

Les Drogues pour BFTU ME

Cette nouvelle règle vous permettra de gérer les problèmes liés à la dépendance et à la consommation de stupéfiants. En plus de la méthode à employer pour gérer le taux de dépendance de vos PJ, vous trouverez dans cette aide de jeu une liste de drogues diverses (drogues de combat, médicale ou encore euphorique...) dont vous vous inspirerez aisément. Vous trouverez également toutes les informations nécessaires à l'application effective de celles-ci (plus des règles optionnelles qui vous permettront de faire de la consommation de drogue un événement... bien particulier).

Cette nouvelle règle implique la création de deux nouvelles caractéristiques : le seuil (et les points) de dépendance et les Narco-Dommages.

Voilà, tout est dit, il ne vous reste plus qu'à juger par vous même en vous promenant entre ces quelques lignes. Bon voyage !

LE SEUIL DE DEPENDANCE :	1
LES NARCO-DOMMAGES :	2
LES CURES ET LES REMEDES :	4
LES DROGUES :	5
LES DROGUES DE COMBAT :	5
LES DROGUES MEDICINALES :	10
LES DROGUES « NEUTRES » :	13

Le seuil de dépendance :

Le total de points de dépendance d'un joueur à sa création est de zéro. Chaque fois qu'il prend une drogue quelconque, il acquière automatique le nombre de points de dépendance qu'elle inflige. Le nombre de ces points que le Joueur peut supporter est égal au double de son endurance :c'est le seuil de dépendance. Si le personnage dépasse ce seuil, il devient dépendant à la drogue avec laquelle il l'a dépassé (quelques soit les drogues qu'il prenait au par avant) et acquiert automatiquement le défaut drogué.

Drogué:

Le personnage est fortement dépendant à une drogue dure. Celle-ci elle doit obligatoirement répondre à 3 critères : Elle doit changer de façon évidente le comportement du consommateur ; elle doit avoir des effets secondaires néfastes ; le manque doit provoquer de graves crises chez le consommateur.

EX: « La Croûte est un Punk et comme tous ses semblables, il aime bien tester tous les produits « rigolos » qui lui passent sous la main. Ainsi, la cocaïne n'a plus de secret pour lui. Son endurance étant de 5, il peut atteindre un nombre de points de dépendance égal à 10 avant de dépasser son seuil de dépendance. Or, à force de coups de seringues, La Croûte a déjà emmagasiné 9 points de dépendance ! Loin de s'en inquiéter, il décide de prendre de la cervellette afin d'améliorer ses réflexes de conduite et ainsi gagner la course de mob annuelle. Malheureusement pour lui, la cervellette inflige un nombre de points de dépendance égal à 4. Notre ami Punk passe donc de 9 à 13 points de dépendances (dépassant son seuil qui n'est que de 10), il devient alors accros à la cervellette bien qu'il n'en ait pris qu'une fois !. »

Un drogue à laquelle on devient accros n'inflige plus de points de dépendance (inutile, on est déjà dépendant !) par contre elle inflige toujours des Narco-Dommages à chaque absorption. Une fois le seuil de dépendance dépassé, le joueur repart avec un total de zéro point de dépendance et ce quelque soit l'ampleur du dépassement. En le dépassant une nouvelle fois, il devient dépendant à une nouvelle drogue.

EX: « Après sa belle victoire, La Croûte s'aperçoit qu'il a besoin de prendre régulièrement (et pour rien) de la cervellette. Comme il est dépendant à celle-ci, elle ne lui inflige plus de point de dépendance et comme il a dépassé son seuil de dépendance, il repart avec un nombre de points de dépendance égal à 0. Par contre, le produit artisanal neuroleptique dont il raffole lui inflige à chaque absorption 1 point de dépendance et de comprimé en comprimé le voilà de nouveau à 9 points de dépendance sur un total supportable de 10 (son seuil). Une soirée de trop et voilà notre compagnon à crête avec un total de points de dépendance égal à 11. Il a donc dépassé de 1 point son seuil, il devient dépendant à son produit fait maison (en plus de la cervellette), son nombre de points de dépendance redescend à zéro et ce produit ne lui infligera plus de points de dépendance. »

Les points de dépendance disparaissent à raison de 1 tous les deux jours de non consommation absolue (l'alcool ne sera pas considérée comme une drogue dans ce cas là), on ne peut descendre en dessous de zéro point de dépendance.

EX: « La Croûte n'a jamais passé un jour sans drogue, ses points de dépendance ne font donc qu'augmenter. Par contre son vieil ami Tobial le mercenaire (endurance 7 ; Points de dépendance 0), lui, n'a dû prendre de la rouge qu'une seule fois, pour améliorer ses capacités guerrières lors d'une mission un peu critique. Cette drogue inflige 6 points de dépendance à son consommateur, donc Tobial a 6 points de dépendance sur un seuil de dépendance de 14 (2 fois 7). N'ayant rien pris d'autre par la suite, son total de points de dépendance retourne à zéro 12 jour après. »

Les Narco-Dommages :

Le total des points de Narco-Dommages à la création d'un personnage est égal à zéro. A chaque fois qu'il prend une drogue quelconque, il acquiert automatiquement le nombre de points de Narco-Dommages qu'elle inflige. Ces points traduisent en terme de jeu les dégâts infligés par les drogues à l'organisme du consommateur. Le nombre de points de Narco-Dommages n'est pas limité.

EX: « La Croûte prend régulièrement de l'héroïne (point de dépendance 6; Narco-Dommages 5). A force de piqûres, il atteint un total de 26 points de Narco-Dommages. »

Les points de Narco-Dommages ne disparaissent que sous l'effet d'une cure (voir plus bas) faite de régimes alimentaires et d'une hygiène de vie irréprochable. La dernière possibilité pour perdre ce type de point est de ne plus rien prendre pendant 3 mois. Passé ce délais, les points de Narco-Dommages disparaissent à raison de 1 par semaine d'abstinence supplémentaire.

