



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 600 mets, 16 soupes, plus de 140 breuvages de base, 60 desserts, 20 types de friandises et 20 contenus de rations de survie. Vous trouverez aussi la description de droïdes courants 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 étranges 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 ont 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, des indications vous sont données en tête de colonne sur ce sujet.

Vous pouvez aussi 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 voire tripler dans les cas extrêmes. Même de l'eau peut être extrêmement rare sur certaines planètes comme Tatoonie.

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 imaginaire !

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...

VII. Desserts (1d20)

7045
 7055
 75577e

Jet	Restaurant de haut standing		Restaurant "Normal"		Bar, Diner, Cantina, Cafeteria	
	Dessert	Coût	Dessert	Coût	Dessert	Coût
1	Mignardises impériales de Coruscant	13.5	Vercupti de Sgazza Boleruueé	8.5	Morceau de tarte Hubbard	4
2	Baies des nuages de Bakura	13	Gâteau Puff zébré	8	Salade de fruit Poma-drupe	4
3	Pkneb caramélisé	12.7	Délices du Corridor d'Ison	8	Tibanna Split	3.7
4	Pudding Deneelin Fizz	12.5	Gâteau Pyollian	7.7	Won-won de Kashyyyk	3.5
5	Delight du contrebandier	12	Pâtisserie Dweezel	7.5	Rouleaux de gelée royale	3
6	Menthe Cardélienne	11.7	Glace au noix de pekrit grillées	7.5	Morceau de Tarte Pikatta	3
7	Crème Nougat Cavaellin	11.5	Soufflé à la Lothal	7	Quatre-quarts kowakian	2.7
8	Canapé Vagnerian	11	Glace au syrop de Frill	6.7	Gâteau dévaronnan	2.7
9	Muffin à l'alderaanienne	10.5	Tourte aux fruits Zooch et glace aux baies Danta	6.5	Nuage d'ange d'lego	2.7
10	Banquise royale de Naboo	10	Pudding aux fruits octavian	6	Morceau de tarte aux pommes toute almakienne	2.5
11	Sorbets au sirop d'Empress Teta	9.7	Dame noble au chocolat Trammistan	5.7	Gâteau marbré Sic-Six	2.5
12	Profiteroles Ukio	9.7	Crème de Bantha	5.7	Rouleaux d'épices Keshian	2.5
13	Uj'alayi (Gâteau Uj mandalorien)	9.5	Bretzel de Duro	5.5	Noix de coco concassée d'Ishi-Tib glacée	2
14	Kiwik Clusjo Swirl	9.5	Coupe de glace aux baies Beeble	5.5	Munchies croquants aux amandes de Kwevron	2
15	Assortiment de sorbets chandrilliens	9	Financier au Baies Zooch, crème d'haricot danta	5	Beignet glacé aux "Pépites de matière noire"	1.7
16	Sabayon façon Kuati	9	Umi-Yumi gungan	5	Beignet glacé au sirop d'érable Endorien	1.7
17	Gâteau à sept étages de Kashyyyk	8.7	Granité au Melon Beelpop	5	Carrés collants de mauve sucrée	1.7
18	Gâteau Neige de Citros	8.7	Crème glacée aux algues Herglic	4.7	Nectrose Freeze	1.5
19	Gâteau au Baies de Quin	8.7	Jogan/ Meiloorun glacé	4.7	Lune de Fex	1.5
20	Gornar de Kashyyyk	8.5	Gâteau à la crème de Namana	4.5	« Dessert Cube »	1

VIII. Rations de Survie et Snacking (1d20)

Carré de fromage agité moléculairement	5
Tourte Kruffy d'Almar	5
Crispic Snack Rolls	4.5
Gornt grillé et lyophilisé	4
Salade de betterave acide	3.5
Pâté séché de Worr	3.5
« Parwan Nutricake »	3
Pain Custard	3
Bouillie Mugruebe	2.7
Espresspasta - sauce au fromage jaune Gozzo	2.5
Synthesteak	2.5
Bouillie Hutt Cho nor Hoola	2
Porridge de fruits de mer de Trask	2
Purée Brogy/ Mousseline Joppa	2
Pâte nutritive Nutmeat	1.7
Nerfsread	1.7
Rat Womp mariné et séché	1.5
Nutribar et Vitapill	1.5
Expressoup	1
Jerk barre de Bacon Nuna	1

