

LE GUIDE GALACTIQUE



**STAR
WARS**
CHRONICLES[®]



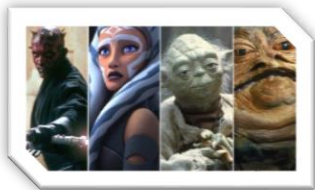
LE GUIDE GALACTIQUE

LE GUIDE GALACTIQUE



**STAR
WARS**
CHRONICLES

NOUVELLES ESPÈCES



Abednedo	4
Adarian	5
Aleena	6
Altiri	7
Anarrian	8
Anomide	9
Anzellan	10
Ardennien	11
Arkanien	12
Bimm	13
Caamasi	14
Caarite	15
Chiss	15
Codru-Ji	16
Cragmoloid	17
Drall	18
Elom	19
Elomin	21
Falleen	21
Farghul	23
Frozian	24
Gossam	25
Gotal	26
Iktotchi	27
Khil	28
Khommite	29
Klatooïninien	30
Kubaz	31
Lannik	32
Miraluka	33
Mirialan	34
Morseerian	35
Mrissi	36
Omwati	37
Ortolan	38
Rattataki	39
Rybet	40
Sakiyan	41
Selkath	42
Selonian	43
Shistavanen	44
Sith Pur-sang	46

Skrelling	47
Tarro	48
Toydarien	49
Trianii	49
Tridactyle	50
Ubese	51
Presque-humains	53

NOUVELLES VOIES



Chasseur de prime	56
Hacker	56
Ingénieur	57
Métier	58

VOIES DE LA FORCE



Sensible à la force	58
Sorcières de Dathomir	59
Ichor	59
Initié Sith	60
Guerrier Sith	60
Seigneur Sith	60

VOIE DE L'AMÉLIORATION



Bio-implant	61
Cybernétique	61
Liste des implants	61



VOIES DE PRESTIGE



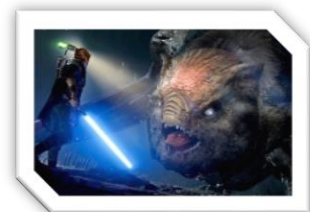
Consulaire	64
Gardien	65
Sentinelle	66
Paladin gris	67
Sorcier Sith	68
Maraudeur Sith	69
Ombre Sith	69
Sœur de la nuit	70
Commandant de droïdes	71
Commando	72
Enfant de Mandalore	72
Impérial	73
Officier	73
Rebelle	74
Seigneur du crime	74
Teräs Käsis	75

POUVOIRS DE LA FORCE



Modification de Pouvoir	75
Nouveaux pouvoirs	75
Pouvoirs du côté obscur	77
Récupérer la Force	79

BESTIAIRE



Nouvelles créatures	80
Personnages non joueur	93

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

PRÉSENTATION

Vous tenez entre vos mains, le premier supplément de la gamme *Star Wars Chronicles*. Pour rappel, cette version Chroniques Oubliées de l'univers emblématique de Star Wars a été réalisée par Genseric Delpature, qui a fait un merveilleux travail d'adaptation.

Suite à son travail, une version personnelle pour mes joueurs et moi-même a vu le jour avec de nombreuses modifications et rajouts. Ce supplément représente la suite de cette envie de poursuivre l'aventure et surtout un moyen de répondre à des manquements présents dans le livre de base.

Mais que trouverez-vous dans ce supplément ?

- Nouvelles espèces jouables
- Nouvelles voies
- Nouveaux pouvoirs de la Force
- Une gestion plus poussée du côté obscur
- Nouvelles créatures dans le bestiaire
- Nouveaux PNJs pour donner de la vie à vos parties.

Alors, maintenant entrons dans l'aventure, plongeons tous ensemble dans une **Galaxie lointaine, très lointaine...**

Pretre

Sources :

www.starwars-holonet.com

www.anakinworld.com

https://swse.fandom.com/wiki/Star_Wars_Saga_Edition_Wikia

Ultimate Alien Anthology – D20



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

NOUVELLES ESPÈCES

Voici donc ci-dessous les nouvelles espèces proposées pour concevoir vos PNJ et personnages dans l'univers de Star Wars Chronicles.

ABEDNEDO



Les Abednedos sont une espèce originaire de la planète du même nom (Abednedo) dans la région des colonies de la galaxie. Les Abednedos sont humanoïdes et mammifères, et leurs visages présentent des vrilles buccales pendantes et deux narines charnues. Les Abednedos peuvent avoir la peau brune, crème ou beige.

