

QU'ALLEZ-VOUS PRENDRE CE SOIR ???



Que celui qui n'est jamais passé par une cantina dans l'univers de Star Wars me jette la première bière ! Pour vous qui comme moi ne savez jamais quoi prendre comme repas dans la galaxie de Star Wars voici une sélection de plus de 300 mets, plus de 100 breuvages de base et des desserts. Vous trouverez aussi la description de droïdes courants, des drogues ainsi que quelques idées de règles.

Tous ces plats n'existent pas forcément dans la littérature, les jeux ou les films mais j'ai tenté de garder au maximum l'esprit Star Wars alors... Bon Appétit!

I. Note sur les prix et effets secondaires

Certains prix sont particulièrement élevés lorsqu'on les compare à la table 7-1 de la page 130 du Revised Core Rulebook. Cependant, peu de gens sont assez fous pour risquer leur vie dans le seul but de savourer un jambonneau de wampa ou des algues de Hoth. La nourriture exotique a son prix et puis elle est préparée par des experts en la matière... Néanmoins, certaines créatures au beau être dangereuses, elles n'en restent pas moins indigestes ou d'une saveur peu appréciée parfois.

Les prix sont toujours donnés à titre indicatif, il y en a pour toutes les bourses. Il est évident par exemple que si on se trouve sur la planète d'origine du produit, son prix peut être plus bas qu'ailleurs mais l'inverse est vrai aussi. Tous les restaurants n'ont certainement pas non plus toute la panoplie de plats. Vous pouvez au paravent déterminer vous-même une carte (ou des menus complets) en effectuant un certain nombre de jets ou laisser vos joueurs choisir ou bien encore s'ils ne savent pas quoi prendre tirer les plats aléatoirement (avec souvent des surprises à l'addition!!).

Certains vins, alcools et bières sont millésimé(e)s et donc plus rares que la normale. Ainsi un cognac churban de la "grande réserve" ou une eau sacrée nubienne "sceau royal" ou un whisky corellien « Réserve Whryren » peuvent voir leur prix doubler voir tripler dans les cas extrêmes. Même de l'eau peut être extrêmement rare sur certaines planètes comme Tatooine. Ces liquides ne sont dans ces cas là que rarement disponibles et doivent faire l'objet d'une demande particulière. Ainsi, se sera toujours la boisson "de base" qui sera servie au joueur s'il (elle) ne précise rien. Ils doivent être appréciés purs il est en effet jugé irrévérencieux de les mélanger à autre chose.

Certaines boissons sont toxiques pour certains consommateurs. Ainsi le nuage de Gand n'est assimilable que par la physiologie Gand et encore... Considérez alors le breuvage comme un poison selon les règles de la page 289 du Revised Core Rulebook. Détailler tous les effets secondaires serait trop long, soyez imagitatif !

Pour tout personnage en état d'ébriété, retirez pour quelques heures 1d6 en Wisdom (ou en Dexterity) comme dégâts secondaires en appliquant les modifications temporaires afin d'illustrer sa gueule de bois. (Pas de dégâts initiaux)

Pour tout personnage ayant trop mangé, retirez pour un temps 1 en Constitution en appliquant les modifications en temporaires.

Les deux effets peuvent s'appliquer en même temps. Au maître de décider s'il applique ces règles ou s'il les modifie...



II. Services

Etablissement de consommation	Prix total multiplié par
Tous les ingrédients du plat non cuisinés	X0.25
Bar, Snack, Diner, Cantina, Cafeteria,	X0.5
Restaurant "normal"	X1
Restaurant de haut standing	X2

III. Poissons* (2D8)

Jet	Pièce de poisson	Coût	Provenance	Coût
1	Darne	4	De glimmerfish d'Alderaan	X8
2	Filet	3.5	D' Opea Sea Killer	X7
3	Brochette	3	De poisson Colo	X6
4	Papillote pochée	2.5	De faa de Naboo	X5
5	Morceau panné	2	De cabillaud kaminosien	X4
6	Chair hachée en mousse	2	De thon Calamarien	X3
7	Bisque	1.5	De lamproie d'Aquaris	X2.5
8	Anneaux frits	1	De dianoga de Vulpter	X2

IV. Viandes* (2D12)

Jet	Pièce de viande	Coût	Provenance	Coût
1	Jambonneau	6	De Wampa	X6
2	Rumsteak	5.5	De Rancor	X5.5
3	Entrecôte	5	De Félicorne	X5
4	Steak	4.5	De Ronto	X5
5	Brochette	4.5	De Falumpaset	X4.5
6	Tournedos	4	De Tauntaun	X4
7	Escalope	3.5	De Kaadu	X3.5
8	Tranche	3.5	De Bantha	X3
9	Côtelette	3	De Nerf	X3
10	Blanquette	3	D' Eopie	X2.5
11	Carpaccio	2.5	De Dewback	X2
12	Lard	2	De Sleen	X1

*Les tableaux de poissons et viandes se lisent de gauche à droite d'après le jet de deux dés indiqués.