IX. Friandises (1d20)

1	Truffes Ziziibbon	3.5
2	Airs Cakes corelliens	3
3	Biscuits Blap	2.7
4	Donut Zeltron	2.7
5	Muffin aux Blumfruit/ aux Mujas	2.5
6	Loukoums au jus de Moof	2.5
7	Barre de chocolat Trammistan	2
8	Biscuits Carbo-protéinés	2
9	Cône Cerean	2
10	Bandes de Nilluk	2
11	Barre Bama	1.7
12	Sucre filé de Christophsis	1.5
13	Bâton Choclime Twist	1.5
14	Sparklemint Stick	1.5
15	Wookie-ookie cookies	1
16	Chips de mousse Adder	1
17	Sith Raider	0.7
18	Bantha Breakfast Biscuit	0.7
19	Sticky Sweet Mallows	0.5
20	Blob Candies	0.5

X. 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. 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 d'un litre environ, multipliez le prix par 4.

Exemples :

-Screwdriver : 1/3 Gin sullustéen, 1/3 Bière épicée corellienne, 1/3 Spiritueux Old Janx coûte 7.5 ((6.5+7.5+8) /3= 7.3)
 -le "Twisler" de Garn Bel Ibis : 1/2 liqueur de fruits du soleil, 1/2 Whisky Red Corellien coûte 7.5 ((1.5+13.5) /2= 7.5)
 -Coruscant Coller : 1/3 mousseau de Coruscant, 1/3 Jus Gralynyn, 1/3 jus de muja coûte 6.5 ((13+3+2.5) /3= 6.2)
 -Dark Side Daikiri : 1/2 Rhum vert bleu-Gralish, 1/2 Jus de Baies d'Endor, sucre Yyegar coûte 7 ((4+8+2) /2= 7)
 -Abrax Cofee : 1/2 Café « Trou » Noir, 1/2 Cognac bleu Abrax, miel d'Endor coûte 8 ((5+9+2) /2=8)