Ils sont une espèce courante dans la galaxie et ont été vus occupant de multiples professions différentes. Les Abednedos sont de fervents partisans à la fois de la Rébellion et de la Nouvelle République, semblables aux Mon Calamari et aux planètes de la Bordure extérieure.

Personnalité : c'est une espèce grégaire et intelligente. La curiosité des Abednedos et l'acceptation des autres espèces, ainsi que leur maîtrise des langues, en font un peuple courant dans la galaxie. Les Abednedos occupent de multiples professions, y compris les équipages de fret, les soldats, les bureaucrates, etc.

Description physique : Les Abednedos ont des fentes nasales charnues et des yeux noirs, leurs orbites dépassent du côté de leur tête allongée. Ils

possèdent également des vrilles buccales pendantes, qui sont des restes d'organes sensoriels qui ont aidé leurs ancêtres à naviguer sous terre dans l'obscurité. Ils peuvent avoir des cheveux au-dessus de leurs yeux et sur le côté et à l'arrière de leur tête, qui peuvent être de couleur blanche, blonde ou foncée. L'Abednedo a des bras qui se terminent par cinq doigts et des jambes qui se terminent par trois. La couleur de leur peau peut être brune, crème ou beige.

Monde d'origine : la planète Abednedo, qui abrite des villes souterraines et des cathédrales. Peu de temps après la bataille d'Endor, l'Empire a occupé Abednedo et la planète a été soumise à une série de perturbations climatiques.

Langues : Abednedish et Basic

Particularités des Abednedos

Ajustements de caractéristiques : +2 INT, -2 SAG

Voies raciales : Planète, Métier

Taille : moyenne

Grégaire : les Abednedos rentrent facilement en relation avec les autres espèces, ils gagnent un bonus de +2 à tous leurs jets sociaux.

Vision dans le noir : ils possèdent une très bonne vision dans le noir et voient deux fois plus loin et sans malus dans une telle situation.

Grimpeur expert : +5 à tous leurs tests d'escalade.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ADARIAN



Les Adarians sont surtout connus pour leurs activités minières et manufacturières, ainsi que pour être une civilisation qui n'a jamais été ternie par les troubles civils. Adati, leur monde natal, est géré comme s'il s'agissait d'une société. La société Adarienne est divisée en castes strictes qui déterminent le rôle que chaque membre assumera, les castes supérieures ayant une autorité absolue sur les inférieures.

Personnalité : les Adarians pèsent soigneusement leurs options avant de prendre une décision, mais une fois la décision prise, ils sont rarement poussés à changer d'avis. Les Adarians font implicitement confiance au jugement de ceux qui ont un statut supérieur, et seuls les Adarians les plus désinvoltes et les plus rebelles ignoreraient les ordres ou les conseils d'un membre d'une caste supérieure. Les Adarians ont un sens aigu des affaires et une volonté naturelle de réussir. Ils consacrent beaucoup de temps et d'énergie pour assurer la prospérité de leurs entreprises.

Description physique : les Adarians sont des humanoïdes sans poils avec des têtes allongées qui ont un trou d'un côté à l'autre. Les adultes mesurent environ 1,7 mètre de haut et se déclinent dans une variété de couleurs de peau saturées (généralement bleues ou jaunes). Les membres de la même caste ont tendance à avoir une coloration similaire.

Monde d'origine : les archéologues pensent que les Adarians ne sont pas originaires d'Adari (situé dans la bordure intérieure), mais ont plutôt migré vers la planète des milliers d'années avant la bataille de Yavin. La planète est maintenant le siège du gouvernement Adarian, qui fonctionne comme une entreprise.

Langues : Adarese et Basic

Particularités des Adarians

Ajustements de caractéristiques : +4 INT, -2 CON

Voies raciales : Corporation, Planète

Taille : moyenne

Appel subsonique : un Adarian peut émettre un appel subsonique en gonflant sa poche de gorge et en faisant vibrer le sac rempli d'air. Cet appel peut être entendu jusqu'à 20 kilomètres par d'autres Adarians. De plus, les membres d'autres espèces pourraient souffrir des effets néfastes de l'appel subsonique.

L'Adarian effectue un jet d'Attaque Mentale et compare le résultat à la Défense Corporelle de toutes les créatures non-adarians dans un cône de 12 mètres. En cas de réussite, il inflige 2D4 points de dégâts sonores et apporte un malus de -2 jusqu'à la fin du tour ; si l'attaque échoue, la cible subit à la place la moitié des dégâts.

Chaque utilisation de cette capacité fait subir à l'Adarian 1D4 PV étourdissant.