Exemple: sur le tableau des viandes les résultats des 2 dés 12 sont 4 et 5. Le plat sera donc un steak de Falumpaset au prix arrondi en-dessous de 10 crédits (4.5X4.5) X0.5 s'il est consommé dans un bar ou un snack.



← 11 12 →
 ← 13 14 →
 ← 15 16 →
 ← 17 18 →
 ← 19 20 →
 ← 21 22 →
 ← 23 24 →
 ← 25 26 →
 ← 27 28 →
 ← 29 30 →
 ← 31 32 →
 ← 33 34 →
 ← 35 36 →
 ← 37 38 →
 ← 39 40 →
 ← 41 42 →
 ← 43 44 →
 ← 45 46 →
 ← 47 48 →
 ← 49 50 →
 ← 51 52 →
 ← 53 54 →
 ← 55 56 →
 ← 57 58 →
 ← 59 60 →
 ← 61 62 →
 ← 63 64 →
 ← 65 66 →
 ← 67 68 →
 ← 69 70 →
 ← 71 72 →
 ← 73 74 →
 ← 75 76 →
 ← 77 78 →
 ← 79 80 →
 ← 81 82 →
 ← 83 84 →
 ← 85 86 →
 ← 87 88 →
 ← 89 90 →
 ← 91 92 →
 ← 93 94 →
 ← 95 96 →
 ← 97 98 →
 ← 99 100 →

V. Suggestions du chef

Les prix indiqués pour ces plats sont "tout compris". Les règles des tableaux (y compris les services) exprimées ci-dessus de s'y appliquent pas.

Plat	Coût	Plat	Coût	Plat	Coût
Algues marinées de Hoth	30	Saucisse Toydarienne	19	Pizza végétarienne	10
Dragon Krayt au jus de pali	29.5	Wirtt gratiné	18.5	Larves juteuses d'insectes	9.5
Shaak de Naboo à la mode royale	29	Pâté froid de Worrt	18	Purée végétale de Yavin IV	9
Bivoli Tempari	28.5	Demi-Scurrier en sauce	17.5	Rat Womp mariné	8.5
Soufflé au Reek	28	Tranche de Bruallki rôti	17	Ormachek	8.5
Omelette d'œufs de Peko peko	27.5	Scrimpi	17	Aile de Bogwing	8
Endwa frit dans une sauce à l'orange	27	Tourte de Thyferra	16.5	Foie de ronto aux épices	8
Thakitillo	26.5	Havla	16	Fromage de Byss	7.5
Morceau d'ophidien flambé	26	Croquant d'insectes	15.5	Fromage blanc de nerf	7
Trimpian sauce miasra	25.5	Omelette aux oeufs de wirtt	15	Boulettes de Sleen	6.5
Morceau de divto poêlé	25	Charcuterie d'eopie et ronto	14.5	Crispic	6
Blanquette fumée de Vornskr	24.5	Pâtes de Coreillia	14	Cho-nor-Hoola	5.5
Filet de Krakana	24	Krakan Spar-ribs	13.5	Tourte Kruffy d'Almar	5.5
Aloyau de Famba aux muja	24	Beignet de plancton d'Ando	13.5	Fricassé de divto au cidre vistulo	5.5
Escargots Mon Calamari	23.5	Vegeparsine	13	Emincé de légumes de la galaxie	5
Csolcir cuit au beurre et éclats de noisettes	23	Poulpe farci d'Ylesia	12.5	Nageoire de Kirithin bouillie	4.5
Crustacés de Bandomeer	22.5	Nudj à la mode impériale	12	Cuisse de Bubo farcie aux champignons	4
Croquette de Savrip	22	Viande hachée de Bordok	11.5	Abats de Bubo du jour	3.5
Saucisse aux racines de charbore roties	21.5	Ahrisa	11	Salade à la durosienne	3
Lasagne raffinée nubienne	21	Festival de pâte devaronien	11	Custard*	2.5
Wirtt à la Sauce Burnout Rakririennne	20.5	Collier fumé d'Acklay	10.5	Synthesteak/ Bantha burger/ Nerfburger*	2
Fromage rouge Neonan	20.5	Fondue aux champignons Ugorienne	10.5	Nutmeat*	1.5
Champignons d'Arcona en sauce	20	Canelloni au Nexu	10.5	Hachis préparé de Ronto*	1
Bisque de krill kaminosien	20	Fromage vieilli en cave de Shaak	10	Viande séchée de Dewback et Bantha*	1