EX: « *Tobial le mercenaire, n'étant pas un accoutumé des drogue de combat, ne se sert de celles-ci qu'en cas d'extrême nécessité. Ainsi, depuis sa dernière mission (rappelons qu'il avait pris de la rouge : Points de dépendance 6 ; Narco-Dommages 2), il n'a pas consommé d'autres drogues. 3 mois et 2 semaine plus tard, ses points de Narco-Dommages avaient disparus.* »

Ce type de dégât peut être très grave. En effet, à chaque absorption, le consommateur doit faire un jet sous résistance – la moitié (arrondie en dessous) de ses points de Narco-Dommage. Si le jet est un succès, tout va bien, rien ne se passe. Par contre, en cas d'échec, le personnage entre dans un phase d'engouasse spectaculaire accompagnée de tremblements, de fièvre, de sueurs froides, de nausées et d'hallucinations (ce qu'on appel un bad trip en fait). Cet effet apparaît une heure environ après la consommation de la drogue. Dans ce cas précis, la drogue, au lieu de produire son effet normal, inflige un malus de 80% à toutes les compétences du joueur. Les effets disparaissent après une bonne nuit de sommeil, un grand bol de café noir sans sucre et un copieux repas.

Si le personnage a raté ce premier jet, il doit relancer les dés (toujours sous résistance – la moitié (arrondie en dessous) de ses points de Narco-Dommages) une heure après le début du « bad trip ». Si le jet est un succès, la crise continue sans complication. Par contre, si c'est un échec à nouveau, le personnage fait une crise grave qui se manifeste par des convulsions très impressionnantes. Deux possibilités se présentent alors : Soit la victime bénéficie de soins (jet en premier soin avec –50 réussit) et elle détermine son avenir sur le tableau 1, soit elle ne bénéficie pas de soins et elle détermine son avenir sur le tableau 2.

D100	TABLEAU 1
de 0 à 10	le personnage n'a aucune séquelle
de 11 à 75	le personnage subit des lésions cérébrales définitives (- 6 en intelligence avec un minimum de 1 et toutes ses compétences sont réduites de moitié)
de 76 à 100	le personnage meurt

D100	TABLEAU 2
de 0 à 40	le personnage subit des lésions cérébrale irréversibles (-6 en intelligence avec un minimum de 1 et toutes ses compétence sont réduites de moitié)
de 41 à 100	le personnage meurt

EX: « *La Croûte est seul. Quel aubaine ! il vient justement d'acquérir deux bonnes doses de cette nouvelle drogue dont tout le monde parle! Notre Punk se lèche les babines et trépigne de plaisir : il va pouvoir la tester en avant première ! Il décide de tout prendre d'un*

*coup (points de dépendance 4 ; Narco-Dommages 3. Comme il prend les deux doses d'un coup, ces chiffres sont doublés). Notre testeur fait donc un jet sous :résistance (50) –la moitié (arrondie en dessous) de ses Narco-Dommages (26+2*3=32 ; 32/2=16)=36%. 65, C'est un échec ! Après s'être vanté une heure durant de sa chance, La Croûte commence à avoir des vertiges et à se sentir vraiment mal, il préfère s'éclipser. Il doit à nouveau faire le même jet.88, C'est encore un échec !!! ne pouvant bénéficier de soins, il effectue son jet sur le TABLEAU 2 et obtient un 72. Notre ami punk meurt au milieu son délire et de ses spasmes convulsifs. Son ami Tobial le retrouvera deux jour plus tard, le visage encore tendu par la peur. »*

Un personnage qui consomme une drogue à laquelle il est dépendant ne subit à chaque absorption qu'un point de Narco-dommage par dose pour une drogue qui inflige jusqu'à 4 points de Narco-dommages, et 2 pour une drogue qui en inflige plus de 4. Cela s'explique par l'immunité partielle de l'organisme face à un produit « connu »

Les Cures et les Remèdes :

Inutile de vous dire que rares sont les personnes capables d'administrer de tels soins (y'a pas comme une bonne idée de campagne là ?). Cependant, certains hôpitaux de campagne, certains sorciers et certains guérisseurs ont les connaissances requises pour sortir une personne de la dépendance et permettre à l'organisme du toxicomane de se reconstruire.

Les soins sont simples : hygiène de vie irréprochable, antidépresseur, soutien moral et parfois des médicaments pour lutter contre le manque. Voilà ce que les « médecins » les plus qualifiés du monde de BITUME utilisent pour soigner la toxicomanie.

Quand de tels soins sont prodigués, la vitesse de disparition des points de Narco-Dommages est de 2 par semaine, le personnage peut guérir définitivement d'une de ses dépendances (un mois par dépendance) et les points de dépendance disparaissent à raison de 4 par semaine.

Par contre, ce type de traitement est très dur à supporter car le manque est grand. Ainsi un patient qui bénéficie de ce type de soin doit réussir, la première semaine, un jet sous intelligence*4, la deuxième semaine sous intelligence*5, la troisième semaine sous intelligence*6...etc. Le fait de rater un de ces jets signifie que le personnage s'enfuit et abandonne son traitement, il ne bénéficie pas dans ce cas des de la semaine au court de laquelle il a échoué. Si on l'attache, les crises peuvent devenir spectaculaires et dangereuses.

EX : « *Après avoir retrouvé le cadavre de son ami d'enfance, Tobial prend la route pour oublier son chagrin. Malheureusement, la déprime l'étouffe et il plonge à son tour dans la dépendance. Cependant, conscient de l'état dans lequel il a retrouvé La Croûte, il entreprend de se soigner de sa dépendance. Tobial (intelligence 7, points de dépendance 9 sur 14 supportables, Narco-Dommages 8) va donc voir un vieil ermite qui lui fait subir une cure. La 1^{er} semaine, il obtient un 19 à son jet de volonté (4*7=28) c'est une réussite, la 2^{ème} semaine, il obtient un 25 à son jet de volonté (5*7=35) encore réussi, la 3^{ème} semaine, il obtient un 12 à son jet de volonté (6*7=42) avant d'échouer la 4^{ème} semaine sur un 58 (7*7=49). Il s'enfuit donc ne pouvant plus supporter le traitement. Il a accompli avec succès trois semaines de traitement. Il est donc soigné de tous ses points de dépendance (3 semaine *4 points de dépendance soignés = -12 points de dépendance) ; de 6 points de Narco-Dommages (3 semaines *2 points de Narco-Dommages soignés =6) il ne lui en reste donc que 3. Par contre, en partant il était toujours dépendant (traitement inférieur à un mois), ce n'est donc que partie remise. »*

Si pour conclure avec les règles je peux vous donner un conseil : gardez secret les évolutions des points de dépendance et de Narco-dommage de vos joueur, ils devront ainsi se gérer de façon plus intuitive.