Conscience accrue : un Adarian peut choisir de relancer n'importe quel test de Perception, mais doit conserver le deuxième résultat.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ALEENA



Les Aleena sont une petite espèce reptilienne mieux connue sous le nom de voyageurs galactiques. Leur curiosité innée, associée à un fort dévouement à la famille, les incite à visiter la plupart des régions de la galaxie ensemble. Des familles Aleena se présentent même dans les endroits les plus insolites ou les plus dangereux, juste pour voir les sites touristiques. Cependant, bien que "Touriste Galactique" puisse être le stéréotype des Aleena, ils engagent également la galaxie de manière plus civique. Dans la République, les Aleena ont servi au Sénat Galactique et en tant que Chevaliers Jedi et Maîtres Jedi. Des escouades d'Aleena éclaireurs ont même aidé à défendre Kashyyyk pendant la guerre des clones. Dans l'Empire, l'espèce n'a pas retenu l'attention particulière.

Les Aleena sont rapides et agiles. Leur métabolisme leur permet de brûler beaucoup d'énergie en peu de temps, ce qui leur donne une augmentation significative de leur vitesse et de leurs réflexes. Certains Aleena utilisent ces compétences naturelles en tant que podraceurs et pilotes.

Personnalité : les Aleena sont aventureux et courageux. Ils ont une grande curiosité, ce qui les incite à voyager beaucoup. Ils sont rapides aussi bien dans l'esprit que dans le corps, et ils ne laissent pas le fait d'être l'une des plus petites espèces de la galaxie les inhiber ou les intimider.

Description physique : L'Aleena est un bipède reptilien court qui a de grands yeux et une large

bouche avec de petites dents pointues. Sa tête se rétrécit à partir d'un large visage. Un Aleena a un corps long par rapport à ses bras courts et ses jambes trapues. Ils sont généralement de couleur bleu-gris.

Monde d'origine : le monde dur et aride d'Aleen dans la bordure intérieure.

Langues : Aleena et Basic

Particularités des Aleena

Ajustements de caractéristiques : +2 DEX, -2 CHA

Voies raciales : Espace, Voyage

Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

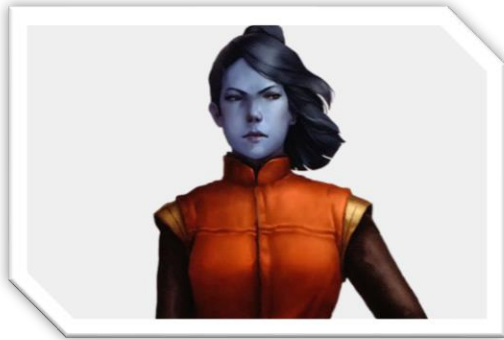
Boost d'énergie : une fois par rencontre, un Aleena peut gagner temporairement en rapidité et en réflexes. Lorsque cette capacité est activée, un Aleena gagne un bonus de +2 en Dextérité, et gagne une action de mouvement supplémentaire. L'énergie dure un nombre de rounds égal au modificateur de Constitution de l'Aleena (minimum 1 round). Ensuite le personnage subit un malus de -2 à toutes ses actions. Les pénalités imposées par cette condition persistent jusqu'à ce qu'il prenne au moins 10 minutes pour récupérer, période pendant laquelle la créature ne peut s'engager dans aucune activité intense.

Agilité accrue : l'Aleena est assez habile à éviter le danger au combat quand il peut le voir venir. Un Aleena peut choisir de relancer n'importe quel test d'acrobatie, mais doit conserver le deuxième résultat.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ALTIRI



Les Altiri sont une espèce presque-humaine qui a évolué sur le continent oriental de la planète qu'ils appellent Altiria. À l'origine nomades errants, les Altiri ont développé une société qui accorde une grande importance au développement individuel de son intellect et de sa spiritualité. Par l'expression artistique et la conscience culturelle, l'Altiri se concentre sur l'élargissement de sa connaissance de l'univers par des moyens pacifiques et scientifiques. Leur guerre perpétuelle avec les Anarriens est une exception flagrante à ce noble objectif.

La plupart des Altiri s'unissent sous la bannière de la République d'Altirian, une démocratie représentative qui gouverne la majeure partie du continent oriental et plusieurs chaînes d'îles autour de lui. L'objectif principal de la République est la promotion des Altiri, leur développement dans la société la plus avancée du monde et leur élévation au rang de dirigeants de la planète. Les membres de la République déclarent avec ferveur qu'ils recherchent une existence pacifique dans laquelle la connaissance et les arts sont prisés par-dessus tout, et de nombreuses facettes de leur société soutiennent cet idéal. Dans le même temps, la République maintient une force militaire importante, dont le but est de combattre les Anarriens. Avant leur découverte des Anarriens, les Altiri adoraient principalement la déesse Shalla, porteuse de paix et de bonne fortune. Bien qu'elle soit moins importante de nos jours, elle est toujours vénérée dans une large mesure, et les Altiri vont jusqu'à donner son nom à leur colonie de Priva.

