

Drogues et Addictions

Il sera traité dans ce document des drogues courantes que vous pouvez rencontrer dans notre univers steampunk.

L'opium ou "chandoo"

Cette drogue est d'abord utilisée à des fins thérapeutiques pour soulager la douleur (par les médecins donc). Cultivé dans le Seizon Cha, son usage "récréatif" s'est rapidement répandu à travers le monde. En dehors des médicaments opiacés, l'importation d'opium a été jugée illégale par l'ensemble des grandes nations, mais on peut tout de même en trouver dans les zones civilisées. La consommation de cette drogue s'effectue surtout dans les milieux bourgeois et artistiques, souvent au sein de fumeries clandestines.

L'opium est nettoyé de ses impuretés par un processus chimique complexe (niveau 3 en Chimie). Il prend alors la forme d'un sirop dont on fait sécher et durcir les gouttes au dessus d'une flamme afin d'en obtenir une boulette. Cette boulette est ensuite brûlée et fumée.

Effet : l'opium soulage les douleurs et procure une sensation provisoire de bien être, souvent accompagnée de troubles de la perception. : En jeu, supprime toute annonce "Douleur..."

L'opium est rarement utilisé pur par un médecin qui use plutôt d'un médicament opiacé mais si cela arrivait, il bénéficierait de + 2 billes blanches.

Le médicament opiacé diffère de l'opium car il ne crée pas de dépendance si le nombre de prise ne dépasse deux doses en un temps court et si son usage est contrôlé par un médecin. .

La dépendance est immédiate, sauf sous contrôle médical. Il est difficile à sevrer. L'addiction nécessite que toutes les deux heures, une prise soit effectuée sous peine de se retrouver en manque.

Le manque provoque de violentes douleurs, des montées de fièvres intenses et parfois des hallucinations : lors d'un manque, un joueur subit 3 points de trauma et subit une annonce "Douleurs". L'effet de l'annonce dure jusqu'à ce que le manque soit compensée par une nouvelle prise ou par un aliéniste. Les points de vie ne peuvent être restaurés tant que l'addiction est présente.

La morphine :

Il est un dérivé de l'opium dont l'usage théoriquement médical est parfois détournée à des fins "récréatives". La morphinomanie touche d'abord les blessés de guerre puis les patients traités à la morphine suite à une prescription médicale.

Effet : soulage les maux de tête, les troubles intestinaux, le rhume, la dépression et même l'alcoolisme. Fait sombrer dans un état léthargique (État pathologique de sommeil profond et prolongé ou de mort apparente, caractérisé par une résolution musculaire presque complète et un affaiblissement des fonctions de la vie végétative).

En jeu, utilisé par un médecin, le produit est injecté par seringue hypodermique et 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)

Dépendance : l'addiction est immédiate, sauf sous contrôle médical! Une autre prise de morphine doit se faire toutes les trois heures si la personne veut éviter le manque.

Le manque provoque des contractions musculaires douloureuses, des fièvres, vertiges, asphyxie et sensation d'agonie. En jeu, le joueur prend 2 Points de trauma et subit une annonce "Douleurs" et "Paralysie d'un membre" (laissé au choix du joueur). L'effet dure jusqu'à ce que le manque soit compensée par une nouvelle prise ou par un aliéniste.

Le Laudanum

Il s'agit d'une teinture d'opium (une préparation pharmaceutique à base d'alcool) utilisée pour soigner de nombreuses pathologies (maux de tête, crampe d'estomac, insomnies) qui doit souvent être consommée coupée avec de l'eau et du sucre pour adoucir le goût.

Il s'agit de la drogue la plus répandue dans les classes modestes et en particulier les femmes pour prévenir les douleurs menstruelles et obtenir le teint pâle qui constitue le critère de beauté dans certaines civilisations. Certaines nourrices en apposent sur leurs seins avant l'allaitement ou en donnent à la cuillère pour apaiser les enfants turbulents, ce qui a des conséquences désastreuses.

Il se consomme comme une boisson sous forme d'un liquide transparent souvent jaunâtre. Il se distille en gouttes dans un verre d'eau, de vin, de thé ou de café.

