

Produits Chimiques

Points de préparations PP

U = Unité

NIVEAU 1

[la Crème Antiseptique du docteur Stuckof](#)

Niv 1

Composantes : 1 U de Miel, 1 U de Menthe poivrée pour une dose

Temps de préparation : 2 minutes /dose **coût en pps :** 1 /dose

Description : le chimiste prépare une macération alcoolique avec le miel et de la menthe poivrée sous haute pression. La macération est ensuite filtrée. Le mélange est ensuite chauffé jusqu'à formation de la crème. Mettre en pot et laissez refroidir.

En jeu: les effets de la crème protègent des germes infectieux durant une heure après application : offre un "résiste" Infecté durant 1 h.

Défaut : cette crème a tendance à ralentir la guérison. Ainsi, tout soin médical fait durant l'effet de la crème se voit diminué du quart de son potentiel. Ce défaut disparaît dès que la crème cesse son effet.

[Teinture d'opium ou Laudanum](#)

niv 1

Composantes : 1 U Pavot, 1 U sève épicéa

temps de préparation : 20 minutes **coût en PPS :** 1

description : le chimiste place le pavot dans un contenant rempli d'éthanol et place l'ensemble sous pression à une température n'excédant pas 30 °. Le mélange est ensuite distillé dans un alambic. En fin de préparation, il obtient de la Teinture d'opium, plus couramment appelée Laudanum. Le chimiste obtient 5 doses de Laudanum

En jeu: voir le document sur les drogues courantes

Défaut : voir le document sur les drogues courantes

[Antidote de Boralis :](#)

Niveau 1

Composantes : 1 u sève épicéa, 1 u glandes venimeuses

Temps de préparation : 30 minutes **Coût en PP :** 1

Description : Le chimiste prépare une solution à base de sève d'épicéa et du venin extrait de glande, la préparation est ensuite passer en alambic. Le produit distillé est ensuite applicable. L'antidote est ensuite conservé en fiole. Permet la fabrication de deux doses d'antidote.

en jeu:

cet antidote facile à réaliser agit contre les effets de "l'Incendia Vulgaris", un poison très douloureux. L'antidote stoppe les effets nocifs mais ne guérit pas la victime des dommages qu'elle a pu déjà subir.

Défaut : l'antidote de Boralis crée des rougeurs sur l'ensemble du visage ce qui rend toute relation sociale difficile. La victime ne peut tenter aucune compétence sociale tant que les rougeurs n'ont pas disparues. Heureusement, le défaut ne dure que 10 minutes si une pommade apaisante est appliquée par un médecin. Sinon, le défaut dure une heure

Graisse d'entretien mécanique

Niveau 1

Composantes: 1 u graisse animale, 1 u sels minéraux

Temps de préparation: 5 minutes **Coûts en PP:** 1

Description: Après avoir porté à une température de plus de 40 °, la graisse animale et les sels, le chimiste mélange l'ensemble ces fluides avec de l'huile(pp). Après avoir longuement mélangé, l'ensemble est à nouveau chauffé jusqu'à obtenir une parfaite onctuosité. Le produit obtenu sert à entretenir les machines, les membres de fer ou les armes

en jeu: cette graisse permet de réduire d'un niveau la panne de tout appareil traité préalablement.

Défaut : Cette graisse est hautement conductrice et tout contact avec une énergie électrique ou teslatronique infligera au porteur 2 points de dégâts et une brûlure (annonce douleur 10 minutes). Il convient d'éviter cette graisse pour tout gadget équipé de générateur tesla. A moins que le porteur ne soit équipé d'épais gants de caoutchouc.

Poudre noire :

Niveau 1

Composantes : 1 u de salpêtre (sel de potassium), 1 u de soufre

Temps de préparation : 1 min **Coût en PPs :** 1

Description : Le mélange est associé à de la poudre de charbon(pp). Le chimiste prendra garde à ne pas renverser d'acide sur la préparation ou à en approcher une flamme.

En jeu : Permet de créer 5 doses de poudre noire.