Personnalité : les Altiri sont une espèce se concentrant sur le progrès scientifique et l'inspiration culturelle. Leur querelle avec les

Anarriens dément une relation autrement amicale avec d'autres espèces intelligentes, un contraste qui peut être choquant pour les étrangers. Les Altiri accordent une grande valeur à l'individualisme, encourageant la population à créer ses propres réalisations et à dépasser la barre fixée par la génération précédente.

Description physique : les Altiri mesurent en moyenne 1,7 mètre de hauteur. Leurs nuances de peau varient du bleu clair à l'indigo foncé, et la couleur de leurs cheveux comprend des teintes blanches pures et plus foncées telles que le violet et le noir.

Monde d'origine : les Altiri vivent sur le monde contesté d'Altiria, un monde industriel en conflit constant entre les Altiri et les Anarriens.

Langues : Altirish et Basic

Particularités des Altiri

Ajustements de caractéristiques : aucun

Voies raciales : Arts, Sciences

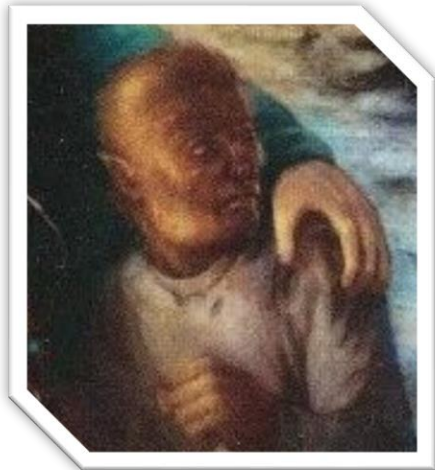
Taille : moyenne

Visuellement frappant : un Altiri a une apparence visuellement surprenante ou étonnante. Le bonus de charisme d'un Altiri est doublé lorsqu'il utilise la compétence Persuasion sur les humains et les presque-humains.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ANARRIAN



Les Anarrians sont une espèce presque-humaine, bien qu'ils aient évolué sur le continent occidental du monde qu'ils appellent Anarris. Leur société met l'accent sur les aspects physiques de la vie et accorde une grande valeur à la force du corps. En raison de cette philosophie, les Anarrians mènent un style de vie militariste. En s'améliorant par le combat et le développement physique, les Anarrians s'efforcent d'atteindre la perfection et un statut plus élevé dans la vie. Ils estiment que leur guerre contre les Altiri est le terrain d'essai parfait pour leurs croyances.

La plupart des Anarrians sont des citoyens de l'empire Anarrian, qui règne sur le continent occidental de la planète et sur de nombreuses îles voisines. Depuis sa création à l'époque des guerres mandaloriennes, l'empire s'est battu pour dominer les Altiri et établir sa domination sur le monde. Grâce à leur état perpétuel de préparation et d'entraînement militaires, les Anarrians sont prêts à lancer un assaut sur tous ceux qui se dressent sur leur chemin, y compris les cellules criminelles d'Anarrians qui ont choisi d'autres philosophies et objectifs.

Personnalité : les Anarrians vivent dans une société totalitaire sous l'autorité d'un chef solitaire qui est le guerrier le plus fort et le plus capable de l'époque. Rarement un dirigeant Anarrian vit au-delà de l'âge moyen, car des soldats plus jeunes et plus forts lancent fréquemment des défis pour prendre sa place.

Description physique : le corps des Anarrians est recouvert d'une fourrure dont la couleur varie du blond clair au brun foncé. Un Anarrian a de longues oreilles pointues et une crête de petites cornes traverse leur visage au-dessus du front.

Monde d'origine : les Anarrians se sont développés sur le monde déchiré par la guerre d'Anarris, un monde fortement contesté sur lequel les Anarrians et Altiri sont constamment en conflit.