Les Drogues :

Voici quelques drogues toutes prêtes et entièrement détaillées. Elles sont divisées en trois catégories : Drogues de combat ; Drogues médicinales ; Drogues « neutres ». Cette liste n'est évidemment pas exhaustive et je serais ravi de recevoir vos créations personnelles (dans ce domaine comme dans un autre d'ailleurs). Voilà pour la présentation, le temps de quelques explications techniques et votre légendaire côté «je suis sadique avec mes PJ » va être comblé.

Définitions :

Nom :nom donné communément à ce type de drogue.

Aspect du produit :à quoi ressemble cette drogue à l'état « absorbable ».

Attente avant effets :indique combien de temps après l'absorption la drogue fait effet.

Effets :effets résultants de l'absorption de cette drogue.

Effets secondaires :effets indésirables survenants lorsque la drogue cesse de faire effet.

Durée des effets :indique combien de temps la drogue agit avant l'apparition des effets secondaires.

Consommation répétée :effets produits par l'absorption consécutive de plusieurs doses du même produit.

Modification physique du consommateur :aspect d'un individus sous l'effet de cette drogue.

Prix :prix pour une dose. Indique également la rareté du produit.

Point de dépendance :indique le nombre de points de dépendance qu'emmagasine toute personne qui consomme une doses de cette drogue.

Narco-Dommages :indique le nombre de points de Narco-Dommages qu'emmagasine toute personne qui consomme une dose de cette drogue.

Effets en dépendance :effets ressentis par un personnage dépendant à ce type de drogue lorsqu'il en consomme.

Règle optionnelle :c'est en rapport avec votre côté « je suis sadique avec mes PJ » (vous vous rappelez ?). A utiliser ou à ne pas utiliser mais toujours marrant ☺ !

LES DROGUES DE COMBAT :

Ces drogues sont utilisées le plus fréquemment par des mercenaires ou autres tribus guerrières lors de situations plus ardues qu'à l'ordinaire (sauf dans le cas des fils du métal qui prennent de la rouge pour un bras de fer entres amis). Les marchands aiment à venter leurs mérites en oubliant parfois de citer les effets secondaires car certaines d'entres elles valent en effet une véritable fortune.

Nom : La Rouge

Aspect du produit : gélule rouge ou rose (voie orale)

Attente avant effets : instantané

Effets :+30 en COM ; +5 en force, en endurance, en SI; +8 PV; +3 en bonus de dégât ;agressivité, stupidité (2 en intelligence) ; immunité à la douleur et à la fatigue.

Effets secondaires :vomissement, épuisement (-20% partout),agressivité, faiblesse (-5 en endurance et en force), saignement nasal et oculaire, -20% en COM,RES et REP, cécité (30% de chance par jour au moment le plus inopportun), déshydratation (2L d'eau par jour doivent être consommés) pendant 10 jours moins endurance (sans compter le malus).

Durée des effets :une heure

Consommation répétée :La durée est augmentée de 15 minutes par dose supplémentaire, seul les effets secondaires sont cumulatifs

Modification physique du consommateur :Ses muscles se gonflent jusqu'à donner l'impression d'exploser. Ses veines apparaissent en relief sur tout son corps qui transpire abondamment. Enfin, ses yeux deviennent entièrement rouges (d'où le nom de la drogue)

Prix :6000

Narco-Dommages :2

Points de dépendance :6

Effets en dépendance :Le personnage devient ultra violent et a tendance à se croire invulnérable. De plus il devient amnésique et il est sujet à des crises d'engouasse ainsi qu'à des dépressions graves. Les effets de la drogue ne varient pas, il doit en prendre une fois par jour au moins .

Règle optionnelle :Lors d'un combat, comme le personnage perd une part de son intelligence et qu'il ne ressent plus la douleur, dites lui quand il est touché et décrivez lui les dégâts, mais gardez secret le décompte de ses points de vie. A lui de s'arrêter quand il se croira trop touché sinon...

Nom :La Féline

Aspect du produit :Poudre bleutée (voie nasale)

Attente avant effets :2 rounds

Effets :annule les malus dus à la nuit

Effets secondaires :violents maux de tête pouvant engendrer des malus (de -5 à -10% selon votre humeur)

Durée des effets :5-6 heures

Consommation répétée :La durée est augmentée d'une heure par dose supplémentaire. Les effets secondaires deviennent de violents maux de tête faisant perdre D6-1 points de dégât au consommateur (un fois par jour et par dose supplémentaire).

Modification physique du consommateur :Le bout de ses doigts devient violacé

Prix :300

Narco-Dommages :0

Points de dépendance :2

Effets en dépendance :étarnuements chroniques et le PJ doit acquérir le défaut pensif

Règle optionnelle :25% de chance que le consommateur soit prit d'euphorie incontrôlable.

Nom :La Sauvage

Aspect du produit :poudre jaune à diluer dans l'eau de préférence mais ce n'est pas une obligation (voie orale)

Attente avant effets :instantané

Effets :Le consommateur ne ressent plus la peur, le stress, l'engouasse, il devient insensible à la flatterie, à la séduction, au marchandage et à l'intimidation.

Effets secondaires :aucuns

Durée des effets :une heure

Consommation répétée :Le consommateur a 20 % de chance cumulatifs de devenir fou furieux et de commencer à tout casser par dose supplémentaire. Cependant, son sex-appeal augment (+15% en SED) et il gagne +15% en ACR si il prend plus d'une dose (effet non cumulatif)

Modification physique du consommateur :aucune, il est d'un calme olympien.

Prix :500

Narco-Dommages :1

Points de dépendance :5

Effets en dépendance :Le personnage dépendant gagne les défauts agressif et désagréable

Règle optionnelle :Décrivez, au PJ sous sauvage, toute personne comme étant ridiculement chétive et insolente à son égard. Ainsi, les 7 énormes Fils du Métal surarmés qui viennent de passer en jeeps à un Km de lui doivent être décrits comme étant 3 enfants conservateurs de 8 ans qui s'entraînent à lui cracher dessus en l'insultant.

