

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### BLOODLUST / MÉTAL LÉGER (n°uméro par François)

Ce numéro conclut la dernière version de *Métal Léger*, avec notre dernière version des règles sur les épices. Le plan était de faire un truc à la fois plus cohérent et moins compliqué que la version précédente. À vous de juger le résultat.

N°204 – 18 NOVEMBRE 2020

Bon. On va être très francs, c'est petite forme au studio. Entre le reconfinement, l'approche du non-Noël, les vaccins surprises (prix garanti -50% jusqu'au black Friday, efficacité sous condition), et les laissez-passer variables selon que vous soyez libraires, cafetiers, rouquins, blacks ou gays.

Et soudain, je m'aperçois qu'aucune de ces blagues n'est drôle puisque chaque élément est susceptible de devenir vrai et ultra-oppressif sous 24h.

Donc, disons que cette année, le Chagar tout les quinze jours est dur à tenir. Vraiment dur.

Du coup, merci de nous supporter et d'être encore là.

Merci les gens.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

Numéro réalisé par Rafael et François.  
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.  
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



## LES ÉPICES

### Définition d'un épice

Un épice est décrit de la manière suivante

- son nom
- sa sensibilité, qui indique avec quelle facilité quelqu'un peut se procurer cet épice
- son score de Puissance, qui peut aller de 1 à 10. Plus le score est élevé et plus l'épice est puissante.
- sa valeur d'Addiction, qui peut aller de 1 à 5
- son mode d'utilisation
- son effet
- son éventuel effet secondaire

### Modes d'utilisation

Les épices s'utilisent de nombreuses façons différentes. Les quatre principaux vecteurs d'utilisation sont :

- L'ingestion: les épices à boire, mâcher, chiquer, sucer, avaler, etc.
- L'inhalation: les épices à sniffer, fumer ou respirer.
- L'injection : les épices qu'on fait entrer (volontairement ou pas) dans le sang, dans les muscles ou juste sous la peau.
- Le contact : les épices à étaler, badigeonner, frotter, etc, que cela soit sur la peau d'une personne ou sur un objet.

Certains marchands vendent aux visiteurs étrangers des épices cristallisés qu'il suffit de porter sur soi, autour du cou ou dans sa bourse, pour qu'ils fassent effet. Ce sont des arnaques qui peuvent coûter de longues heures de tortures à qui s'y essaie. La guilde n'aime pas les gens qui vendent de faux épices, c'est mauvais pour les affaires.

### Sensibilité

La guilde classe les épices en cinq catégories de sensibilité. La sensibilité indique qui a le droit de produire, de vendre ou d'acheter un épice. Plus un épice a des effets puissants ou dangereux et plus sa sensibilité sera élevée, limitant son utilisation aux habitants les plus influents de la Nation.

- Libre : les épices les plus inoffensifs et les plus courants. Ces épices se vendent et s'achètent sans restriction, aussi bien dans la Nation que dans le reste du continent.
- Surveillé : des épices de consommation courante mais dont les effets justifient un minimum de surveillance. Utiliser ce genre d'épices nécessite une patente de possession qui est fournie par le vendeur. Les épices surveillés s'exportent. Hors des frontières batranobanes, la gestion des patentes de possessions pour ces épices n'est pas très stricte.
- Réglementé : le commerce de ces épices aux effets puissants est très contrôlé. Leur vente et leur possession nécessitent des patentes spécifiques. Seules les familles du conseil ont le droit d'en faire commerce à l'étranger, ce qui est pour elles une source de richesse et d'influence.
- Sensible : ce sont des épices rares et dangereux. Leur commerce est réservé aux familles Bathras et il est très encadré par la guilde.

• Périlleux : les épices les plus extraordinaires, aux effets les plus affreux ou les produits expérimentaux. Les grandes Maisons Bathras sont les seules à avoir le contrôle de ce genre d'épices.

### **Puissance**

Un épice a un score de puissance défini qui peut aller de 1 à 10.