Langues : Anarrese et Basic

Particularités des Anarrians

Ajustements de caractéristiques : aucun

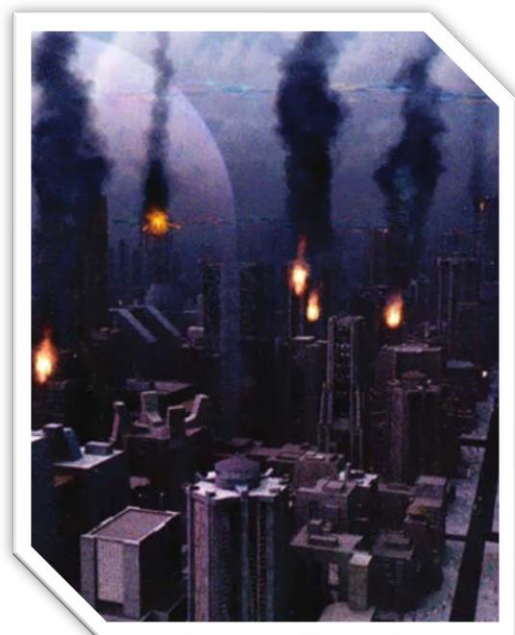
Voies raciales : Guerre, Exploits physiques

Taille : moyenne

Augmentation de force : une fois par rencontre, un Anarrian peut effectuer l'une des actions suivantes :

- Relancez un test de capacité basé sur la force en utilisant un modificateur de force doublé (minimum +1)

- Ajoutez +2 à un jet de dégâts lorsqu'il réussit une attaque de mêlée à laquelle un bonus de Force est normalement ajouté.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ANOMIDE



La plupart des Anomides se drapent dans de longues robes fluides et portent des masques vocalisateur, couvrant tout sauf leurs yeux et leurs têtes chauves. Cependant, ils ne sont en aucun cas timides et entament rapidement une conversation avec un étranger, en particulier un membre d'une espèce rarement rencontrée. Ils aiment partager les histoires et les nouvelles des espaces sauvages de toute la galaxie. Les voyageurs anomides sont généralement riches et considérés comme des proies faciles par les voleurs et les escrocs. Le costume de dissimulation des Anomides leur sert également quand ils ont besoin d'un déguisement rapide et facile. Les anomides sont rencontrés dans toutes les sections peuplées de la galaxie. L'espèce a rejoint l'Ancienne République et a passé 15 000 ans à parcourir la galaxie, à coloniser des mondes et à obtenir de nouvelles technologies. Ce qu'ils ne peuvent pas développer eux-mêmes, ils l'achètent (généralement par des moyens légaux). Comme les Anomides manquent de cordes vocales, ils s'appuient sur les masques vocalisateur pour synthétiser la parole. Les masques traduisent les mouvements musculaires de la mâchoire et de la gorge en mots durs synthétisés électroniquement.

Personnalité : Les anomides sont des intellectuels pacifiques. Ils sont extrêmement curieux des cultures à travers la galaxie. Ils saisissent souvent l'occasion de côtoyer des représentants d'espèces qu'ils n'ont jamais rencontrés auparavant, prenant soin d'apprendre leurs coutumes et leur étiquette.

Description physique : un Anomide typique est d'apparence fragile, avec une peau transparente, de grands yeux opalescents, une plaque chauve entourée de cheveux foncés et vaporeux, des mains à six doigts et des oreilles en éventail. Les Anomides adultes mesurent en moyenne 1,75 mètre.

Monde d'origine : Yablari, situé dans la Bordure extérieure, est un monde agraire doté de certaines des meilleures technologies de transformation des aliments de la galaxie. Il n'y a aucune preuve ni trace de guerres civiles dans l'histoire de la planète, ce qui n'est pas surprenant étant donné la nature agréable de l'espèce. Une sécheresse mondiale a forcé les Anomides à utiliser pour la première fois les principes d'Hyperdrive vieux de plusieurs siècles. Le premier monde convenable qu'ils ont découvert avait déjà une petite colonie de Duros, ouvrant finalement Yablari au commerce galactique.

Langues : à l'aide de leurs masques vocalisateurs, les Anomides peuvent parler le Basic. Les Anomides utilisent également un langage silencieux complexe utilisant des gestes du corps et de la main. Le langage est purement gestuel et n'a aucun élément écrit.

Particularités des Anomides

Ajustements de caractéristiques : +2 INT, +2 CHA, -2 FOR

Voies raciales : Voyage, Mécanique

Taille : moyenne

Curiosité dévorante : les Anomides ont une curiosité pour tout, ils possèdent donc des connaissances variées sur tous les sujets. Ils gagnent un bonus de +5 à tous leurs tests de connaissance.

Mécanicien : un Anomide peut choisir de relancer un test de mécanique, mais doit conserver le deuxième résultat.