Nom :La Cervellette

Aspect du produit :Petit comprimé blanc (voie orale)

Attente avant effets :3 rounds

Effets :+20% en CON, en REP et en TIR ; euphorie

Effets secondaires :Le consommateur subit un léger mal de ventre pouvant provoquer un malus (de -5 à -10% selon votre humeur). De plus, il est épuisé et doit dormir 12 heures la nuit suivante

Durée des effets :une heure

Consommation répétée : +5 en CON, en REP et en TIR par dose supplémentaire. 15% de chance par dose supplémentaire que le problème du sommeil devienne permanent

Modification physique du consommateur : un large sourire idiot accompagné d'un ricanement ridicule et de deux yeux grand ouverts et la parfaite description d'un type qui vient de prendre de la cervellette

Prix :2000

Narco-Dommage :1

Points de dépendance :4

Effets en dépendance :la drogue n'a plus d'effet par elle même, le personnage gagne un bonus définitif de +5 en CON, en REP et en TIR. Ses nuits doivent durer au moins 12 heures (avec ou sans interruption mais tant qu'il ne les a pas toutes effectuées, il subit un malus de 25% à tous ses jets. Le sourire, le ricanement et les grand yeux recouvrent à jamais son visage. Dès qu'il a une arme, il y a 80% de chance qu'il s'en serve pour atteindre une cible difficile. Le toxicomane a tendance à croire qu'il est le meilleur tireur et/ou le meilleur conducteur du monde (il gagne le défaut mégalomane). Il doit prendre 3 doses par jour.

Règle optionnelle :Quand le consommateur n'a plus de cibles, il s'en invente et tire sur tout ce qui présente une difficulté à être atteint (de l'oiseau au gosse en passant par l'insigne qui dépasse du capot de la jeep du chef). Si l'on en l'empêche, il devient violent (cette règle ne s'applique plus quand la drogue cesse de faire effet).

Nom :La Sonnette

Aspect du produit :dragée bleue (voie anale...désolé)

Attente avant effets :15 minutes environ

Effets :cette drogue autorise une sentinelle à dormir pendant sa garde car cette drogue permet à son consommateur de se réveiller au moindre bruit. De plus elle crée une sorte de sixième sens qui permet de ressentir une présence. Pour ne pas réveiller quelqu'un qui est sous sonnette, il faut réussir un jet en DIS avec un malus de 70%

Effets secondaires :stress pouvant conduire à des crises d'engouasse spectaculaires (un échec à un jet sous intelligence*5 à un moment stressant implique l'apparition d'une crise)

Durée des effets :15 heures

Consommation répétée :Aucun effet supplémentaire

Modification physique du consommateur :Aucune

Prix :400

Narco-Dommages :0

Points de dépendance :2

Effets en dépendance :Insomnies chroniques. Les effets secondaires sont permanents. 3 doses quotidiennes sont nécessaires

Règle optionnelle :Quand un personnage est sous sonnette il a 25% de chance, s'il est réveiller, de tirer automatiquement sur la première chose en mouvement qu'il aperçoit. Il a également 10% de chance que l'effet soit inversé, c'est à dire qu'il peut plonger dans un sommeil profond.

Nom :La Luriène

Aspect du produit :liquide vert fluorescent (voie intraveineuse)

Attente avant effets :2 rounds

Effets :Le consommateur voit sa force et son bonus de dégât doublés. Cette drogue est souvent utilisée pour soulever de lourde masse dans l'urgence (si quelqu'un est coincé sous une voiture par exemple)

Effets secondaires :diarrhée incontrôlable

Durée des effets :1D6 rounds

Consommation répétée :La prise de plusieurs doses de Luriène permet de cumuler le durée de l'effet. Par contre, les diarrhées sont accompagnées de vomissements et le consommateur à 25% de chance par dose supplémentaire de subir une déchirure musculaire (3D6 de dégât dans un bras qui est inutilisable pendant plusieurs semaines).

Modification physique du consommateur :son visage perd toute sensation, toute expression et le consommateur ne le sent pas et ne peut le bouger.

Prix :1500

Narco-Dommages :2

Points de dépendance :2

Effets en dépendance :Le personnage vomie tout ce qu'il mange et perd définitivement 3 en endurance, force et rapidité. De plus, il devient dépressif et souffre atrocement chaque fois qu'il soulève le moindre poids.3 doses par jour doivent être absorbées

Règle optionnelle : ne dites pas combien de temps la drogue fait effet et ne prévenez pas quand elle cesse d'agir

Nom :La Nerveuse

Aspect du produit :liquide bleu sombre (voie orale)

Attente avant effets :5 rounds

Effets :Le score en initiative du joueur est doublé, il voit tout au ralenti et bouge bien plus vite que d'habitude :+20 en COM, +10 en DIS, +10 en ACR, +10 en TIR, son esquive est triplée. Les joueur joue 2 fois par tour.

Effets secondaires :épuisement (-25% à toutes ses compétence), amnésie totale des dernières 24 heures, envie de grande quantités d'alcool

Durée des effets :10 tours

Consommation répétée :Les effets sont cumulatifs à chaque dose supplémentaire, les effets secondaires aussi. A chaque dose supplémentaire, le consommateur a 25% de chance de déterminer son avenir en faisant un jet sur le TABLEAU 2

Modification physique du consommateur : Son regard devient sadique et bestial, sa peau blanchit à l'extrême et il bave abondamment. Il ne peut plus rester en place

Prix : 7000

Narco-Dommages : 5

Points de dépendance : 7

Effets en dépendance : Les effets restent les mêmes mais à chaque nouvelle prise, le produit a 50% de chance de faire perdre 1 PV définitif au toxicomane. Une dose par jour doit être absorbée.

Règle optionnelle : La drogue peut refaire effet à nouveau deux à trois jours après la prise du produit. Le joueur ne s'en rend pas compte de suite et il défonce tout sur son passage en perdant totalement conscience de ce qui se passe (25% de chance qu'un événement désolant se produise : la personnage se jette par la fenêtre, il bute le chef ou encore il fait sauter le véhicule d'un de ses collègues.) faites tout de même en sorte que le PJ n'en meure pas, se serait un peu énervant je présume.

