

VENIN LATENT

[poison]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	une dose de poison ou une créature venimeuse
Durée	permanente jusqu'à déchargement (T)
JS	Vigueur, annule
RM	oui

Le personnage étend la période nécessaire pour que le poison touché s'active, lui ajoutant un temps d'incubation d'un maximum de 1 heure par niveau (il touche le contenant du poison plutôt que la substance en elle-même, il ne risque donc pas de s'exposer à un poison de contact). La cible n'effectue pas de jet de sauvegarde lorsqu'elle est exposée au venin latent, mais le fait normalement après son temps d'incubation. Si le poison est neutralisé ou autrement soigné avant la fin de son temps d'incubation, il est rendu inoffensif. Rater des jets de sauvegardes contre plusieurs doses de venin latent a le même effet cumulatif que pour les autres poisons.

Venin latent est difficile à détecter et identifier. Détection du poison et les effets similaires ne détectent venin latent que si le lanceur réussit un test de niveau de lanceur de sorts contre un DD égal à 11 + le niveau de lanceur de sorts du personnage (lancé secrètement par le MJ). Même si le poison est détecté, le DD d'Artisanat (alchimie) ou de Sagesse pour l'identifier est augmenté de 10. Si un poison est soumis à un autre effet qui nécessite un test de niveau de lanceur de sorts pour être détecté ou qui augmente le DD pour l'identifier (comme poison masqué), ces effets ne se cumulent pas. On conserve alors le test de niveau de lanceur de sorts avec le plus haut DD et la plus grande augmentation du DD d'identification.

S'il est lancé sur une créature venimeuse, venin latent ne retarde le temps d'incubation du poison de cette créature que la prochaine fois qu'elle l'administrera.