Riche : un personnage anomide commence avec le double de fond de crédit.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ANZELLAN



Les Anzellans sont une espèce minuscule qui occupe souvent des emplois et des professions liés à la technologie. Ils se perdent souvent dans leurs pensées, se concentrant si profondément dans leurs projets, mais le résultat du travail créé avec leurs mains habiles est souvent très spectaculaire.

Les Anzellans parcourent librement la galaxie et exercent des professions à la fois légales et non. Ils sont très fiers de leur travail et une grande partie de la haute société galactique aime le travail des Anzellans.

Personnalité : les Anzellans sont joviaux et bruyants. Ils souffrent d'une passion dévorante pour leur travail, s'y perdant complètement. Malgré cela, les Anzellans apprécient la compagnie et sont toujours prêts à aider ceux qu'ils aiment.

Description physique : les Anzellans sont de petits êtres bipèdes avec des touffes de fourrure couvrant la tête et le dos. Leur peau est généralement pâle ou brunâtre et leurs mains sont disproportionnées.

Monde d'origine : inconnu

Langues : Anzellan et Basic

Particularités des Azellans

Ajustements de caractéristiques : +2 INT, +2 CON, -4 FOR, -4 SAG

Voies raciales : Electronique, Mécanique

Taille : minuscule (+5 DER, +15 Discrétion)
capacité d'encombrement fortement réduite.

Technicien : un Azellan peut choisir de relancer un test de mécanique ou d'électronique, mais doit conserver le deuxième résultat. De plus il gagne un bonus de +5 à tous ses tests de mécanique.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ARDENNIEN



Les Ardanniens sont une petite espèce à quatre bras, connus pour leur esprit vif et leurs réflexes rapides. Ces caractéristiques en font des personnes recherchées en tant que pilotes dans la galaxie, à la fois en tant que capitaines de cargo légitimes, mais aussi en tant que contrebandiers.

Les Ardanniens sont également des chefs d'entreprise exceptionnels, avec leurs personnalités et leur vision à long terme qui les rendent populaires parmi leurs clients dans les industries de services. Leur penchant pour les ragots et les rumeurs peut parfois aller à l'encontre de clients moins réputés, mais même dans ce cas, un Ardennien est capable de désamorcer rapidement des confrontations potentiellement dangereuses.

Personnalité : les Ardanniens sont souvent vifs d'esprit et de bonne humeur. Ils sont extrêmement bavards, qu'il s'agisse de savoir à quel point ils aiment ou détestent quelque chose, ou simplement de commenter des sujets apparemment frivoles. Cela les rend très sympathiques aux yeux de ceux avec qui ils interagissent, une aubaine pour les Ardanniens du secteur des transports.

Description physique : les Ardanniens sont de petits bipèdes, avec un nez allongé et une coloration bleu-gris couvrant la majeure partie de

leur corps. Ils ont des yeux étroits de couleur foncée et ont une posture robuste. Les six membres d'un Ardennien partagent tous la même structure, avec des pouces et quatre doigts opposables.

Monde d'origine : les Ardanniens sont originaires de leur monde éponyme Ardennia, un monde agricole avec de fréquents festivals et célébrations.

Langues : Basic

Particularités des Ardanniens

Ajustements de caractéristiques : +2 CHA

Voies raciales : Pilotage, Discours

Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

Pilote expert : avec ses réflexes rapides comme l'éclair, un Ardennien peut choisir de relancer n'importe quel test de pilotage, mais doit conserver le deuxième résultat.

Bras multiples : les Ardanniens gagnent une action supplémentaire par Tour, qu'ils effectuent avec 1D12. Ils peuvent bien sûr tenir des objets dans chaque main.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ARKANIEN



Le peuple arkanien est originaire du système Perave dans la région des Colonies et vit le jour sur la planète polaire Arkania. Bien que peu de gens le sachent encore, Arkania fut un des mondes principaux de l'ancien empire Sith et hébergea de nombreuses bibliothèques de cette civilisation. La planète était également réputée pour ses gisements de minerais rares et l'est encore à l'heure actuelle. Les Arkaniens sont tristement connus pour leur expertise en matière de manipulations génétiques depuis des millénaires. Bien qu'ils n'aient apparemment jamais fait partie des cloneurs, les chercheurs d'Arkania se livrèrent à pratiquement toutes les expériences concevables, et si nombre d'entre elles permirent des avancées importantes en médecine, en génétique et en cybertechnologie, on leur doit aussi un certain nombre d'armes biochimiques ou bactériologiques redoutables et d'expérimentations odieuses réalisées sur d'autres êtres intelligents.