Pour un épice donné on peut souvent trouver des variantes :

- une version de moindre qualité, dont la Puissance est diminuée de 2 et dont la sensibilité est réduite d'un cran.
- une version premium dont la Puissance est augmentée de 2, mais dont la sensibilité est augmentée d'un cran.

### **ADDICTION**

Un personnage a un score de Toxico, qui peut aller de 1 à 5.

À la création un personnage à 0 en Toxico, sauf s'il vient d'une culture où la consommation d'épice est usuelle. Dans ce cas là il peut avoir 1 ou 2 en Toxico.

#### **Consommation d'épice**

Quand un personnage consomme un épice dont la valeur d'Addiction est supérieure à son score de Toxico :

- Son score de Toxico augmente de 1, sans pouvoir dépasser 5.
- À la fin de la scène, le personnage doit résister à un Danger égal à la valeur d'Addiction de l'épice. Le jet se fait avec Ténacité.

#### **Décrocher**

Le score de Toxico du personnage baisse de 1 point par semaine passée sans consommer aucune épice.

Au moment de prendre un Repos, si le personnage n'a pas consommé d'épice pendant la journée écoulée, le joueur lance autant de dés que son score de Toxico contre un seuil de 9. Il n'est pas utile de lancer les dés tant que le score de Toxico est égal à 1.

Si le jet est réussi le nombre de Qualités indique ce qui se passe.

Qualités	Effets
0	Si le personnage ne consomme pas d'épice pendant la journée suivante, il fait son jet de Toxico en lançant 2D de plus.
1	Le score d'Addiction de la première dose d'épice que le personnage consomme dans la journée suivante est doublé.
2	Le personnage ne récupère que 2 cases de Fatigue et 2 cases de Tension pendant son repos.
3	Le personnage ne récupère ni Fatigue ni Tension pendant son repos.
4	Pendant la journée suivante tous les Dangers provoqués par la consommation d'épices sont mortels.
5+	Le personnage fait une crise de manque pendant la nuit et doit résister à un Danger mortel 6 avec un jet de Ténacité.

#### **Le cas des épices nocives**

Il convient de noter que toutes les épices qui entrent dans l'organisme d'un personnage participent de son addiction, y compris les épices qui servent à empoisonner ou nuire d'une manière ou d'une autre à leur cible.

C'est moche de se dire que vos efforts pour décrocher peuvent être ruinés par une lame empoisonnée ou les épices récréatives qu'un marchand répand dans sa boutique pour attirer le chaland.

## LISTE D'ÉPICES

Voilà une liste d'épices assez courants. On est évidemment très loin d'une liste exhaustive.

### Baiser d'Oephis

Surveillé - Puissance 4 - Addiction 1

Liquide ocre amer, à boire.

Cet épice diminue le score d'un poison d'un nombre de points égal à sa Puissance.

### Cendres d'Oephis

Courant - Puissance 4 - Addiction 3

Poudre claire sans saveur à mélanger à des aliments.

Pendant une journée les gains et pertes de Tension liés au désir de Plaisir sont majorés de 2 points.

Pendant une journée après la fin de l'effet de cet épice, le personnage est déprimé et apathique. Il ne peut pas faire d'Effort.

### Centres de Raz

Sensible - Puissance 5 - Addiction 4

Fine poussière noire volatile à respirer

Une personne respirant une dose de cet épice subit une intense douleur qui augmente de 2 la difficulté de tous ses jets pendant [Pu x2] minutes.

### Cristal de Bolivar

Surveillé - Puissance 4 - Addiction 2

Poudre jaunâtre à avaler

Pendant une semaine le personnage gagne automatiquement [Pu] Qualités sur les jets permettant de résister aux Dangers liés au froid.

### Cristal de choc

Surveillé - Puissance 3 - Addiction 4

Sel bleuté à mâcher

Pendant [Pu] heures le personnage a un bonus de Menace de +2 pour toutes ses attaques au contact.

A la fin de l'effet le personnage doit résister à un Danger [Pu] en faisant un jet de Ténacité.