* On trouve généralement ce genre d'aliments dans les rations de survie



VI. Boissons

Seuls les « ingrédients de base » sont repris dans ces tableaux. L'immense majorité des boissons de la galaxie de Star Wars sont en fait des mélanges et sont confectionnés par des droïds. Un droïd barman de bonne qualité (comme le MixRMastR de Cybot Galactica) connaît environ 2000 recettes. Dans ce cas additionnez les prix des différents composants, ajoutez quelques crédits pour un ingrédient exotique puis divisez-le tout par le nombre de boissons et arrondissez en-dessous au demi-crédit (Ceci afin de refléter le fait que beaucoup de boissons sont coupées à l'eau pour en atténuer les effets toxiques). Enfin essayez de trouver un nom original à votre composition!! Il est possible aussi d'avoir une boisson chaude servie froide ou additionnée d'alcool. Le prix indiqué est au verre, pour une bouteille multipliez par cinq.

Exemples:

-Sonic Screwdriver : 1/3 Gin sullustéen, 1/3 Bière épicée de Corellia, 1/3 Spiritueux Old Janx coûte 12 $((6.5+9.5+8)/2= 12)$
 -le "Twisler" de Garn Bel Ibis : 1/2 liqueur de fruits du soleil, 1/2 Whisky Corellien coûte 6 $((1.5+11)/2= 6.25)$
 -Coruscant Coler : 1/3 mousseau de Coruscant, 1/3 Jus Graliny, 1/3 jus de muja coûte 6.5 $((12+4+4)/3= 6.67)$
 -Dark Side Daikiri : 1/2 Rhum vert bleu-Gralish, 1/2 Jus de Baies d'Endor, sucre Yyegar coûte 7 $((4+8.5+2)/2= 7.25)$
 -Abrax Cofee : 1/2 Café « Trou » Noir, 1/2 Cognac bleu Abrax, miel d'Endor coûte 7.5 $((5+9.5+2.5)/2=7.5)$

Boisson	Coût	Boisson	Coût	Boisson	Coût
Vins et champagnes					
Champagne d'Alderaan	13	Vayerbok	9	Cidre Vistulo	5
Mousseux de Coruscant	12	Mélange de Ryloth	8	Vin Demi-Sec Corellien	4.5
Vert Sec d'Algarine	11.5	Porto de Malastare	7	Gros blanc de contrebande	3.5
Vin de baies Veronian	11	« Eau sacrée » nubienne	6.5	Gros rouge de contrebande	3
Vin Epicé Deltron	10.5	Vin fermenté Nikta	6	Piquette locale	2.5
Vin rosé Nocr'ygorg Onic	10.5	Rosée de Maaltin	5	Glacé d'Elom	2
Rouge sang gungan	10	Cidre « Zibro »	5.5	« Vin des étoiles »	1
Alcools					
Merenzane Gold	15	Nuage de Gand	10	Barium Frizz	5.5
Narcolethe Mandalorien	14.5	Whisky rouge Menkereroo	10	Tord boyau Ord Mandrell	5
Elixir de Coruscant	14	Cognac bleu Abrax	9.5	Prime d'Halmad	4.5
Bouffée de paradis	13.5	Armagnac Nal Hutta	9	Jus Graliny	4
Whisky Corellien	13.5	T'ill-T'ill de Loj	8.5	Rhum vert-bleu Gralish	4
Kéfir Altorian	13	Liqueur de Mos Eisley	8.5	"Brûle gorge" de Tatooine	3.5
Gruvian Tovash	13	Spiritueux Old Janx	8	Fizzbrew carbonaté	3
Deuterium Pyro	12.5	Garmorl de Kashyyyk	8	Liqueur T'ssolok de Ryloth	3
Nectar de Naimara Bakuran	12	Lum de Morobe	7.5	Brandy gamorr	2.5
Ruge d'Alderaan	11.5	Cognac Churban	7	Alcool de Dewback	2
Accaragn de Kashyyyk	11	Gin sullustéen	6.5	Liqueur de fruits du soleil	1.5
Bespim Port	10.5	Brandy Vasariany	6	Sulfate frappé	1
Bières					
Bière Zaironna illégale	12	Blonde de Commenor	6	Bière d'Elba	2.5
Forte Bimmisaari	11	Bière Kibshae	5.5	Pétillant Kuati	2
Bière épicée corellienne	9.5	Bière Hutt	5.5	Bière Dresellienne	2
Bière Vinta de Malastare	9	Bière de Forvish	5	Boisson des bas quartiers	1.5
Agaric Ale Neimodienne	8.5	Danse de feu antakarienne	5	Cringe amer Venaarien	1.5
Bleue de Rodia	8	Gluck de Douglas III	5	Bol de « bave de Hutt »	1
Bière blonde corellienne	7.5	Corporation Brown Ale	4	Jawa Beer	1
Hydromel Verpine	7	Double forte de Drall	3.5	Anoan malté	0.5
Bière Ebla de Bonadan	6.5	"Lomin-Ale"	3	« Sang de mynock »	0.5
Boissons chaudes					
« Capuccinubien »	8	Café « Trou » Noir	5	Bouillant Tund	3
Thé de Falleen	7.5	« Da Soocha »	4.5	Brûlant Neimodien	2.5
Espresso Thyferrien	7	Tasse de Gav	4.5	Lait bleu	2.5
Thé Jeru	6.5	Hot Milkshake Vortexien	4	Lait rose	2
Boisson protéinée Aitha	6	C-Thé de Mon Calamari	4	Lait de Nerf	2
Chocolat chaud Bepinois	6	Liquide huileux ardent	3.5	« Tauntaun chaleureux »	1.5
Tisane de Gand	5.5	Lait de Bantha chaud	3.5	« Expresscaf »	1
Eaux, jus et boissons fraîches					
Jus de baies d'Endor	8.5	Ruby Bliel	5.5	Jus de muja	2.5
Extrait de fleur de Kalarba	8	Eau de tempête kamino	5	Slimonade/ Duros cola	2
Brume Ithorienne	7.5	Eau de baptême Bothane	4.5	Sirop de frill	1.5
Thé glacé de Kashyyyk	7	Carbosirop de Fibroxys	4	Soft Drink Chandrillien	1
Eau pétillante d'Alderaan	6.5	Jus d'écorce d'Endor	3.5	Eau d'Aquaris	1
Eau de Source de Naboo	6	Jus de pali	3	Extrait d'astéroïde	0.5

