

Drogues et stupéfiants

Cette aide de jeu légèrement retouchée nous vient du site d'aides de jeu diverses [La horde](#) (avec son aimable autorisation) et complète l'aide de jeu sur les contrebandiers, parce que les contrebandiers dans Star Wars sont quand même trop propres...

Drogues & Epices

Le statut et le prix des drogues varie énormément selon l'éloignement du lieu de production et le statut légal de la drogue; car si certaines sont tolérées, d'autres sont tout à fait illégales.

Les drogues créent une accoutumance que le personnage peut briser avec un jet de résistance très difficile. S'il rate ses prises seront espacées de (10+ code-Dé résistance) heures.

Les personnages dealers sont des hommes très recherchés: ils ont un bonus de +1D en illégalité dès qu'ils revendent de la drogue (ils ont beaucoup d'amis), et -1D en dissimulation / discrétion vis-à-vis des autorités.

Nos enquêteurs ont dressé ici un petit tableau des substances les plus communes dans la Galaxie

L'épice bleue de Ritokkk'al

Jet de résistance facile.

Elle produit son effet une bonne heure après sa prise. La personne qui a raté son jet ne sait plus où elle est, n'a plus de notion du haut ou du bas, de la gauche ou de la droite. Elle rit pour rien, surtout quand elle se ramasse et l'effet dure deux heures. Cela se traduit par un -3D en dextérité et toutes les compétences qui en découlent et -4D en perception et aux compétences associées.

" *Woops ! Ah ! Ah ! Ah ! Ah !* "

Tarif d'achat par les dealers: 70 - 100 crédits la dizaine.
Tarif de revente pour les clients: 20 - 40 crédits l'unité

L'épice d'hallucination de Wiblienor

Jet de résistance moyen.

Produit son effet en 15 minutes. Le PJ qui rate son jet voit des images incroyables, et assiste immobile et incapable du moindre geste, à des défilés incroyables de créatures connues ou inconnues. Cela pendant 30 minutes.

" *Des mynocks ? Ici ? A cette époque de l'année ? Dans cette partie de l'univers ? Et concentrés uniquement dans mes soutes ? Oh, ils partiront tout seuls ! ! ! !* "

Tarif d'achats par les dealers: de 200 à 700 crédits le pack de dix doses.
Tarif de revente (clients): de 50 à 100 crédits la dose.

L'épice de bêtise de Gamorr

Jet de résistance difficile.

Produit son effet en 30 minutes et dure 2 bonnes heures. Le PJ devient terriblement ridicule, idiot, pitoyable et débile. La personne rit et renifle comme un Gamoréen (d'où le nom de l'épice) et dit des conneries grosses comme ma soeur. Cela se traduit par : 1D en mécanique, 1D en technique et un roleplay difficile (The ridicul doesn't kill).

" *Pô!, écoute-moi, je suis ton père (Groink !) et Cona est ta soeur, crois moi ! (Booga !)* "

Tarif d'achat par les dealers: 200 - 400 crédits les dix.
Tarif de revente pour les clients: 80 - 150 crédits l'unité (cette drogue est très apprécié par la jeunesse intellectuelle favorisée)

Jux (prononcer 'youx')

Jet de résistance très difficile. Accoutumance immédiate

Dans le secteur Elrood, sur la planète Kidron, est produite la drogue la plus recherchée de la Galaxie. C'est la seule drogue entraînant une dépendance non compensable par des produits de substitution. Le Jux a l'aspect de la cocaïne actuelle mais se prend par ingestion d'une petite gélule ne s'ouvrant qu'après son passage dans l'estomac, entraînant ainsi une efficacité optimale. De plus, le produit contenu dans la gélule n'est hallucinogène qu'en présence de certains suc

Schmurtz

Jet de résistance facile à difficile selon la pureté.

Produit à partir de pollens de fleurs de Névé, ce produit est une drogue très connue pour ses effets euphorisants. C'est une des plus prisée par les drogués, de quelque origine qu'ils soient. Il est commercé dans à peu près toute la Galaxie.

Les prix varient très fortement selon la pureté du produit, mais un Schmurtz de mauvaise qualité peut entraîner des nausées, voire un léger empoisonnement.

L'effet est plus ou immédiat selon la qualité, et dure plus ou moins 20 minutes.

Tarif d'achats par les dealers: 200 à 300 crédits le sac de Schmurtz "pure", pouvant être "coupé" plusieurs fois jusqu'à obtenir de 20 à 200 sachets.

Tarif de revente: de 2 à 30 crédits le sachet. ("la drogue des pauvres")

sécrétés dans les intestins de la plupart des espèces vivantes, la rendant difficilement détectable lors d'un contrôle.

Tarif d'achat par les dealers: une gélule de Jux coûte approximativement 500 crédits standards en temps normal.

Tarif de revente: no limits. La victime est prête à tout pour se procurer une gélule.

Pour les commentaires, écrivez à [Alex](#)