### Débris de Sarkan

Libre - Puissance 2 - Addiction 4

Pâte épaisse couleur crème à appliquer sur une blessure.

Cet épice permet d'ignorer une Blessure physique dans le calcul du seuil de réussite du personnage pendant [Pu] heures. Il sera toujours nécessaire de soigner la Blessure par la suite.

Si le personnage était Neutralisé il revient à lui et pourra agir dès la Passe suivante.

A la fin de l'effet le personnage tombe dans l'inconscience pendant [Pu x5] minutes.

### Fragment de muffin

Libre - Puissance 3 - Addiction 2

Pâte de feuilles séchées à mâcher ou fumer

Le personnage plane agréablement pendant [Pu x15] minutes. Pendant la transe la difficulté de toutes ses actions est augmentée de 2.

A la fin de l'effet le personnage récupère [Pu x2] cases de Tension mais encaisse 1 case de Fatigue.

### Fragment de Monoeloniús

Surveillé - Puissance 3 - Addiction 3

Liquide rouge salé à boire

Cet épice augmente la force du personnage. Pendant [Pu] heures il gagne un Avantage sur toute action pour laquelle la force physique est utile.

A la fin de l'effet le personnage encaisse 1 case de Fatigue

### **Graisse de Ryan**

Surveillé - Puissance 5 - Addiction 3

Pâte épaisse verdâtre à étaler sur une blessure

Cet épice soigne une blessure physique en une dizaine de minutes s'il est appliqué moins de [Pu] heures après qu'elle ait été subie.

Si on ne laisse pas passer douze heures entre deux utilisations de cet épice la seconde dose n'a aucun effet bénéfique et inflige [Pu] cases de Fatigue au personnage.

### **Larmes de rouille**

Réglementé - Puissance 5 - Addiction 3

Liquide épais couleur rouille à avaler

Cet épice est actif le temps d'un combat. Au début de son tour d'action le personnage peut cocher une case de Fatigue pour gagner une action supplémentaire. Il ne peut faire cela qu'une fois par Passe et [Pu] fois pendant le combat.

Pendant toute la durée du combat, le personnage pleure des larmes de sang.

### **Morsure de Cooc**

Sensible - Puissance 5 - Addiction 2

Poudre à mélanger à une boisson ou un aliment

Dix minutes après avoir consommé l'épice, la victime subit un Danger mortel [Pu] auquel il résiste par un jet de Ténacité.

Si la victime survit en subissant une Blessure, celle-ci ne peut être soignée avant [Pu] jours.

### **Toussière d'Orlog**

Libre - Puissance 3 - Addiction 4

Poudre verte à mélanger à de l'eau

Cet épice permet de récupérer [Pu] case de Fatigue, même si le personnage n'est pas censé pouvoir en récupérer.

Si on ne laisse pas passer douze heures entre deux utilisations de cet épice, la seconde dose fonctionne mais inflige 1 case de Tension au personnage.

### **Souffle de Kraag**

Surveillé - Puissance 4 - Addiction 2

Poudre jaunâtre à avaler

Pendant une semaine le personnage gagne automatiquement [Pu] Qualités sur les jets permettant de résister aux Dangers liés à la chaleur.

### **Vapeurs de cristal**

Libre - Puissance 2 - Addiction 1

Liquide bleu à consommer en fumigation

Cet épice sert à soigner l'addiction mais il le fait de manière un peu brutale. Il se consomme le soir avant de dormir et réduit le seuil du jet de Toxico à 6.

L'effet du jet de Toxico est appliqué tel que défini dans le tableau, mais le personnage perd 1 point de Toxico par Qualité du jet, dans la limite de [Pu] points.

### **Venin de Tehen**

Réglementé - Puissance 4 - Addiction 1

Liquide incolore à appliquer sur une lame

Cet épice est un poison de contact. Il reste actif sur la lame pendant [Pu /2] jours ou jusqu'à avoir réussi trois empoisonnements.

Le venin provoque un Danger 5 auquel la victime résiste avec un jet de Ténacité.