VII. Desserts et friandises

Plat	Coût	Plat	Coût	Plat	Coût
Mignardises impériales de Coruscant	14	Kiwik Clusjo Swirl	9	Sorbets chandrilliens	5.5
Baies des nuages de Bakura	13.5	Gâteau Neige de Citros	9	Munchies croquants aux amandes de Kwevron	5
Pudding Deneelin Fizz	13	Gornnar de Kashyyyk	8.5	Bretzel de Naboo	4.5
Delight du contrebandier	12.5	Wookie-ookie cookies	8	Donut Zeltron	4
Menthe Cardélienne	12	Gâteau Puff zébré	8	Crème glacée aux algues Herglic	4
Crème Nougat Cavaellin	11.5	Délices du Corridor d'Ison	8	Chandad	3.5
Canapé Vagnerian	11.5	Gâteau Pyollian	7.5	Won-won de Kashyyyk	3.5
Muffin à l'alderaanienne	11	Pâtisserie Dweezel	7	Vercupti de sgazza boferuueé	3
Sorbet royal de Naboo	10.5	Noix de pekrit grillées	6.5	Air Cake corellien	2.5
Tarte Pikatta	9.5	« Parwan Nutricake »	6	Biscuit Blap	2



VII. Droïdes

On trouve à travers la galaxie nombre de droïdes s'occupant des repas, des boissons ou simplement du service, tâches considérées comme rébarbatives par beaucoup.

Voici trois modèles que vous croiserez forcément tôt ou tard...

MixRMastR Cybot Galactica Bartender Droïd



Le MixRMastR robot barman est une série de droïdes qui a été créée puis construite par Cybot Galactica. C'est le droïde barman le plus répandu sur le marché suivi de près par le C5 de LeisureMech Enterprises. D'apparence vaguement humanoïde, le MixRMastR est courant dans les tavernes à l'intérieur ou près des ports stellaires, là où le business répétitif est de moindre valeur que le service efficace.

Le droïde mesurant moins d'un mètre de haut a été conçu pour être fixé directement à une table ou à un comptoir. Un vobulateur rudimentaire et des senseurs auditifs lui permettent de simples interactions avec les consommateurs.

Le MixRMastR est connecté à des barils de soda et d'alcools via un réseau de tubes qui courent depuis l'arrière du droïde vers une pièce de stockage. Le processeur du droïde très rapide reçoit les commandes de boisson, trouve leurs correspondants dans sa base de données exhaustive et siphonne directement les ingrédients nécessaires dans un verre. Une fois les boissons prêtes, le paiement est réceptionné grâce à un tiroir amovible bien plus vite qu'un barman organique ne pourrait effectuer une transaction similaire.

Cybot Galactica a aussi développé un modèle pourvu de répulseurs qui peut manoeuvrer dans la pièce pour servir des boissons. Ce modèle a été développé en tant que mesure de coût pour les établissements qui étaient incapables d'installer un droïde à chaque table.

Medium Third Degree Droid Expert 1; Init +1 (+1 Dex); Defense +13 (+2 class, +1 Dex); Spd 10 m; VP/WP 0/10; Atk; SQ Immune to Force mind control, immune to vacuum; SV Fort ±0, Ref +1, Will +2; SZ M; Rep 0; Str 8, Dex 12, Con 10, Int 16, Wis 10, Cha 12, Challenge Code A.