Nom : La Sieste

Aspect du produit : gâteau sablé (voie orale)

Attente avant effets : 20 minutes

Effets : somnifère permettant de récupérer en 1 heure l'équivalent d'une nuit de sommeil et d'éviter ainsi des malus dus à la fatigue

Effets secondaires : agressivité et perte de la notion du temps. Le temps de sommeil perdu doit être rattrapé pour éviter des malus

Durée des effets : 1 journée

Consommation répétée : L'effet est cumulable, cependant quand la drogue cesse de faire effet, le consommateur tombe de sommeil s'il a sauté trop de nuits (-10% en résistance par nuit sans sommeil si le jet est un échec, le personnage s'endort instantanément)

Modification physique du consommateur : Aucune

Prix : 5000

Narco-Dommages : 1

Points de dépendance : 2

Effets en dépendance : Une consommation prolongée diminue les effets de la drogue : il faut 3 heures pour récupérer l'équivalent d'une nuit. Le personnage devient insomniaque. 2 doses sont nécessaires quotidiennement

Règle optionnelle : Il y a 20% de chance que l'effet dopant de la drogue cesse brusquement de faire son œuvre et de rendre ainsi tous ses malus au personnage

Nom : La Fertule

Aspect du produit : Gélule verte (voie orale)

Attente avant effets : Une heure

Effets : Annule les malus dus à la faim et à la soif

Effets secondaires : Troubles des sens accompagnés de vertiges et de troubles du langage (-10% partout)

Durée des effets : Une journée

Consommation répétée : Perte de conscience dès la seconde dose

Modification physique du consommateur : Aucune

Prix : 400

Narco-Dommages : 0

Points de dépendance : 5

Effets en dépendance : Le personnage devient anorexique et commence à connaître des troubles du langage (-20% définitifs en MAR et SED)

Règle optionnelle : Ne rappelez pas aux joueurs qu'ils n'ont pas mangés (ils n'ont pas faim !) puis, s'ils ne se manifestent pas pour se nourrir, faites leur faire un jet en RES avec un malus en proportion du temps qu'ils ont passé sans manger. Ceux qui échouent tombent dans les pommes sans explication. Recommencez jusqu'à ce qu'un joueur réalise qu'il faut qu'ils mangent.

Nom : La Vitamine

Aspect du produit : Liquide translucide (voie intraveineuse)

Attente avant effets : 5 minutes

Effets : Annule les malus dus à la fatigue

Effets secondaires : Nervosité et insomnie

Durée des effets : Une journée

Consommation répétée : Le consommateur commence à trembler (-10% partout par doses supplémentaires)

Modification physique du consommateur : Aucune

Prix : 700

Narco-Dommages : 1

Points de dépendance : 3

Effets en dépendance : Le tremblement devient définitif (-20% Partout de façon définitive) et la personnage devient insomniaque

Règle optionnelle : Ne rappelez pas aux joueurs qu'ils n'ont pas dormis (ils n'ont pas sommeil) puis, s'ils ne manifestent pas l'envie de faire dormir leurs joueurs, faites leur faire un jet en RES avec un malus en proportion du temps qu'ils ont passés sans dormir. Ceux qui échouent tombent dans les pommes sans explication. Recommencez jusqu'à ce qu'un joueur réalise qu'il faut qu'ils dorment.

LES DROGUES MEDICINALES :

Ces drogues sont habituellement utilisées par les guérisseurs. Cependant, elle sont utilisées partout où il y a affrontement (enfin pas partout car elles restent relativement rares) par des gens qui ont vu faire ça une fois « mais c'était ya bin longtemps ! ». cette catégorie de drogue présente des avantages certains dans un cadre médical mais elles n'en restent pas moins dangereuses si elles sont utilisées par un vieux crétin aveugle qui croit tout savoir.

Nom : calmant antidouleur

Aspect du produit : crème rougeâtre (voie cutanée)

Attente avant effets : 2 rounds

Effets : antidouleur local, permet l'annulation des malus dus à la douleur (permet de courir avec une balle dans la jambe par exemple)

Effets secondaires : Aucuns

Durée des effets : 30 minutes

Consommation répétée : Inutile et sans effet

Modification physique du consommateur : Aucune

Prix : 2000

Narco-Dommages : 0

Points de dépendance : 0

Effets en dépendance : Aucune dépendance possible

Règle optionnelle : Si le personnage subit des dommages dans la partie traitée, décrivez lui les dégâts mais gardez secret le décompte des points de vie. A lui de se rendre compte qu'il commence à être vraiment amoché.

Nom : L' **endormeuse**

Aspect du produit : Liquide violet phosphorescent (voie intraveineuse)

Attente avant effets : 3 rounds

Effets : anesthésiant total, le consommateur ne ressent plus aucune forme de douleur. Il peut cependant bouger normalement même s'il a du mal à manipuler de petits objets. Il gagne +20% en COM et en RES, la torture n'a aucun effet sur lui.

Effets secondaires : Le personnage a besoin de manger une grande quantité de nourriture et de dormir une bonne quinzaine d'heures

Durée des effets : 2 heure

Consommation répétée : Aucun effet supplémentaire et 60% de chance de mourir à chaque dose en plus de la première (cumulatif...si vous voyez ce que je veux dire en ce qui concerne la troisième dose...)

Modification physique du consommateur : Aucune

Prix : 7000

Narco-Dommages : 6

Points de dépendance : 0

Effets en dépendance : Aucune dépendance possible

Règle optionnelle : 20% de chance que l'effet de la drogue soit définitif. Dans ce cas, employez la règle optionnelle de la Rouge de façon définitive.

Nom : **anti fièvre**

Aspect du produit : gélule blanche

Attente avant effets : une à deux minutes

Effets : annule les malus dus à une fièvre

Effets secondaires : aucun

Durée des effets : environ une heure

Consommation répétée : aucun effet

Modification physique du consommateur : aucunes

Prix : 500

Narco-Dommages : 1

Points de dépendance : 1

Effets en dépendance : Le toxicomane se sent fiévreux dès qu'il arrête d'en prendre. Aucun effet particulier. 2 doses par jour sont nécessaires

Règle optionnelle : 25% de chance que le médicament provoque un gonflement des amygdales tel que le consommateur se trouve dans l'incapacité de parler pendant toute la durée des effets du produit. Les voies respiratoires sont aussi très obstruées, le personnage s'essouffle donc extrêmement vite.

Nom : **sérum de vérité**

Aspect du produit : liquide translucide (voie intraveineuse)

Attente avant effets : 2 à 3 minutes

Effets : une fois administré ce produit empêche de mentir. De plus, la victime perd toute volonté et répond aux questions qu'on lui pose sans s'en rendre compte. Une fois l'interrogatoire terminé, la victime ne se souvient de rien.

Effets secondaires : Maux de tête et amnésie

Durée des effets : une heure

Consommation répétée : crise d'amnésie récurrente

Modification physique du consommateur : la victime a l'air d'être restée éveillée pendant plus de 6 jours.