Défaut : Risque d'explosion, tirer une bille : blanche réussite, rouge = poudre humide doit sécher 1h, noire explosion = dégât 1pv

NIVEAU 2

Luminol :

Niv 2

Composantes : 1 u de cochenilles à coques, 1 u d'argent

Temps de préparation : 10 min **coût en PPS** 2

Description : Le chimiste mélange de la cochenille à coques concassé dans de l'eau. Le mélange est ensuite chauffé et passé à travers un filtre formé de cristaux d'argent. Le liquide est ensuite distillé à travers un alambic. Le liquide recueilli a alors des propriétés de sensibilités à la lumière, même la plus faible. Le flacon est souvent noir pour empêcher le liquide de perdre ses propriétés.

en jeu: sert à la fabrication de certains gadgets

défaut: la solution doit être conservé à l'abri du soleil, si le chimiste tire une bille rouge ou noire.

CM-427

Niv 2

Composantes : 1 u de magnétite, 1 u de Lithium

Temps de préparation : 15 minutes

coût en PPS : 2

Description : le chimiste mélange les ingrédients avec de l'alcool(pp) et de l'acide nitrique (pp). Le mélange est ensuite mixé et porté à ébullition. Remplir le flacon du produit fini.

En jeu: ce produit est utilisé dans le cadre de certains appareillages d'ingénierie.

Défaut: Si le chimiste tire une bille noire, le CM-427 se transforme en CM-724. le résultat n'est pas visible sauf lorsque le produit est utilisé. Les effets sont alors inversés. Ex : le porteur de lunettes de volonté s'hypnotise lui même et non sa victime.

Visuatol : liquide pour monocle de visée

Niv 2

Composition : 1 u d' Alexandrite, 1 u de fluorine

Temps de préparation : 20 minutes

coût en PPS : 2

Description : le chimiste réduit en poudre l'alexandrite. L'ensemble de la poudre est baigné dans un bain de fluorine. Le produit est ensuite placé dans un bain d'électrolyse sous pression. Le produit fini est utilisable pour changer le liquide d'un monocle de visée.

En jeu: ceci sert à l'ingénieur pour fabriquer des gadgets

Défaut : Le produit perd ses capacités s'il est exposé plus d'une demie heure au soleil. De plus la préparation de ce produit est dangereuse. et provoque d'importantes cloques de brûlures sur la peau du chimiste (-1 PV)

La glue spongieuse

Niveau 2

Composition : 1 u de graisse animale, 1 u de sève épicea, 1 u de cochenilles à coques

Temps de préparation : 20 min

Coût en PPs : 2

Description : Ce gel visqueux et brun est obtenu à partir de graisse, de cochenilles broyées, et de sèves. Il devient un gel très collant capable de paralyser un individu de taille humaine. Sur une créature plus forte ou plus grande, il agit comme un ralentisseur, gênant les mouvements de la cible

en jeu: toute créature qui entre en contact avec la glue spongieuse subit une annonce "paralysie" si sa taille et sa force ne dépasse pas celle d'un humain, d'un elfe ou d'un orc. Toute créature plus costaud subit une annonce "Ralenti".

Défaut : si la glue est arrosée par de l'eau, elle se désagrège.

L'acide fandroche :

Niveau 2

Composition : 1 u de soufre, 1 u de sels minéraux, 1 u de sucs gastriques

Temps de préparation : 15 minutes

Coût en PP : 2

Description : ce mélange de sucs gastriques et de cristaux concassés est un acide particulièrement efficace contre les roches et certains alliages métalliques. produit 1 dose de cet acide.

En jeu : Cet acide est particulièrement efficace contre tous les métaux à l'exception du cuivre, de l'amérium et de certains alliages rares. La plupart des roches y sont aussi sensibles, à l'exception du granit.

Défaut : l'acide fandroche au contact de minerai ou d'alliage libère des gaz toxiques. Il est conseillé de porter un masque à gaz lors de l'utilisation, sous peine de perdre 1 point de vie par minute, au contact des gaz.

Elixir relaxant

Niveau 2

Composition: 1 u de pavot, 1 u de ginseng

Temps de préparation: 15 min

Coût en PP : 2

Description : Le chimiste réduit le ginseng tandis qu'il fait macérer et distiller un mélange d'alcool et de pavot. L'ensemble est ensuite mélangé pour former un élixir qui permet d'atténuer les crises de folies passagères ou pour détendre la personne.

En jeu : Lors d'une consultation, l'aliéniste peut faire ingérer cet élixir. Dans ce cas, il peut relancer une fois, la bille lors du test de sa séance. Durée 15 min

Défaut : Rend plus sensible à l'hypnose (réduit à 2 min) et à la séduction (discussion réduite à 1 min).
Durée 15 min

Baume cicatrisant

Niveau 2

Composition: miel, graisse animale, clou de girofle

Temps de préparation : 10 min

Coûts en PP: 3

Description: Le chimiste crée une pâte ou cataplasme en malaxant l'ensemble des ingrédients dans un bain marie, jusqu'à épaississement.