Equipment: Vocabulator, Kraran XI Superprocessor, Internal storage, Remote receiver, Heuristic Processor.

Skills: Appraise+7, Computer Use+5, Craft (drinks)+7, Gather Information+3, Intimidate+2, Knowledge (alien species)+7, Knowledge (chemistry)+7, Listen+2, Profession (bartender)+4, Sense Motive+2, Spot+1.

Unspent Skill Point: 0

Feats: Ambidexterity, Artistic, Perfect Memory, Weapon Group Proficiency (simple weapons).

Cost: 4,500 credits. (8,500 credits for the repulsor model)

Era: Rise of the Empire



COO-Series Industrial Automaton Cooking Droid



Les droïdes de série COO, aussi connus comme droïdes de catering COO sont un modèle qui fut produit par Industrial Automaton durant les dernières décades de la République Galactique. Les droïdes COO bipèdes sont basés sur le châssis d'un droïde ouvrier avec un torse en forme de C et six bras manipulateurs. La tête allongée était équipée d'un synthétiseur vocal, un photorécepteur et un senseur olfactif qui permettait au droïde de déterminer la fraîcheur des ingrédients.

Industrial Automaton a créé la série COO spécifiquement pour des opérations à bord de vaisseaux long-courriers et étaient programmés pour confectionner des menus simples. Le faible coût et la capacité à nourrir une personne étaient plus prisés que le goût et l'apparence. Ils sont aussi connus pour être très stricts, s'attachant aux règles et timings avec une efficacité redoutable.

Medium Fifth Degree Walking Cooking Droid Expert 2; Init +3 (+3 Dex); Defense +15 (+2 class, +3 Dex); Spd 10 m; VP/WP 0/10; Atk; SQ Immune to Force mind control, immune to vacuum, Extra Limbs; SV Fort ±0, Ref +3, Will +2; SZ M; Rep 0; Str 12, Dex 16, Con 10, Int 10, Wis 8, Cha 8, Challenge Code A.

Equipment: Magnetic clamps, Basic cooking utensils, Extra Limbs (x4), Tool mount (x4) Fire Extinguisher, Heat Sensor PX-7, Heuristic Processor, Scanner ChemDetect, Telescopic Appendage, Vocabulator

Skills: Appraise+4 (food stuff only), Computer Use+4, Craft (food stuff)+4, Gather Information+3, Knowledge (chemistry)+4, Knowledge (cooking and food) +4, Profession (bartender)+3.

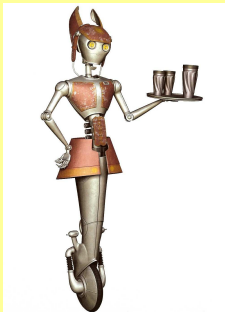
Unspent Skill Point: 2

Feats: Ambidexterity, Artistic, Weapon Group Proficiency (simple weapons).

Cost: 12,000 credits.

Era: Rise of the Empire

WA-7 GoCorp/Utilitech Service Unit Droid



Le design des droïdes WA-7 mieux connus comme les « droïdes serveuses de bar » est typique de l'époque, se composant de contours carénés, de formes elliptiques et d'embellissements fantastiques. Le design de ces droïdes à programmation féminine a en plus été embelli avec une jupe métallique et un semblant de coiffure.

Le droïde se déplace sur un monocycle aidé par un circuit gyroscopique d'équilibre et une paire de stabilisateurs à répulsion qui maintient leur sens de l'équilibre pendant qu'elles ne bougent pas et servent les clients. Ces stabilisateurs permettent aussi des dépassements aussi rapides que précis, l'idéal pour des les espaces confinés comme un restaurant.

Le droïde est bourré de caractéristiques pratiques, incluant notamment un transmetteur incorporé qui lui permet de rester en contact avec le bar et/ou la cuisine en permanence et ce depuis n'importe quel point de l'établissement. Un vocalisateur permet au droïde de faire la conversation avec les clients et un programme de reconnaissance faciale permet lui permet de reconnaître et d'identifier les habitués puis de se rappeler de leurs goûts et choix courants.

Medium Third Degree Wheeled Droid Expert 1; Init +1 (+1 Dex); Defense +13 (+2 class, +1 Dex); Spd 6 m; VP/WP 1/10; Atk; SQ Immune to Force mind control, immune to vacuum; SV Fort ±0, Ref +1, Will +1; SZ M; Rep 0; Str 8, Dex 12, Con 10, Int 14, Wis 8, Cha 16, Challenge Code A.

Equipment: Environmental compensator, Gyro-balanced unipod, Order transmitter, Facial-recognition software, Heuristic Processor, Vocabulator, Tiny Repulsorlift Unit

Skills: Appraise+6, Balance+3, Computer Use+4, Entertain (storytelling)+9, Gather Information+9, Knowledge (cultures)+4, Listen+1, Profession (bartender)+3, Sense Motive+1.