Personnalité : les Arkaniens se montrent hautains et souvent méprisants à l'égard de la plupart des autres peuples. Ils utilisent les considérables richesses minérales de leur monde et divers intérêts financiers accumulés au cours des générations pour satisfaire leurs caprices de scientifiques. Une minorité d'entre eux est

cependant soucieuse d'éthique et en son temps, la planète Arkania hébergea même une des plus réputées des Académies Jedi. Plusieurs millénaires avant la Guerre Civile Galactique, l'un des plus célèbres Maître Jedi de l'époque, Arca Jeth, était d'ailleurs originaire d'Arkania. Avec l'avènement de l'Empire, nombre de corporations et d'agences impériales s'intéressèrent aux aptitudes des savants arkanien et à leur absence d'inhibitions morales. Plusieurs armes biologiques utilisées durant la Guerre des Clones avaient été conçues par ou avec l'aide des Arkaniens et cela avait bien évidemment suscité un regain d'intérêt envers leur planète

Description physique : les Arkaniens sont à considérer comme une des nombreuses espèces proches-humaines qui peuplent la galaxie. Sur un plan morphologique, ils diffèrent des humains par leurs pupilles entièrement blanches et leurs mains et pieds à quatre doigts. Bien que leur longévité avoisine souvent le siècle, les Arkaniens correspondent par ailleurs aux normes biologiques, génétiques et anatomiques humaines.

Monde d'origine : planète polaire Arkania – Système Perave

Langues : Arkanien, Basic

Particularités des Arkaniens

Ajustements de caractéristiques : -2 DEX, +2 CON, +2 INT, -2 CHA

Voies raciales : Humanité, Cyborg

Taille : taille moyenne

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

BIMM



Selon les études archéologiques et xénobiologiques menées sur le peuple bimm, il semblerait que, malgré leur ressemblance, les deux peuples bimms ne soient pas tous originaires de Bimmisaari, puisque les Bimms humanoïdes sembleraient provenir d'une planète voisine. L'histoire n'a pas retenu quand ni dans quelles circonstances les Bimms humanoïdes auraient quitté leur monde originel et aurait rejoint Bimmisaari pour en faire leur nouveau foyer. Toujours est-il que les deux espèces vivent désormais en bonne intelligence comme si elles avaient toujours cohabité, et les natifs de Bimmisaari ont accueilli leurs "cousins éloignés" avec une profonde hospitalité et sans se poser de question. Les deux espèces de Bimms sont toutefois génétiquement incompatibles, et toutes les tentatives de croisement n'ont jamais donné le jour à un enfant hybride.

Les Bimms possèdent leur propre langage, dont les sonorités sont très chantantes, et semblent tout à fait adaptés aux légendes et aux histoires dont ce peuple est friand. Ce sont également de grands compositeurs qui aiment aussi chanter à l'occasion, surtout des ballades lyriques qui racontent encore et toujours de fabuleuses histoires d'aventure et d'héroïsme. Les Bimms ne sont pas les plus grands voyageurs de la galaxie, mais cependant ils ne dédaignent pas à l'occasion, de faire un petit voyage dans les étoiles pour

rencontrer d'autres cultures, faire d'autres connaissances, et surtout ... apprendre de nouvelles histoires.

Personnalité : les Bimms sont en général des gens pacifiques et calmes, qui adorent raconter des histoires fantastiques et les récits vantant les exploits de héros. Ce sont des créatures très accueillantes et tous les Bimms se font un devoir de recevoir courtoisement les visiteurs qui viennent sur leur planète. Très gais, ils aiment la bonne chère et les amusements de toutes sortes. Ils passent le plus clair de leur temps à profiter de la vie, à faire les magasins et à prendre du bon temps tous ensemble.

Description physique : les Bimms sont des humanoïdes bipèdes de taille moyenne (1m à 1.5m), dont le corps est partiellement recouvert d'une légère fourrure. Ils existent en deux sous-espèces distinctes, l'une étant proche en apparence des Humains, et l'autre ressemblant davantage à des mammifères à fourrure, et de taille plus réduite que leurs cousins. Les deux sous-espèces de Bimms, si elles possèdent quelques différences morphologiques, sont en revanche très semblables sur le plan intellectuel et leurs deux sociétés n'en forment en réalité qu'une seule. Tous les Bimms adorent la couleur jaune, et la plupart des vêtements qu'ils portent sont de cette couleur.