Prix : 5000

Narco-Dommages : 2

Points de dépendance : 0

Effets en dépendance : aucune dépendance possible

Règle optionnelle : Il y a 25% de chance que la victime délire et raconte des histoires complètement incohérentes ou... au contraire des histoires qui semblent tout à fait cohérentes mais qui ne sont que le résultat délirant de l'effet du produit.

Nom : **La Colmateuse**

Aspect du produit : crème blanchâtre (voie cutané)

Attente avant effets : les effets se font ressentir peu à peu et pendant plusieurs jours

Effets : le temps de guérison est divisée par deux

Effets secondaires : aucun

Durée des effets : 3 jours

Consommation répétée : aucun effet

Modification physique du consommateur : aucune

Prix : 5000

Narco-Dommages : 0

Points de dépendance : 2

Effets en dépendance : la personne dépendante ressent fréquemment le besoin de s'enduire le corps de cette crème. Ses blessures se résorbent deux fois plus vite de façon naturelle mais tous les dommages qui lui sont infligés sont majorés de un point.

Règle optionnelle : 25% de chance de voir se déclencher une fièvre causant un malus de 20% à toutes les compétences du joueur.

Nom : **La Dernière Chance**

Aspect du produit : Liquide translucide (Le liquide doit être injecté directement dans le cœur : jet en 1^{er} soins avec -25%)

Attente avant effets : Instantané

Effets : Quand un personnage voit ses points de vie descendre en dessous de zéro, cette injection, si elle est effectuée dans les deux rounds qui suivent, permet à ce personnage de revenir à un point de vie et donc de retourner à la vie. Le personnage reste inconscient et doit bénéficier d'un jet en 1^{er} soins avec un malus de 50% pour être réanimé. Ce jet peut être tenté une seule fois par jour et chaque jour, qu'il y ai tentative de réanimation ou non, le « ressuscité » à 5% de chance (cumulables chaque jour) de mourir.. Ce médicament n'a évidemment aucun effet si la victime n'a plus de tête ou si elle est découpée en 17 morceaux bien distincts.

Effets secondaires : Amnésie totale de la semaine précédant la semi-mort de la victime. Le personnage a 35% de chance de gagner le défaut mélancolique de façon définitive

Durée des effets : Jusqu'à ce que la victime meure ou qu'elle soit réveillée.

Consommation répétée : Les fois suivants la première tentative, le personnage subit une lésion cérébrale grave (membre inutilisable, muet, aveugle, sourd, etc.)

Modification physique du consommateur : Aucune

Prix : 10 000

Narco-Dommages : 10

Points de dépendance : 0

Effets en dépendance : Aucune dépendance n'est possible

Règle optionnelle : Le personnage qui bénéficie de se soigner peut être pris de spasmes soudains. Il attaque alors la première personne qu'il voit penchée sur lui et essaie de l'étrangler (10% de chance si le jet d'injection est un succès ; 35% si c'est un échec)

Nom : anti-hémorragie

Aspect du produit : Crème violette très épaisse (voie cutanée)

Attente avant effets : 1 round

Effets : une fois appliquée sur une hémorragie, le jet en premiers soins pour la stopper est majoré de 20%

Effets secondaires : La partie soignée est brûlée, des cicatrices y sont désormais visibles

Durée des effets : Une fois appliquée, elle aide à cicatriser jusqu'à ce qu'elle soit enlevée

Consommation répétée : Aucun effet

Modification physique du consommateur : aucune

Prix : 500

Narco-Dommages : 0

Points de dépendance : 0

Effets en dépendance : Aucune dépendance possible

Règle optionnelle : Le médecin doit réussir un jet en intelligence difficulté 7 pour ne pas se tromper dans la quantité à utiliser. Si c'est un échec, le blessé subit 1D6 de dommages supplémentaires sur la partie traitée et l'effet ne se produit pas.

LES DROGUES « NEUTRES » :

On les appelle « neutres » car elles n'entrent dans aucune des deux autres catégories. Elles sont le plus souvent utilisées lors de fêtes ou de soirées entre intimes. Cependant, bien qu'elles soient destinées à l'amusement et au rire, je suis sûr que vos PJ trouveront facilement le moyen de s'en servir comme arme. De plus, vous vous apercevrez en lisant ce qui suit que certains des effets de ces drogues peuvent conduire à des fins plutôt dramatiques.

Nom : La Cocaïne

Aspect du produit : Poudre blanche (voie nasale)

Attente avant effets : quelques secondes

Effets : le consommateur ressent de l'excitation et de l'euphorie

Effets secondaires : maux de tête et saignements de nez peuvent survenir

Durée des effets : jusqu'à une heure

Consommation répétée : ça fait très mal au nez et à la tête

Modification physique du consommateur : T'as de beaux yeux tu sais ?

Prix : 600 (certains « savants » en fabriquent encore, le produit reste relativement courant)

Narco-Dommages : 0

Points de dépendance : 1

Effets en dépendance : le toxicomane doit prendre jusqu'à 10 doses par jour pour ne pas sombrer dans la déprime ou la colère

Règle optionnelle : 10% de chance que la poudre en question soit de si mauvaise qualité que le consommateur se voit infligé des maux de tête et des troubles visuels handicapants (selon votre humeur).

Nom : La Double croix

Aspect du produit : cachet rose bonbon (voie orale)

Attente avant effets : un quart d'heure

Effets : le consommateur devient une véritable bête de sexe

Effets secondaires : le lendemain, il se peut que le consommateur ait du mal à pisser.

Durée des effets : jusqu'à 4 heures !

Consommation répétée : 20% de chance cumulatifs par dose supplémentaire que le consommateur sombre dans l'inconscience ou la démence pour une durée laissée à la discrétion du MJ

Modification physique du consommateur : dois-je vraiment en parler ?

Prix : 2000

Narco-Dommages : 0

Points de dépendance : 2

Effets en dépendance : le personnage dépendant doit prendre une dose par jour et avoir au moins 3 rapports sexuels par jour. Quoiqu'il arrive, il les aura (viol, animaux, cadavre, homosexualité...rien ne l'arrête, l'en empêcher plus de 2 jours le fait sombrer dans une folie violente et définitive)

Règle optionnelle : 10% de chance que le consommateur soit prit d'une très grave folie sexuelle et qu'il tue son/sa partenaire(e) en ignorant ses cris de douleur et en le /la violentant sans même s'en rendre compte.