Unspent Skill Point: 0

Feats: Acrobatic, Ambidexterity, Street Smart, Weapon Group Proficiency (simple weapons).

Cost: 6,500 credits.

Era: Old Republic Era, Rise of the Empire



VIII. Epices et Drogues

L'usage des drogues, sédatifs et autre anabolisants rassemblés sous le terme d' « Epices » n'est pas plus courant dans la galaxie de Star Wars qu'ailleurs. Toutefois il n'existe pas de meilleur endroit que les bars et autres cantinas pour trouver de petits vendeurs à la sauvette toujours prêts à vous offrir un peu de « piment dans votre vie » contre monnaie sonnante et trébuchante. Le commerce de toutes ses substances illicites est illégal sur bien des mondes et bien peu de patrons d'établissements ne tolèrent ce genre de clientèle en leurs locaux.

Voici quelques drogues parmi les plus répandues mais il en existe d'autres encore...

Sédatif H4b

Le sédatif H4b est une drogue injectée directement dans le flux sanguin afin d'induire la somnolence. Elle est surtout utilisée dans les hôpitaux mais peut se trouver sur le marché noir comme somnifère.

Effets : Le personnage subit un malus de -4 à tous ses jets de sauvegarde en Réflexes

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Lent à la détente : Le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets d'initiative tant que dure l'effet

Inconscience : Le personnage est assommé et considéré comme sans défense pour 1D6 heures

Coma : Le personnage est inconscient et considéré comme sans défense pour un 1D4 jours

Dépérissement : Le personnage perd définitivement 1 point en Constitution

Débilité : Le personnage perd définitivement 1 point en Intelligence

Durée de l'effet pour une dose: 2h

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 12

Coût à la dose : 80 crédits

Disponibilité : Très courant

Gabaki Grise

La gabaki grise doit son nom à la couleur que prennent les feuilles de la plante Gabaki lorsqu'elles sont séchées pour la produire. Cette drogue très légère produit une fumée légère et relaxante lorsqu'elle est brûlée. Elle est parfois utilisée dans les magasins afin de détendre la clientèle.

Effets : Le personnage subit un malus de -4 à tous ses jets de sauvegarde en Volonté

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Lent à la détente : Le personnage subit un malus de -1 à tous ses jets d'initiative tant que dure l'effet

Inconscience : Le personnage est assommé et considéré comme sans défense pour 1D6 heures

Durée de l'effet pour une dose: 1h

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 10

Coût à la dose : 50 crédits

Disponibilité : Très Courante

Neutron de Pixie

Le Neutron de Pixie est une drogue dure anabolisante très dangereuse. Ses effets incluent l'extase, un temps de réaction accru et un sentiment de force et d'endurance ainsi qu'une meilleure résistance à la douleur. Les symptômes de sevrage incluent la faiblesse musculaire, des douleurs osseuses aux articulations et une torpeur physique et mentale extrême.

Effets : Bonus de +1 à tous les jets d'initiative, de +1 à la Force et de +2 à tous les jets de volonté pour résister à la douleur uniquement

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Douleur osseuse : Le personnage perd immédiatement 1D10 points de vitalité

Faiblesse musculaire : Malus de -2 en Force durant 4h

Torpeur physique et mentale : Le personnage subit définitivement un malus de -1 en Initiative.

Durée de l'effet pour une dose: 2h

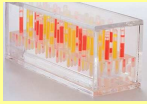
DC de Volonté pour résister à la dépendance : 18

Coût à la dose : 400 crédits

Disponibilité : Rare



Bâtons de la mort



Les bâtons de la mort sont une substance narcotique vendue généralement dans les mondes de la bordure extérieure, mais qui peut être trouvée en abondance sur Coruscant. Originellement développée par des laboratoires pharmaceutiques illégaux de Coco Town, ils sont relativement bon marché et sont vendus dans les clubs des villes par les slythmongers.

L'extrait d'ixetal cilona offre l'euphorie en échange d'un terrible destin, en produisant une version distordue de la réalité améliorée de couleurs vives. Avec chaque dose, la durée de vie de l'utilisateur est réduite, et les doses successives ne font que réduire encore plus l'espérance de vie, le désir d'une réaction plus forte augmentant avec les doses de plus en plus fortes. Il est donc très difficile pour une jeune de s'en sevrer sans assistance médicale, une cure de désintoxication étant disponible dans les centres médicaux pour 2500 à 3000 crédits.

Les bâtons de la mort existent en deux formes typiques. La forme liquide consiste en petits tubes de fluide jaune ou rouge d'ixetal cilona, qui peut être mélangé aux alcools ou injecté directement. Une variété solide contenant des granules séchées de drogue peut être fumée ou pulvérisée et inhalée. La drogue est connue pour diminuer la connexion avec la Force.

