

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

UNE PETITE COLLECTION D'ÉPICES ...

Agonie du Chacal

Effet : Maladie (troubles musculaires)
Rare - Périlleux - Pu 5 - Prix 11 (4 000 à 8 000)
Accoutumance 1+(Pu/2) - mois

Cet épice au goût aigre est un liquide à ajouter à des aliments. Après (Pu) heures, la victime est prise de tremblements et de convulsions ainsi que d'une très forte fièvre.

Dégâts - (Pu) Faiblesse / jour pendant 7 jours
Interruption - Médecin (Pu x 3) pour réduire (1 jet)

Effets secondaires - La victime gagne la faille Fièvre et convulsions (3) pendant la durée de la maladie. A la fin de la maladie il se passe (Pu x3) jours avant que la victime commence à récupérer des points de faiblesse... si tant est qu'elle ait survécu.

Baiser de la nuit

Effet : Maladie (maux intestinaux)
Rare - Réglementé - Pu 1 - Prix 3 (10 à 20)
Accoutumance (Pu) - mois

Poudre sans saveur à mélanger aux aliments, cet épice donne d'importants maux de ventres et provoque des diarrhées aiguës et des vomissements.

Dégâts - (Pu) Faiblesse / jour pendant 5 jours
Interruption - Médecin (Pu x 3) pour réduire (1 jet)

Effets secondaires - La victime gagne la faille Gastro-entérite (2) pendant la durée de la maladie. A la fin de la maladie, il se passe (Pu x3) jours avant que la victime commence à récupérer des points de faiblesse

Cendres de Cooce

Effet : Poison (léger)
Courant - Surveillé - Pu 1 - Prix 2 (4 à 10)
Rare - Réglementé - Pu 3 - Prix 5 (50 à 100)
Accoutumance 1 - jour

Cette poudre blanche est sans saveur, tout comme l'épice dont elle est un résidu (la Morsure de Cooce). Elle peut être avalée telle quelle ou mélangée à des aliments. Son effet commence quelques secondes après l'ingestion, la victime est alors prise de maux de ventre aigus qui durent (Pu) heures.

Dégâts - 1 Fatigue / Heure
Interruption - Pu heures - Médecin (Pu x 2) pour réduire (1 seul test)

Effet secondaire - Tant que le poison est actif la victime subit la faille Douleurs (2)

Cristaux de Tempête

Effet : Résistance à l'étouffement
Rare - Réglementé - Pu 2 - Prix 4 (20 à 50)
Très Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance 2+(Pu) - jour

Cet épice s'ajoute à un liquide alcoolisé. Il permet de ne pas subir (Pu) points de malus ou de dommages liés à un environnement sans oxygène ou étouffant.

Effet secondaire - A la fin de l'effet, le personnage subit (Pu) points de Faiblesse.

Eau pure du lac Ereb

Effet : Contrepoison
Rare - Réglementé - Pu 5 - Prix 7 (200 à 500)
Accoutumance (Pu) - mois

Cet épice puissant se présente sous la forme d'une poudre noire à diluer dans l'eau, mais que l'on peut, si on en ressent le besoin urgent, consommer sec. Cet épice réduit le nombre d'occurrence des dégâts d'un poison conventionnel de (Pu x 5). Si le poison est un épice la réduction est de (Pu x 2).

Effet secondaire - S'il est consommé sec, le personnage subit (Pu) points de Fatigue.

N°15 - 23 OCTOBRE 2013

Pour ce quinzième numéro, c'est un grand ancien du Mois des Conquêtes, un ami et un vétéran de Tanæphis qui reprend la plume (enfin le clavier, il n'est pas si vieux que ça tout de même).

Voici donc une petite collection d'épices pour renouveler un peu les étals de vos boutiquiers, remplir les poches des batranobans de passage, ou égayer une fin de soirée autour du feu de camp.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Enaménil, François et Rafael. Illustrations par LG.



Instinct de la Mère

Effet : Pouvoir (détection de la vie)
Courant - Réglementé - Pu 2 - Prix 4 (20 à 50)
Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance 1+(Pu) - semaine

Cet épice est commercialisé en petites boules grises à croquer. Le consommateur peut percevoir instinctivement la présence d'êtres vivants à moins de (Pu x5) mètres de lui.

Effet secondaire – A la fin de l'effet de l'épice, le personnage subit la faille Affaibli à (Pu/2) points durant (Pu) heures.

Invulnérabilité éternelle (version commerciale)

Effet : Pouvoir (Aura d'invulnérabilité)
Rare - Réglementé - Pu 2 - Prix 6 (100 à 200)
Très Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 9 (1 000 à 2 000)
Accoutumance 4+(Pu) - jour

Cet épice se fume et émet des vapeurs bleutées sucrées. Le personnage acquiert un point de protection qui se cumule avec son armure et augmente son seuil de rupture.

Effet secondaire – Très épuisant pour le corps, cet épice baisse le seuil de vieillesse de l'utilisateur de (Pu) années.

Invulnérabilité éternelle (version Bathras)

Effet : Pouvoir (Aura d'invulnérabilité)
Rare - Sensible - Pu 3 - Prix 10 (2 000 à 4 000)
Très Rare - Périlleux - Pu 4 - Prix 12 (8 000 à 16 000)
Accoutumance 2+(Pu) - jour

Ce produit est à peu près le même que la version commerciale, mais il n'est disponible qu'en pays batranoban pour les Bathras uniquement et leurs serviteurs. Déroger à cette règle et diffuser cet épice ailleurs est passible de mort.