Nom : **La Marrante**

Aspect du produit : liquide translucide (il faut le faire bouillir afin d'en respirer les vapeurs...voie nasale)

Attente avant effets : 2 à 3 minutes

Effets : Le consommateur se retrouve prit d'une crise de fou rire qui redouble de violence pour un oui ou pour un non

Effets secondaires : maux de tête le lendemain

Durée des effets : jusqu'à 2 heures

Consommation répétée : aucun effet

Modification physique du consommateur : on dirait un gamin stupide

Prix : 5000 (une dose suffit pour faire marrer toute une pièce)

Narco-Dommages : 1

Points de dépendance : 4

Effets en dépendance : le personnage dépendant doit prendre une dose par jour. S'il en est empêché, il entre dans une phase de dépression surprenante : il se met à pleurer pour un oui ou pour un non comme un gamin privé de dessert.

Règle optionnelle : au cours d'un fou rire plus qu'intense, le consommateur a 25% de chance de s'étouffer et de perdre connaissance. s'il n'est pas secourut (et seul quelqu'un qui n'a pas prit de la marrante peut le faire, les autres trouvent ça plutôt drôle) il a 35% de chance de tomber dans le coma et de subir des lésions cérébrales graves (à votre discrétion) du au manque d'oxygène dans le cerveau.

Nom : **La Marinette**

Aspect du produit : liquide noir (voie intraveineuse)

Attente avant effets : quelques secondes

Effets : le consommateur subit un trouble de l'équilibre et de la perception important, il a l'impression de se mouvoir sur un bateau en pleine tempête : le sol et le décors tanguent.

Effets secondaires : le consommateur ne se souvient plus de sa soirée et a beaucoup de mal à se déplacer le lendemain.

Durée des effets : environ une heure

Consommation répétée : 25% de chance cumulatifs par dose supplémentaire que le consommateur s'endorme (pour une durée comprise entre 12 et 48 heures... à la discrétion du MJ)

Modification physique du consommateur : les yeux du consommateur sont très grands ouverts et son visage est crispé

Prix : 5000

Narco-Dommages : 2

Points de dépendance : 3

Effets en dépendance : le toxicomane doit prendre une dose par jour. Il a peur du vide (descendre d'un camion est une épreuve traumatisante) et il devient anorexique

Règle optionnelle : s'il se déplace quand il est sous l'effet de cette drogue, il a 40% de chance par round de subir 2 points de dommage (sans compter l'armure éventuelle) dus notamment aux chutes spectaculaires qu'il arrive à enchaîner. Prendre de la Marinette quand on est sur un bateau qui essuie une méchante tempête c'est se suicider (tous les effets sont multipliés de façon plus que dramatique : c'est de la défonce de Punk)

Nom : La Dardu

Aspect du produit : poudre brune (ça se fume)

Attente avant effets : quelques minutes

Effets : troubles de la perception des couleurs (mélange, modification et mouvement de toutes les couleurs) à laquelle s'ajoute une forte euphorie

Effets secondaires : aucun

Durée des effets : environ une heure

Consommation répétée : 5% de chance par dose supplémentaire que le consommateur subisse un trouble visuel permanent (il voit tout en noir et blanc, ou flou, ou il est aveuglé à la moindre lumière un peu vive...)

Modification physique du consommateur : les yeux du consommateur deviennent rouges vifs

Prix : 200

Narco-Dommages : 0

Points de dépendance : 1

Effets en dépendance : le personnage dépendant doit prendre une quinzaine de doses par jour. Le produit ne lui fait quasiment aucun effet, mais ne pas en prendre le rend très nerveux et très impulsif. Il a des trous de mémoire récurrents

Règle optionnelle : 20% de chance que le consommateur ait l'impression de pouvoir se fondre dans le paysage et qu'il en profite pour faire quelque chose d'interdit qui lui fait très envie et qui, bien sûr, est répréhensible (elle est pas mal roulée la femme du chef, non ?)

Nom : La Métamorphe

Aspect du produit : liquide grisâtre (voie orale... Les plus acharnés se l'administrent en trempant la lame de leur couteau dans le produit puis en se taillant le bras avec)

Attente avant effets : de 30 minutes à une heure en buvant le produit, quelques secondes en se taillant le bras.

Effets : Le consommateur se prend pour un animal ou un objet et adopte son comportement (cela peut aller du « je suis un flingue et je me fourre des balles dans le cul pour recharger » au si formidable « je suis un oiseau et je me fout par la fenêtre »)

Effets secondaires : troubles graves de la digestion (diarrhées, vomissements etc....)

Durée des effets : de 5 à 8 heures selon les personnes

Consommation répétée : à partir de deux doses, les interprétations diverses du consommateur se multiplient, faisant du même coup augmenter les dangers (combinaison des

exemples du fling et de l'oiseau précédemment évoqués en y rajoutant le tristement célèbre « je me prend pour un briquet et je me remplis d'essence »)

Modification physique du consommateur : le consommateur transpire abondamment et sa peau est toute blanche. Sa force physique est très largement accrue

Prix : 7000

Narco-Dommages : 4

Points de dépendance : 4

Effets en dépendance : le personnage dépendant doit prendre un dose par jour. Il subit un dédoublement de personnalité et il est sujet à des crises de violence extrêmes (35% de chance 3 fois par jour). Le priver de sa dose quotidienne pendant un jour le rend fou, il tremble, transpire et devient violent. S'il est privé de sa dose pendant plus de trois jours, il meurt d'un arrêt cardiaque ou d'une rupture d'anévrisme.

Règle optionnelle : 20% de chance que le consommateur mime une scène à venir, qu'il a prévue mais qu'il voulait garder secrète. (exemple : « je suis mon fling et je tire sur le chef puis je devient un hachoir et je découpe son cadavre » le tout avec détails et interprétation phonétique. Les spectateurs prennent le plus souvent ça pour un délire, jusqu'au jour ou l'on ne retrouve plus le chef...)

Nom : Les Cach'tons (acide, speed etc...)

Aspect du produit : comprimés de formes et de couleurs diverses (voie orale)

Attente avant effets : de 30 minutes à une heure

Effets : c'est selon le produit : excitation, euphorie, somnolence agréable...

Effets secondaires : aucun

Durée des effets : variable selon la nature du cach'ton mais cela durer plusieurs heures

Consommation répétée : addition des effets s'il sont différents. Au bout du second, les point de Narco-dommages passent à trois par doses.