Les bâtons de la mort sont un facteur dévastateur de la société Balosar. La pollution a été la cause de nombreuses addictions aux bâtons de la mort mais l'immunité aux toxines des Balosar leur a permis de consommer cela sans plus d'effet qu'une dépendance à vie. Certains Balosar se sont alors lancés dans le commerce des bâtons de la mort là où ils pouvaient voyager dans le but de trouver des consommateurs potentiels. Durant le règne de la République Galactique, la vente illégale de bâtons de la mort devint une grande compétition avec l'épice de Ryloth nommé le ryll. Cette rivalité résultait en une profonde haine entre les Balosar et les Twi'Lek.

Effets : Au moment de la prise, le personnage perd définitivement 2 points de vitalité. Tout personnage utilisant un point de Force durant l'usage de bâtons de la mort voit son bonus diminué d'1D6. Tout personnage grâce à sa bonne humeur reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de Psychologie (Sense Motive) et de Diplomatie (Diplomacy)

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Empoisonnement : Au moment de la prise, le personnage perd définitivement 2D4 points de vitalité

Toxicité grave : Au moment de la prise, le personnage perd définitivement 1D4 points de blessure

Durée de l'effet pour une dose : 4h

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 20

Coût à la dose : 60 crédits

Disponibilité : Très Courante

Ryll

Le ryll a été découvert aux alentours de 4800 avant la bataille de Yavin et miné sur la planète Ryloth. Il s'agit d'une forme d'épice relativement faible utilisée pour créer nombre de médicaments à travers toute la galaxie. Le ryll est aussi vendu illégalement aux travailleurs du Secteur des Corporations. Comme toute substance « de récréation » le ryll est potentiellement très addictif et dangereux. Il peut même être combiné au glitterstim pour former du glitteryl encore plus dévastateur. En plus des opérations de minage sur Ryloth, juste avant la bataille de Yavin, les Hutt employaient des esclaves d'une fausse religion pour produire de l'épice sur la planète Ylesia jusqu'à ce que l'Alliance Rebelle n'intervienne et ne mette un terme au trafic.

Effets : La Volonté du personnage est diminuée de 1 tandis que l'Intelligence et la Dextérité sont augmentées de 1. A la fin de l'effet, la Volonté, l'Intelligence et la Dextérité subissent un malus de -2 durant 4h.

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Esprit affaibli : La Volonté du personnage est diminuée de -1 de manière permanente

Durée de l'effet pour une dose : 2h

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 16

Coût à la dose : 100 crédits

Disponibilité : Courante

Ryll kor

Le Ryll kor est le fin du fin en matière de ryll ses effets sont plus forts mais il ne constitue que 3% environ d'une récolte globale de ryll. Le ryll kor peut être combiné à du bacta pour former un puissant antibiotique, il perd alors de sa toxicité.

Effets : La Volonté du personnage est diminuée de 3 tandis que l'Intelligence et la Dextérité sont augmentées de 3. A la fin de l'effet, la Volonté, l'Intelligence et la Dextérité subissent un malus de -4 durant 4h.

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Esprit détruit : La Volonté du personnage est diminuée de -2 de manière permanente

Durée de l'effet pour une dose : 4h

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 18

Coût à la dose : 600 crédits

Disponibilité : Très Rare



Glitterstim

Le glitterstim est le nom d'une variété d'épice minée sur Kessel. Il s'agit d'une variété d'épice de grande valeur très sévèrement contrôlée par l'Empire Galactique. Elle fut produite à partir des toiles des araignées d'épice. Le glitterstim est photo réactif et se dégrade instantanément à la lumière, il doit donc être miné dans l'obscurité totale sans quoi il est ruiné. Après son excavation il doit être placé dans du papier opaque pour prévenir son activation accidentelle. Le glitterstim est assez additif- une utilisation habituelle menant rapidement à une dépendance complète. Les effets réels du glitterstim varient selon l'utilisateur mais il est reconnu qu'il donne à son utilisateur un bref mais très appréciable booster télépathique et renforce temporairement l'état mental. Un usage excessif toutefois conduit à une dégénérescence nerveuse ce qui résulte dans la perte de la vue, la catatonie et/ou la paranoïa.

Effets : Bonus de +6 en Télépathie pour les utilisateurs de la Force, Bonus de +2 en Télépathie pour tous les non-utilisateurs de la Force qui peuvent utiliser cette capacité comme une capacité de classe durant les effets de la drogue.

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Perte de la Vue passagère : le personnage est aveugle durant 4h.

Catatonie : malus de -8 à tous les jets d'initiative durant 4h, le personnage est considéré comme étant sans défense.

Paranoïa : malus de -8 en Sagesse durant 6h.