Effet secondaire – presque aucun, à part une légère fatigue de (Pu /2) points à la fin de l'effet principal.

Mousse de Mangas

Effet : Aspect (Séduction)
Rare - Surveillé - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance (Pu/2) - mois

La mousse se conserve en milieu humide, pressée contre la peau, elle permet au corps de produire des phéromones qui excitent les sens et favorisent les approches de séduction.

Effet secondaire – aucun, à part des réactions parfois trop virulentes chez les personnes séduites...

Murmure des vents

Effet : Aspect (Empathie / lecture des sentiments)
Courant - Libre - Pu 2 - Prix 2 (4 à 10)
Rare - Surveillé - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance 2+(Pu) - semaine

Parfois considéré comme à la base des talents commerciaux de certains batranobans, cet épice à l'odeur de jasmin se fume. Il amplifie la capacité à comprendre les sentiments des autres et à identifier leurs émotions.

Effet secondaire – durant la scène où le produit fait effet, les gains de points de tension sont doublés.

Nuit blanche des 3 lunes

Effet : Aspect (Résistance au sommeil)
Courant - Libre - Pu 2 - Prix 2 (4 à 10)
Rare - Surveillé - Pu 3 - Prix 4 (20 à 50)
Rare - Surveillé - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Très Rare - Réglementé - Pu 5 - Prix 9 (1 000 à 2 000)
Accoutumance 1+(Pu) - mois

Épice à fumer, cette poudre grise possède une odeur poivrée. Son inhalation permet de mieux résister au sommeil et son usage est donc très fréquent chez de nombreux gardes.

Effet secondaire – A la fin de l'effet principal, gain de (Pu) points de Fatigue.

Roussière bleue d'Ysthar

Effet : Action sur les points d'état (fatigue)
Courant - Libre - Pu 2 - Prix 3 (10 à 20)
Rare - Surveillé - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance 2 +(Pu/2) – mois

La poudre bleue s'utilise mélangée à du liquide, en général de l'alcool, ce qui masque son fort goût amer. Cet épice permet de supprimer (Pu x 2) cases de fatigue.

Effet secondaire – Pendant (Pu) jours, le personnage a les nerfs et une sensibilité à fleur de peau, tous les gains de Tension sont augmentés de 1 points.

Roussière de ruine

Effet : Pouvoir (Vision thermographique)
Courant - Réglementé - Pu 2 - Prix 4 (20 à 50)
Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance (Pu) - jour

Cet épice se présente sous la forme d'un liquide à mettre dans les yeux. Il permet de voir les ondes infra-rouges et donc notamment de percevoir les auras de chaleur. Le score du pouvoir s'ajoute aux tests liés à la perception, tant que la vision infrarouge peut être avantageuse (durant Pu heures).

Effet secondaire – Lorsque le personnage est mis en présence d'une source de lumière importante, il subit la faille Aveuglé (Pu/2) durant Pu passes.

Sang-noir des frontières

Effet : Racisme (Aspect/Faible)
Rare - Surveillé - Pu 3 - Prix 8 (500 à 1 000)
Accoutumance 3+(Pu) - semaine

Liquide noir, sans gout spécial, qui une fois ingéré modifie la façon de penser de son consommateur. Le sujet développe une paranoïa particulière, mêlé d'agressivité. Il détestera très nettement tout ce qui n'est pas solidement intégré à sa culture d'origine, qui paraît lié à une autre culture, ou qui semble trop « universel ». Il aura tendance à manifester son aversion ouvertement, sans soucis particulier du ressenti des cibles de sa haine. Il gagne la faille Racisme avec un score de (Pu).

Effet secondaire – A la fin de l'effet, le personnage tombe dans l'inconscience durant (Pu) heures.

Sommeil de justice pourpre d'ab Alamar

Effet : Poison (fort)
Très Rare - Réglementé - Pu 3 - Prix 6 (100 à 200)
Très Rare - Sensible - Pu 5 - Prix 8 (500 à 1000)
Accoutumance 2+(Pu) - mois

La poudre de justice est brûlée dans un réceptacle en cuivre. Elle dégage alors une fumée pourpre. La famille ab Alamar utilise cet épice pour punir esclaves et prisonniers ; d'autres familles ou organisations l'ont déjà adoptée. Son effet commence dès que la fumée pourpre est respirée.

Dégâts : (Pu) faiblesse par minute, pendant 5 minutes / dose d'épice consommée.

Effet secondaire – A la fin de l'effet principal, le seuil de vieillesse de l'utilisateur baisse de Pu années. Cet effet se cumule si plusieurs doses sont respirées à la suite.

Yeux de la Chouette d'Halet

Effet : Pouvoir (Vision Nocturne)
Courant - Réglementé - Pu 2 - Prix 4 (20 à 50)
Rare - Sensible - Pu 4 - Prix 6 (100 à 200)
Accoutumance (Pu) - jour

Épice à fumer, ces fibres noires produisent une forte odeur de cannelle. Après consommation, le personnage voit mieux dans la nuit mais devient sensible à la lumière du jour.

Effet secondaire – Lorsque le personnage est mis en présence d'une source de lumière importante, il subit une faille Aveuglé (Pu /2) durant (Pu) passes.