En jeu: ce baume doit être utilisé par un médecin après un acte chirurgical. Lors des consultations après un acte chirurgical, le médecin peut ignorer toute pénalité de billes rouge ou noire.

défaut: si le chimiste tire une bille noire, le baume a un effet secondaire il endort le patient durant 15 minutes.

NIVEAU 3

Droque hypnotique :

niv 3

composition : 1 u Coca, 1 u Kola, 1 u Venin végétal

temps de préparation : 20 minutes **coût en pps** 3

description : Le chimiste fait macérer l'ensemble des ingrédients sauf le venin dans une solution alcoolisée sous haute pression à une température de 29 °. Une fois fait, il distille le mélange dans un alambic. Le produit obtenu est ensuite associé au venin. Produit 1 dose de drogue

en jeu: par contact ou par ingestion, cette drogue affecte le système nerveux pendant un temps court de 2 minutes. La victime peut recevoir une brève suggestion hypnotique. Les règles liées à l'hypnose restent valides. même si l'utilisateur de la drogue n'est pas aliéniste.

Un aliéniste ignore toutefois toute bille noire en utilisant ce produit.

Défaut : la victime de la drogue prend 2 points de trauma et une addiction à la feuille de coca (idem que pour le Laudanum, voir document sur les drogues courantes)

Heracles Potentis

niv 3

composition: 1 u Kola, 1 u café, 1 u venin d'araignée

Temps de prépa : 10 min **coût en pps** 3

description : ce sirop au goût amer est un puissant anabolisant qui permet aux combattants de mobiliser toutes ses forces au delà de ses limites.

En jeu: accroît les PVS de 3 points + "résiste ralenti"

Défaut : une fois le combat terminé, le corps subit les conséquences de l'effort. Le joueur prend un point de trauma, doit réduire ses PVs de deux points et subit aussi une annonce "Douleur 10 minutes"

Sirop de spores myriadiques

Niveau 3

Composition : 1 u miel, 1 u belladone, 1 u ginseng

Temps de préparation : 4 minutes 30 s **Coût en PPs** : 3

Description : Ce sirop épais revêt un goût sucré et acidulé. Légèrement euphorisant, il permet de stabiliser un patient comateux.

En jeu: Lorsqu'un médecin tente de stabiliser une personne dans le coma, avant son intervention, il peut lui faire absorber ce sirop. Le résultat influe sur la bille tirée lors de la stabilisation. Le médecin grâce à ce sirop considère toute bille noire comme des billes rouges.

Défaut : Le patient aura pendant quelques temps (½ h) des hallucinations troublantes.

Nitroglycérine

Niveau 3

Composition : 1 u Graisse animale, 1 u sucs gastriques, 1 u soufre

temps de préparation : 45 minutes **Coût en PPs** : 3

Description : Le chimiste récupère le glycérol présent dans les graisses en utilisant les sucs gastriques. il ajoute ensuite un alcool de type Éthanol et le soufre. Chauffé lentement, le produit obtenu est hautement explosif et instable

En jeu : Ce produit est utilisé par un ingénieur pour fabriquer des bâtons de dynamiques ou parfois des bombes à mécanisme oscillatoire.

Défaut : Lors de la préparation, si la température dépasse les 30° c, explosion sur 10m et perte de 10pv (tirage de bille et bille noire tirée)

Ifrit Bleu concentré :

Niveau3

Composition: 1 u venin d'Ifrit Bleu, 1 u venin végétal, 1 u feuille de coca, 1 u cochenille à coques

Temps de préparation : 40 minutes **Coût en PPs :** 3

Description: Le chimiste place dans un alcool les feuilles de coca. Dans un autre récipient, il place le venin et le mélange avec la sève de la plante vénéneuse. Puis, les deux préparations sont lentement associés et mis sous pression à une température de 30 °. Enfin, l'ensemble est distillé.

Le chimiste crée deux doses de ce poison.

En jeu: Ce poison paralyse la personne et lui provoque une crise cardiaque. L'effet est extrêmement rapide : 20 secondes.

Défaut: son goût très amer.

Une version diluée est possible si le chimiste ne souhaite que provoquer la paralysie. Cette paralysie dure 15 minutes maximum.