Jet	Boisson	Coût	Boisson	Coût	Boisson	Coût
Champagnes						
	Champagne d'Alderaan	15	Mousseux de Coruscant	13	Clairette Horstberry	11
Vins (rouges/blancs/rosés) et cidres (1d8)						
1	Vert Sec d'Algarine	11.5	Vayerbok	8	Port-Tempête de Parmathe	3
2	Vin d'Alderaan	11.5	Mélange de Ryloth	7	Glacé d'Elom	2.5
3	Domaine de la Maison sur le Lac	11	Porto de Malastare	6.5	Vin Demi-Sec Corellien	2
4	Vin de baies Veronian	10.5	« Eau sacrée » nubienne	6	Cidre de Jaffa	1.7
5	Vin Epicé Deltron	10.5	Vin fermenté Nikta	5.5	Cidre Circuit	1.5
6	Vin Necr'ygor Onic	10	Rosée de Maaltin	5	Gros vin de contrebande	1
7	Vin de sang gungan	9.5	Vin de Baie des étoiles	4	« Vin des étoiles »	1
8	Vin d'Emeraude	9	Vin Toniray bleu	3.5	Piquette locale	0.5
Alcools (1d12)						
1	Merenzane Gold	15	Bespin Port	10	Barium Frizz	5.5
2	Narcolethe Mandallien	14.5	Nuage de Gand	10	Tord boyau Ord Mandrell	5
3	Elixir de Coruscant	14	Whisky rouge Menkeroo	9.5	Prime d'Halmad	4.5
4	Bouffée de paradis	13.5	Cognac bleu Abrax	9	Jus Gralynyn/ Sulfate frappé	4.5
5	Whisky Red Corellien	13.5	Armagnac Nal Hutta	8.5	Rhum vert-bleu Gralish	4
6	Xinphar Calamari	13	T'ill-T'ill de Loj	8.5	Dorian Quill	4
7	Kéfir Altorian	13	Accarrgm	8.5	"Brûle gorge" de Tatooine	3.5
8	Gruvian Tovash	13	Spiritueux Old Janx	8	Fizzbrew carbonaté	3
9	Deuterium Pyro	12.5	Garmmorl de Kashyyyk	8	Liqueur T'ssolok de Ryloth	3
10	Nectar de Naimara Bakuran	12	Lum de Morobe	7.5	Brandy gamorr/ Vasariany	2.5
11	Ruge d'Alderaan	11.5	Cognac Churban	7	Alcool de Dewback	2
12	Accaragn de Kashyyyk	11	Gin sullustéen	6.5	Liqueur de fruits du soleil	1.5
Bières (1d12)						
1	Bière Zaironna illégale	12	Blonde de Commenor	6	Bière d'Elba	2.5
2	Forte Bimmisaari	11	Bière Kibshae	5.5	Pétillant Kuati	2
3	Ne'tra gal (bière noire)	10.5	Bière Hutt	5.5	Bière Dresellienne	2
4	Mandalorian ale kri'gee	10	Bière épicée de Clendor	5.5	Lager de Coruscant	2
5	Bière Vinta de Malastare	9.5	Bière de Forvish	5.5	Boisson des bas quartiers	1.5
6	Bière d'Alderaan	9	Bière d'Adumar	5	Ale Alarevi	1.5
7	Agaric Ale Neimodienne	9	Danse de feu antakarienne	5	Cringe amer Venaarien	1.5
8	Boga Noga Hutt	8.5	Bière Tarissienne	5	Bière Trandoshanne	1.5
9	Bleue de Rodia	8	Gluck de Douglas III	5	Bol de « bave de Hutt »	1
10	Bière épicée corellienne	7.5	Corporation Brown Ale	4	Bière de racines Daro	1
11	Hydromel Verpine	7	Double forte de Drall	3.5	Anoan malté	0.5
12	Bière Ebla de Bonadan	6.5	"Lomin-Ale"	3	« Sang de mynock »	0.5
Boissons chaudes (1d8)						
1	« Capuccinubien »	8	Café « Trou » Noir	5	Supernova caf	2.7
2	Thé de Falleen	7.5	« Da Soocha »	4.5	Photon Fizzle	2.7
3	Thé Ansonnien	7.5	Hot Milkshake Vortexien	4	Lait alcoari wookie	2.5
4	Espresso Thyferrien	7	C-Thé de Mon Calamari	4	Lait bleu/ Lait rose	2.3
5	Thé Moogan	6.5	Liquide huileux ardent	3.5	Jus de Jawa/ Ardees	2
6	Boisson protéinée Aitha	6	Tasse de Mocoa	3.5	« Tauntaun chaleureux »	1.5
7	Chocolat chaud Bespinois	6	Bouillant Tund	3	Thé au citron wroonien	1.5
8	Tisane de Gand	5.5	Brûlant Neimodien	3	« Expresscaf » / Stim caf	1
Eaux, jus et boissons fraîches (1d8)						
1	Jus de baies d'Endor	8	Eau de tempête kamino	4.5	Jus de pomme almakienne	2.5
2	Extrait de fleur de Kalarba	8	Eau Throova	4	Slimonade/ Duros cola	2
3	Nectar de Varanta	7.5	Eau de baptême Bothane	4	Fizyglug (goût au choix)	1.7
4	Brume Ithorienne	7	Carbosirop de Fibroxys	4	Adegan Crystal Fizyglug	1.5
5	Thé glacé de Kashyyyk	6.5	Jus de jogan/ de kavasa	4	Sirop de frill	1.5
6	Eau pétillante d'Alderaan	6	Jus de gralynyn/ de pali	3	Soft Drink Chandrillien	1
7	Eau de Source de Naboo	5.5	Jus de meiloorun/ de muja	2.5	Eau d'Aquaris	1
8	Ruby Bliel	5	Jus de prune dressellienne	2.5	Extrait d'astéroïde	0.5

XI. 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 les espaces confinés comme un restaurant.

Le droïde est bourré des 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

XII. Épices et Drogues

L'usage des drogues, sédatifs et autre anabolisants rassemblés sous le terme d'« Épices » 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 additif et dangereux. Il peut même être combiné au glitterstim pour former du glitterryl 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. À 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. À 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

775 114 200N 005 11-77

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 phtalocyanine 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 : Sabrina BRASSEUR

Sources : *Wookieepedia* : http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page, Dining at Dex's