Dépendance : l'addiction est forte mais moins rapide que la morphine ou l'opium. Ce n'est qu'à partir de la troisième prise que la dépendance apparaît. Le manque apparaît au bout de 4 heures.

Le manque provoque des crampes d'estomac, fièvre, nausées, troubles de la vue et vertiges. Le joueur prend 1 point de trauma et subit une annonce "Ralenti" ou "aveuglé" au choix du joueur. L'effet dure jusqu'à ce que le manque soit compensée par une nouvelle prise ou par un aliéniste.

L'absinthe :

La fée verte, très appréciée des dandys, est loin d'être inoffensive car outre les effets classiques de l'alcool, cette boisson contient une neurotoxine qui agit sur le système nerveux, entraînant bien souvent de graves troubles mentaux. La plante d'absinthe recueillie pour être ensuite distillée, provient d'un arbuste toxique. Elle possède un composant appelé la thuyone,

qui a des effets similaires à ceux produits par le THC de la Marijuana, et consommé de façon importante, peut produire des effets hallucinogènes.

Le rituel qui l'accompagne avec la dissolution d'un sucre posé sur une cuillère spécialement conçu à cet usage placée au dessus d'un verre contribue à sa popularité dans les milieux bourgeois.

Effet : Produit une sensation de bien être, d'exaltation. La consommation de cette boisson peut se faire en dehors d'un contrôle médicale.

En jeu, utilisé par un médecin, cette substance permet de supprimer la paralysie d'un individu. Utilisé par un aliéniste, il permet de détendre un patient avant une séance (+1 bille blanche)

Dépendance : La dépendance apparaît immédiatement mais peu resté sans gravité si le consommateur se limite à un unique verre. Une forte consommation(au minimum trois verres) peut avoir d'importantes conséquences sur le mental de l'individu. Cette dépendance n'apparaît pas dans le cadre d'un contrôle médicale.

Le manque provoque des crises d'anxiété et rend dépressif. En cas de faible consommation, en jeu, le joueur est soumis à une annonce "Ralenti" à chaque fois qu'il tente d'accomplir quelque chose. De plus, il n'est sûr de rien et hésite sur toutes les actions qu'il doit accomplir, ne sachant quoi décider. En cas de fortes consommations, le joueur prend 5 points de trauma. De plus, il souffre d'une annonce "ralenti" jusqu'à la consommation d'un nouveau verre d'absinthe.

Le haschich (résine de cannabis) et **le dawames** (mélange parfumé d'épices ou d'essences végétales)

Ces produits sont consommées dans les milieux artistiques sous forme de confitures ou de pâte, plutôt que fumé. Originaire des régions bordant Anathép et Osgarim, ces substances furent répandues à travers le monde par les troupes du Ryendul. Des salons bourgeois en sont les plus grands consommateurs, comme le Club libertian des Haschischins, formé par le respectable aliéniste Siegfund Mound, qui réunit un certain nombre d'initiés lors de ses "fantasias" (des soirées festives inspirées de celles réalisés à Venéchiao).

Effet : Les scientifiques les utilisent pour leur effet sédatif et lénifiant (calmant, apaisant, calme la douleur). L'effet n'apparaît qu'au bout d'une dizaine de minutes. Il provoque un état semblable à l'ivresse mais s'accompagne souvent de modifications de la perception.

Ses effets sont plus forts et plus longs à se dissiper que ceux du chanvre indien lorsqu'il est fumé.

En jeu, un médecin réduit le coût en point de traitement de deux points s'il utilise ce produit en tant que point de traitement.

En jeu, un aliéniste usant de ce produit rend une personne plus sensible à ses “soins” et accroît ses possibilités d’actions (+2 billes blanches)

Dépendance : La dépendance est immédiate mais il est facile de s’en défaire en se reposant deux heures.

Le Manque provoque une addiction psychologique plutôt que physique. Il provoque une annonce “Aveuglé” le temps que le manque et l’addiction disparaissent, c’est à dire deux heures.