Morphine

niv 3

composition : 1 u Pavot, 1 u sucs gastriques, 1 u Kola

temps de préparation : 20 minutes **coût en pps:** 3

description : Mélangé à de l'eau chaude puis filtré (séparation des alcaloïdes), l'opium est soumis à une succession de réactions chimiques en milieu basique puis acide, pour obtenir la morphine de base (cette substance est soluble en milieu alcalin grâce à sa fonction phénol (radical hydroxyl OH + noyau benzénique).

- milieu basique : ammoniacque (NH₄) => formation du morphinane d'opium

- milieu acide : acide chlorhydrique (H⁺ + Cl⁻), acétique ou tartrique => formation de la morphine -

base (l'ion hydrogène de l'acide vient se substituer à l'ammonium (NH₄ + c.a.d l'ammoniac ayant réagi avec l'opium), qui s' était fixé sur le radical -OH)

Cette opération est répétée 3/4 fois, les trafiquants arrivent alors à obtenir une morphine - base pure à 70/90%, selon l'expérience du chimiste (niv 1 et 2 - 70 % / niveau 3 - 80 % / niveau 4 - 90 %)

Le chimiste fabrique 6 doses de morphines.

En jeu: utilisé par un médecin, le produit est injecté par seringue hypodermique, accroît normalement la survie des patients lors des amputations ou d'opérations chirurgicales (+ 2 billes blanches)

En jeu: parfois utilisé par les aliénistes, elle réduit la résistance mentale d'un patient (+2 billes blanches)

Défaut : la morphine provoque une addiction. Voir le chapitre consacrée à cette substance dans le document "Drogues courantes et Addictions."

NIVEAU 4

Hauhautanga

Niv 4

composition : 1 u ginseng, 1 u Venin de pitohui, 1 u belladone, 1 u Kola

Temps de préparation : 30 minutes **coût en pps** 4

Description : Le chimiste fait chauffer un mélange de ginseng, et de belladone dans un peu d'alcool, sous pression. Distillez ! Le chimiste mélange la poudre de momie et le venin de pitohui puis, une fois le mélange correctement incorporé, intégrer le produit distillé précédent. Mettre en fiole.

En jeu: lorsqu'une personne boit ce breuvage, elle voit ses instincts de survie inhibés. Il ne craint plus la peur, la terreur ou l'épouvante durant une heure. De plus, elle se sent invincible et gagne temporairement 5 PVs supplémentaires, Résiste "recul", Résiste "douleur"

Défaut : n'ayant plus conscience des dangers, la personne est trop téméraire et fonce. Après la fin de l'effet, la personne est immobilisée pendant 30 minutes. le corps n'en peut plus.

Le tabac de vérité :

Niveau 4

Composition : 1 u langue de boeuf(champignon), 1 u glandes d'insectes, 1 u magnétite, 1 u Chironex Flecturi

Temps de préparation : une heure **Coût en PP :** 4

Description : Ce mélange d'herbes macéré dans un bain de champignons broyés et d'insectes est ensuite séché pour être ensuite fumé ou jeté dans un feu.

En jeu: au bout de quelques secondes, ses propriétés tranquillisantes se font sentir et les langues se délient. Chaque dose affecte toutes personnes présentes dans un rayon de 2 m durant une minute. Tant que l'effet persiste, les victimes ne peuvent simplement pas mentir et sont suffisamment en confiance pour dévoiler leurs secrets si on leur demande.

Défaut : au bout de la seconde dose, les propos deviennent moins cohérents. De plus, dès les premières bouffées, chaque personne en contact avec ce produit subit une addiction et reçoit 2 points de trauma.

Lemphyse Baccéphale :

Niveau 4

Composition: 1 u Alexandrite, 1 u feuilles de coca, 1 u ginseng,

Temps de préparation : 1h **Coût en PPs :** 4

Description: Le chimiste procède par pyrolyse des feuille de coca, du ginseng dans de l'alcool. Puis une fois la pyrolyse effectuée, intégrez au mélange de l'alexandrite en poudre. Malaxez avant de remplir un récipient.

En jeu : une fois bu, ce breuvage épais annule toute annonce "douleur", ralenti, ou aveuglé durant 1 heure. De plus, la personne est insensible à toute influence mentale ou orale.

Défaut : la personne ne comprend guère les propos des autres individus qui l'entourent, ses perceptions sensorielles étant en partie bloquées. Il n'est pas possible de communiquer avec lui.