Durée de l'effet pour une dose : 10 minutes

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 20

Coût à la dose : 300 crédits

Disponibilité : Normale

Booster Blue

Le Booster Blue est fabriqué à partir d'une mixture chimique de Cuivre bleu phthalocyanine qui lui donne sa couleur et de 4-Diméthylaminobenzène. Il est généralement stocké dans des canettes métalliques et fabriqué puis vendu par des contrebandiers. Lorsque consommée elle améliore le temps de réaction d'un individu mais comme toutes les autres épices elle cause des effets secondaires dès que la substance disparaît du corps. Elle peut causer de très sérieux dommages musculaires en cas d'overdose.

Effets : Bonus de +2 à tous les Jets d'initiative durant la durée d'effet de la drogue. Malus de -4 à tous les Jets d'Initiative durant les 3h qui suivent à moins de reprendre une dose.

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Choc anaphylactique : Le personnage perd immédiatement 1D8 points de blessure

Empoisonnement : Au moment de la prise, le personnage perd définitivement 2D4 points de vitalité

Toxicité grave : Au moment de la prise, le personnage perd définitivement 1D4 points de blessure

Durée de l'effet pour une dose : 1h

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 22

Coût à la dose : 50 crédits

Disponibilité : Très courante

Andris

L'andris brute est une variante de l'épice. Elle est minée sur Sevarcos et était utilisée au début en tant qu'additif à la nourriture pour améliorer le goût et empêcher la pourriture ce qui était précieux sur les vaisseaux lents. Toutefois il fut découvert qu'elle pouvait être raffinée en cristaux blancs qui donnaient à leur utilisateur une amélioration des sens.

L'andris fut alors raffinée en un stimulant additif qui donnait encore plus de satisfaction. Une congélation améliora encore ses propriétés. Alors que l'andris brute fut légale depuis l'ancienne république et jusqu'au début de l'Empire, la variété hautement raffinée ne l'était pas. Le COMPNOR et le Bureau Impérial de la Nourriture et des Consommables ainsi que l'armée impériale autorisèrent son usage exclusif aux militaires. Il faut alors de notoriété publique que l'andris était la « Drogue Impériale » par excellence dans une tentative d'amener toute la galaxie sous sa coupe.

Effets : Bonus de +2 en Perception Auditive (Listen) et Détection (Spot). Les utilisateurs de la Force bénéficient en plus d'un bonus de +2 en Améliorer les Sens (Enhance Senses)

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Apathie : La Volonté du personnage est diminuée de -1 durant 2h

Nausée infernale : Le personnage subit un malus de -2 à tous ses Jets d'Initiative et un malus de -1 en Dextérité durant 3h.

Durée de l'effet pour une dose : 2h

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 14

Coût à la dose : 200 crédits

Disponibilité : Normale



Carsunum

Le Carsunim est une épice très rare et illégale minée sur Sevarcos. L'utilisation de Carsunum donne une amélioration aussi bien mentale que physique en même temps qu'une grande sensation de bien-être. Toutefois une fois la fin des effets, les effets secondaires varient de tremblements incontrôlables à la mort. La guilde des guérisseurs utilise du carsunum dans certaines de ses cures médicales et la rumeur veut que la flotte Katana ait été perdue du fait de la présence à son bord de cette drogue.

Effets : Bonus de +1 en Force et en Intelligence durant la durée d'effet de la drogue. Malus de -2 en Force et en Intelligence durant les 2h qui suivent à moins de reprendre une dose.

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Tremblements incontrôlables : Le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque à distance durant les 2h qui suivent.

Empoisonnement grave: Le personnage perd immédiatement 2D10 points de Constitution

Durée de l'effet pour une dose: 6h

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 22

Coût à la dose : 800 crédits

Disponibilité : Très rare

Glitteryll

Le glitteryll est une synthèse de glitterstim et de ryll obtenu en nourrissant des araignées d'épice de ryll. Cette drogue diminue la capacité de mémoire de son utilisateur et fait grandir les araignées d'épice jusqu'à des tailles massives.

Effets : La Volonté du personnage est diminuée de 1 tandis que l'Intelligence et la Dextérité sont augmentées de 1. Bonus de +4 en Télépathie pour les utilisateurs de la Force, Bonus de +1 en Télépathie pour tous les non-utilisateurs de la Force durant les effets de la drogue.

Overdose : Les effets sont progressifs mais cumulables en cas de récurrence :

Esprit affaibli : La Volonté du personnage est diminuée de -1 de manière permanente

Perte de la vue passagère: le personnage est aveugle durant 4h.

Catatonie : malus de -8 à tous les jets d'initiative durant 4h, le personnage est considéré comme étant sans défense.

Paranoïa : malus de -8 en Sagesse durant 6h.

Durée de l'effet pour une dose: 1h

DC de Volonté pour résister à la dépendance : 18

Coût à la dose : 500 crédits

Disponibilité : Rare



Auteur et traduction : Sylvain BRASSEUR

Sources : *Wookieepedia* : http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page