Modification physique du consommateur : le plus souvent, le consommateur sourit en serrant les dents très fort

Prix : entre 100 et 800

Narco-Dommages : 1

Points de dépendance : 0

Effets en dépendance : aucune dépendance possible

Règle optionnelle : 20% de chance que le produit soit de si mauvaise qualité qu'il inflige au consommateur pas un mais 4 points de narco-dommages

Nom : La Bavette

Aspect du produit : comprimé vert le plus souvent (voie orale)

Attente avant effets : de 30 minutes à une heure

Effets : Le consommateur bégaié de façon surprenante et cela le fait mourir de rire !

Effets secondaires : maux de tête le lendemain

Durée des effets : environ 2 heures

Consommation répétée : Au delà de la première dose, il y a 10% de chance cumulatifs que les effets deviennent permanents.

Modification physique du consommateur : il bave abondamment en faisant des bulles et ses yeux sont presque entièrement fermés

Prix : 300

Narco-Dommages : 1

Points de dépendance : 1

Effets en dépendance : deux doses par jour sont nécessaires, le bégaiement devient permanent.

Règle optionnelle : Moi, à votre place, il suffirait qu'un joueur prenne de cette drogue pour qu'il soit témoin d'une scène grave et qu'il ne puisse pas prévenir qui que se soit et que ça le fasse marrer en plus (exemples types : on est en train de chouer les véhicules des persos ; il y a une bombe dans le local ; la tribus de Hell's à qui ils ont niqué les motos est en train de débarquer au grand complet...). Si vous êtes bon (sachez que ça vous perdra erk ! erk ! erk !) autorisez lui un jet en intelligence (difficulté 5) pour que le personnage réussisse à articuler.

Nom : La Paco

Aspect du produit : liquide translucide (voie oculaire)

Attente avant effets : quelques minutes

Effets : Le consommateur est victimes d'hallucinations extrêmement réalistes (cela peut varier de la vision heureuse et paradisiaque à la pire vision d'horreur ou de haine pouvant rendre fou de colère). Souvent, il a l'impression le lendemain d'avoir entraperçu l'avenir

Effets secondaires : le lendemain, le consommateur a du mal à suivre une conversation ou même à la tenir. Il délire de façon surprenante et n'aucune conscience du danger, du risque et n'a absolument pas peur de la mort.

Durée des effets : de 5 à 8 heures selon les personnes

Consommation répétée : Au delà de la deuxième dose, il y a 20% de chance cumulatifs que le personnage ait fréquemment, par le futur, des visions de ce qu'il croit être l'avenir (ce n'est évidemment pas le cas)

Modification physique du consommateur : il a les yeux dans le vague et il parle tout seul ses pulsations cardiaques s'accélèrent de façon surprenante

Prix : 10000

Narco-Dommages : 4

Points de dépendance : 7

Effets en dépendance : Une dose par jour est indispensable au toxicomane. Il ne fait plus aucune différence entre le rêve et le réel. En cas de manque, les effets sont les mêmes que pour la Métamorphe.

Règle optionnelle : Faites donc croire au joueur qu'il est victime d'une belle hallucination alors que la scène est bien réelle (j'ai l'impression que ma moto crame ! quelle super came !) soyez fin dans la description si vous voulez que le joueur n'y voit vraiment que du feu.

Nom : La Bermud

Aspect du produit : poudre violette (voie nasale)

Attente avant effets : quelques secondes

Effets : Le consommateur perd complètement le sens de l'orientation et il est incapable de retrouver ne serait-ce que le chemin pour sortir de la pièce où il se trouve. Ce produit rend euphorique.

Effets secondaires : aucun

Durée des effets : une à 2 heures

Consommation répétée : Aucun effet

Modification physique du consommateur : il a des difficultés à se mouvoir et il est quasiment sourd

Prix : 500

Narco-Dommages : 1

Points de dépendance : 3

Effets en dépendance : le toxicomane doit prendre 3 doses par jour. Le produit ne lui fait quasiment plus aucun effet. Il est victime de moments morts, c'est à dire qu'en pleine course

poursuite, il s'arrête de courir car il ne sait plus ni où il va ni pourquoi, il s'arrête (35% de chance 3 fois par jour, de préférence au moment le plus...indiqué.)

Règle optionnelle : 20% de chance que le personnage panique et se jète de façon frénétique contre les murs en criant que c'est le seul moyen de s'en sortir (adaptez les dommages comme bon vous semblera)

Nom : **Héroïne**

Aspect du produit : poudre blanche (voie intraveineuse)

Attente avant effets : quelques secondes

Effets : sensation de bien être et euphorie

Effets secondaires : la sensation de manque apparaît dès le lendemain de la première prise et même si elle est surmontable, quelques malus peuvent être attribués au consommateur

Durée des effets : environ une heure

Consommation répétée : 50% de chance cumulatifs de mourir par overdose au delà de la première dose

Modification physique du consommateur : il transpire et il a les yeux qui traduisent sans ambiguïté son état

Prix : 8000 (l'héroïne est rarissime, rares (et riches) sont ceux qui en produisent encore)

Narco-Dommages : 5

Points de dépendance : 6

Effets en dépendance : le personnage dépendant a besoin de 3 doses par jour. La réalité ne l'intéresse plus, son seul but devient sa poudre, tout le reste ne le concerne même pas. En cas de manque, il est prit d'engouasse et de douleur, il transpire, etc..(vous avez tous vu transputing ?)

Règle optionnelle : 20% de chance que le produit soit de mauvaise qualité et qu'il cause au consommateur non pas 5 mais 10 points de Narco-dommages

« En conclusion je tiens à signaler que je n'ai pas personnellement essayé toutes les drogues existantes que j'ai précédemment tentées de mettre en règle. Il se peut donc que je sois loin de la réalité. Cependant, si erreur d'appréciation il y a, elles ne nous ont jamais frappées ni moi ni mes joueurs.

On pourrait également me reprocher d'avoir créé des drogues fantaisistes et de toute évidence impossibles à réaliser. Je tiens à dire à ceux qui en seraient peinés qu'ils ont sûrement raison mais que les effets de mélanges de produits périmés depuis des décennies, de plantes plus ou moins toxiques et de déchets centenaires sont, je pense, plus qu'imprévisibles et permettent au moins que l'on dévie un peu de la si morne réalité.

Merci de critiquer, au revoir. »

Thex le fourbe (bousquet-bd@wanadoo.fr)