[Bain d'enzymes pour luboric](#)

Niv 4

Composition : 1 u sang de triton à peau rugueuse, 1 u sels minéraux, 1 u venin d'araignées, 1 u carapaces de Méloïdes.

temps de préparation : 30 minutes **coût en pps** : 4

Description : Le chimiste réduit en poudre les carapaces de méloïdes et les mélange ensuite au sang de triton, au venin d'araignée et au sels minéraux. L'ensemble est mis dans un bain nutritif, fabriqué avec de l'eau et de graisse d'entretien mécanique.

En jeu : ce liquide permet la transformation d'un bloc de luboric en gaz dans une chaudière spéciale.

Défaut : Le gaz luboric est mortel. Son absorption rend fou l'individu en quelques secondes. En trois minutes, le malheureux meurt d'un AVC.

[Crème radioactive :](#)

Niv 4

Composition : 1 u de pierre radiante de 50 grammes , 1 u miel, 1 u épicea, 1 u graisse

temps de préparation : 20 minutes **coût en pps** : 4

Description : le chimiste réduit en poudre la pierre radiante et la mélange au reste des ingrédients qui sont chauffés sous pression. Après 10 minutes, la mixture est placée dans un container pour refroidir.

En jeu : Offre une "séduction " à un profiteur qui l'utilise, à usage unique.

Défaut : il est impossible d'utiliser plus d'une fois par jour cette crème sous peine de souffrir de brûlures violentes lors de la prochaine utilisation.

[Le rouge à lèvres envoûtant :](#)

Niv 4

Composition : 1 u sucs d'insectes, 1u de langue de boeuf, 1 u de graisse, 1 u de magnétite

temps de préparation : 20 minutes **coût en pps** : 4

Description : Rouge à lèvres créée à partir de sucs d'insectes, de divers végétaux et de champignons. De la glycérine est ajoutée au mélange et l'ensemble est ensuite purifié afin de donner un rouge à lèvres. Ce produit qui, après un baiser envoûte la personne immédiatement.

En jeu, offre une annonce hypnose lors de l'utilisation. Utilisable par un aliéniste uniquement.

Défaut : L'utilisateur souffre d'une altération de la diction (zozotement, difficulté à articuler, etc) durant l'heure qui suit cette utilisation

[Le parfum enivrant :](#)

Niv 4

Composition : *1 u de menthe poivrée, 1 u ginseng, gouttes de sueurs d'un homme ou d'une femme, 1 u de coca, 1 u de belladone*

Temps de préparation : 30 minutes **coût en pps** 4

Description : Le chimiste récupère les gouttes de sueur qu'il fait distiller lentement. Il mélange entre temps les autres ingrédients qu'il fait chauffer et raccorde à l'alambic. Il n'y a plus qu'à récupérer les fragrances dans un flacon..

En jeu, Offre une "injonction" à la personne qui projette le spray vers un individu.

Les poisons chimiques :

Préparer un poison chimique nécessite plusieurs étapes de la part du chimiste. Mais quel poison voulez-vous faire ?

a - Les poisons non mortels :

Tous les poisons ne sont pas faits pour tuer la personne visée. Un chimiste peut créer un produit mêlant plusieurs caractéristiques (handicapant, avilissant, débilitant) et/ou plusieurs effets (variables en fonction de la caractéristique).

Toutefois, les chimistes à travers leurs essais ont constaté plusieurs limites !

1- un poison est comme un container à 4 compartiments. Un compartiment peut contenir un effet ou une caractéristique.

2- une caractéristique génère au moins un effet minimum.

3- un poison non mortel a une durée au minimum de 15 minutes.

Le poison handicapant : Ce type de poison génère en général l'un des effets suivants : "paralysie", "ralenti", "assommé" ou "aveuglé".

Le poison avilissant : Ce poison cause l'apparition de bubons, de pustules, de zones nécrosées, etc. à la victime. Chaque effet provoque la perte de l'une des compétences suivantes jusqu'à guérison : élégance, séduction, séduction générale, Eloquence . De même, elle perd l'accès aux clubs privés qu'elle fréquente et ses contacts seront moins enclins à l'aider.

Le poison débilitant : Ce poison nuit à l'intellect de la victime qui perd une partie de ses capacités de raisonnement. Utilisé sur un scientifique, celui-ci perd 2 billes blanches par "effet" intégré dans le poison. Au delà, le poison devient mortel et détruit rapidement le cerveau de la victime. Sur un individu autre que scientifique, chaque effet provoque la perte de l'une des compétences suivantes : négociation forcée, bobard, forte personnalité, forte volonté.

