 24 heures.

Cyanure

Il se trouve dans les noyaux de fruits, dans certaines plantes et racines; il a un goût et une odeur d'amande amère.

Rapidité d'effet : 1 à 15 minutes.

Symptômes : malaises, convulsions, évanouissements.

Seuil de difficulté : 7

Effets : en cas d'échec perte de 6 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -2 dans les compétences Générales durant 48 heures; en cas de réussite perte de 3 points de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 24 heures.

Chloral

C'est une substance incolore, d'une odeur pénétrante, employée en médecine comme soporifique et anesthésique.

Rapidité d'effet : 1 à 3 minutes.

Symptômes : inconscience.

Seuil de difficulté : 6

Effets : en cas d'échec perte de 1 point de Santé et inconscience durant 2 heures, en cas de réussite malus de -1 à tous les jets de compétence général durant 2 heures.

Chloroforme

C'est un produit globalement nocif et très toxique par inhalation ou ingestion.

Rapidité d'effet : 1 round.

Symptômes : inconscience, problèmes respiratoires.

Seuil de difficulté : 5

Effets : en cas d'échec inconscience durant 1 heure; en cas de réussite malus de -1 à tous les jets de compétence général durant 1 heure.

Scorpion

Toutes les espèces de scorpions sont venimeuses et la quasi totalité des espèces utilisent des venins neurotoxiques.

Rapidité d'effet : 24 à 48 heures.

Symptômes : douleur intense, faiblesse, hémorragies.

Seuil de difficulté : 4

Effets : en cas d'échec perte de 3 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -2 dans les compétences Générales durant 24 heures; en cas de réussite perte de 1 point de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 12 heures.

Serpent à sonnette

Le venin qu'ils utilisent pour tuer leur proie est un mélange de neurotoxines et d'hémotoxines.

Rapidité d'effet : 15 à 60 minutes.

Symptômes : vomissements, spasmes violents, vision colorée en jaune.

Seuil de difficulté : 4

Effets : en cas d'échec perte de 3 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -2 dans les compétences Générales durant 24 heures; en cas de réussite perte de 2 points de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 24 heures.

Somnifères

Ces médicaments altèrent la vigilance et créent aussi des troubles de la mémoire à court terme.

Rapidité d'effet : 10 à 30 minutes.

Symptômes : sommeil normal.

CTHULHU

Poisons et Drogues

Seuil de difficulté : 3

Effets : en cas d'échec inconscience durant 1 heure puis -1 dans les compétences Générales durant 1 heure, en cas de réussite sans effets.

Strychnine

La strychnine est un alcaloïde très toxique extrait de la noix vomique, utilisé comme stimulant à très faibles doses.

Rapidité d'effet : 10 à 20 minutes.

Symptômes : violents spasmes musculaires, asphyxie.

Seuil de difficulté : 7

Effets : en cas d'échec perte de 6 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -2 dans les compétences Générales durant 48 heures; en cas de réussite perte de 3 points de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 24 heures.

Veuve Noire

Le venin de cette araignée est le plus dangereux de tout le monde animal, heureusement injecté en très petite quantité chez l'homme.

Rapidité d'effet : 2 à 8 heures.

Symptômes : frissons, transpiration importante, nausées.

Seuil de difficulté : 4

Effets : en cas d'échec perte de 2 points de Santé, incapacité de dépenser des points dans les compétences d'Investigations et -1 dans les compétences Générales durant 12 heures; en cas de réussite perte de 1 point de santé et -1 dans les compétences Générales pendant 6 heures.