Le poison sans fin ? : Le préparateur du poison ou son commanditaire peut vouloir allonger la durée des effets du poison. Cela est possible en ajoutant les bons ingrédients ou catalyseurs. Chaque catalyseur intégré au poison ajoute 20 minutes aux effets initiaux de 15 minutes.

Créer un poison non mortel :

Pour créer son poison, le chimiste doit établir ses effets et caractéristiques parmi ce qui est mentionnée ci dessous dans les limites indiquées. Pour chaque "compartiment" qu'il souhaite "remplir", le chimiste doit sélectionner une Composante et un PPS (points de préparations). Donc, un poison à 4 compartiments doit être créé à partir de 4 composantes et 4 pps.

Pour chaque composante ajoutée, le niveau de difficulté du produit augmente. Cela se simule par la suppression de 2 billes blanches par compartiment utilisé. Exemple : un chimiste prépare un poison avec 4 compartiments (effets et caractéristiques inclus), il supprime 8 billes blanches de son sac.

Ensuite, le joueur doit tirer une bille de son sac :

- ❖ il tire une bille blanche : son travail s'est passé sans accroc, il a obtenu le produit qu'il souhaitait créer.
- ❖ il tire une bille rouge : une erreur de manipulation fait perdre un compartiment au produit final.
- ❖ Il tire une bille noire : la fabrication du Produit a échoué. Une erreur de manipulation, un Élément impur ont fait échouer la réalisation. Néanmoins, il a créé quelque chose mais quels seront ses effets ? mystère...

Bien sûr, cela correspond à une dose unique de poison. Pour avoir plusieurs doses, il convient de répéter l'opération avec autant de composantes qu'on veut de doses.

b- Les poisons chimiques mortels :

Comme le nom l'indique, il s'agit d'un poison fait pour tuer la victime. La mort est plus ou moins rapide en fonction du produit fabriqué par le chimiste.

- **L'Incendia Vulgaris** est un poison mortel facile à fabriquer (**niv 1 en chimie**) avec une solution de dichlorure et de soufre qui provoque la formation d'acide aux contacts des muqueuses et des poumons. Fort heureusement l'Antidote de boralis peut rapidement soigner ce poison.

- **L'arsenic inorganique** (ne pas confondre avec l'arsenic organique) est un minéral de couleur argenté. Réduit en poudre et électrolysé sous pression, ce produit génère un poison mortel (**niveau 3 en chimie pour le réaliser**) particulièrement efficace pour provoquer une longue et douloureuse agonie à la victime qui souffrira de douleurs dans tout l'appareil digestif, et de diarrhées sanguinolentes. Il n'existe pas d'antidote connu, bien que les médecins seigneurs préconisent de manger trois gousses d'ail par jour pour réduire le mal. Mais aucune étude civilisée n'a prouvé cette théorie pour le moins simpliste.

- **Le cyanure (poison fabricable par chimiste niveau 4 ou plus)** est récupéré par un chimiste à partir d'acide cyanhydrique sous forme de sels. Cet acide peut être trouvé dans la racine de manioc, dans certaines moisissures, et bactéries. Le cyanure est un produit très efficace ! En quelques secondes, l'énergie cellulaire est bloqué et provoque une mort rapide. Seul l'absorption de sels de cobalt

peut stopper les effets. Mais hélas, des séquelles touchent toujours les survivants à ce type d'empoisonnement mortel. Les effets seront alors ceux des autres poisons sus nommés plus haut.

Fabriquer ce type de poison nécessite bien sûr les Composantes mentionnés dans leur description et un labo. Toutefois, là encore, le chimiste testera sa réalisation comme pour tout autre produit (voir "Les Disciplines")

Tableau des composantes pour poison non mortel

venin de serpent	assomé
venin végétal	assomé
fluorine	aveuglé
venin d'araignée	aveuglé
Pierre radiante	avilissant
carapaces de méloïdes	avilissant
chironex flecturi dilué	avilissant
coca	catalyseur
kola	catalyseur
ergot de seigle	débilitant
belladone	débilitant
venin de pitohui	débilitant
Ifrit bleu dilué	paralysie
Langue de boeuf	paralysie
Cochenille à coques	ralenti
Clou de girofle	ralenti