Monde d'origine : Bimmisaari

Langues : Bimm et Basic

Particularités des Bimms

Ajustements de caractéristiques : -4 FOR, +2 INT, +2 CHA

Voies raciales : Arts, Discours

Taille : taille moyenne

Mammifère (Second peuple)

Ajustements de caractéristiques : -2 FOR, +2 SAG

Voies raciales : Arts, Discours

Taille : taille moyenne.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

CAAMASI



Les Caamasis étaient originellement établis sur la planète Caamas, mais, quelque temps après la Guerre des Clones, Palpatine ordonna de détruire Caamas pour des raisons idéologiques évidentes (la liberté de pensée ou le pacifisme, par exemple, n'étaient pas des valeurs approuvées par l'Empereur, loin de là). La végétation fut entièrement détruite, et seuls quelques Caamasis survécurent au bombardement stellaire. Les rescapés de la catastrophe s'éparpillèrent en petites communautés sur les mondes avoisinants, notamment sur Alderaan (et ceux-ci furent malheureusement tués lors de la destruction de la planète par l'Etoile de la Mort). Une large communauté caamasie vivant sur Kerilt échappa pourtant à la destruction de leur planète natale.

Ce que l'on ne sut pas tout de suite, c'est qu'un groupe de saboteurs bothans aida les agents de Palpatine à détruire le générateur de bouclier de la planète, permettant ainsi le bombardement. Pourtant, une copie du "Document de Caamas", détaillant la participation des Bothans dans la tragédie, fut placée sous le Mont Tantiss, dans l'entrepôt secret de l'Empereur, sur Wayland.

Personnalité : dans de nombreuses langues, "Caamasi" signifie "ami venu de loin" ou "étranger en qui l'on peut avoir confiance". Les Caamasis croient en certaines valeurs qui se raréfièrent avec l'Empire, comme la liberté de pensée ou le pacifisme. Ils sont également reconnus comme étant sages, judicieux ou prudents, ce qui en fait de très bons diplomates, bien que bon nombre

d'entre eux soient aussi commerçants, artistes, ou savants.

Une particularité des Caamasis est leur mémoire extrêmement vive, partagée télépathiquement par tous les membres de leur espèce (appelée memnii). Cette mémoire collective trouve certainement son origine dans la Force puisqu'ils peuvent également la partager avec un Jedi.

Description physique : les Caamasis sont de grands humanoïdes dont la majeure partie du corps est couverte d'un duvet doré, rayé à l'arrière de leur tête et de leurs épaules, alors que leurs yeux sont entourés d'une fourrure violette. Leurs deux mains sont dotées chacune de trois longs doigts délicats.

Monde d'origine : Caamas

Langues : Caamasi et Basic

Particularités des Caamasi

Ajustements de caractéristiques : -2 FOR, -2 CON, +4 SAG

Voies raciales : Discours, Investigation

Taille : taille moyenne

Diplomate de talent : les Caamasis peuvent relancer un test de Diplomatie, mais gardent le second résultat.

Pacifique : avec une action de mouvement, un Caamasi peut faire un test de Persuasion contre la Défense mentale de sa cible. En cas de réussite, la cible ne peut pas attaquer avant son prochain tour, décontenancée par les propos du personnage.

Mémoire partagée : un Caamasi peut partager sa mémoire (qui est une expérience complète et immersive) par lien télépathique avec des membres de son espèce. Un être sensible à la Force peut aussi recevoir cette mémoire grâce à un test d'Attaque mentale ND 15.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

CAARITE



Les Caarites ne sont pas connus pour leurs penchants guerriers, et on ne leur connaît aucun ennemi déclaré. Ce sont des êtres non violents, mais qui ne sont pas dépourvus de ressources pour autant. Bien qu'ils ne cherchent pas les ennuis, ils sont tout à fait capables de se défendre.

Personnalité : en règle générale, les Caarites sont des individus plutôt cultivés et ouverts sur le monde extérieur. En plus de leur langue natale, le Caarimala, les natifs de Caarimon parlent couramment le Basic et souvent une langue supplémentaire. Ce qui leur est souvent nécessaire lors des négociations avec d'autres peuples.

Description physique : natifs de Caarimon, une planète humide de la Bordure extérieure, les Caarites sont des humanoïdes de petite taille, ne dépassant pas le mètre à l'âge adulte. Bien que leur réputation ne soit pas excellente chez les autres peuples de la galaxie, ces individus sont dans l'ensemble plutôt amicaux et pacifiques, mais leur tendance à profiter d'une apparence innocente pour prendre l'avantage dans les situations les plus diverses, entraîne parfois une certaine méfiance à leur égard.

Monde d'origine : Caarimon

Langues : Caarimala et Basic

Particularités des Caarites

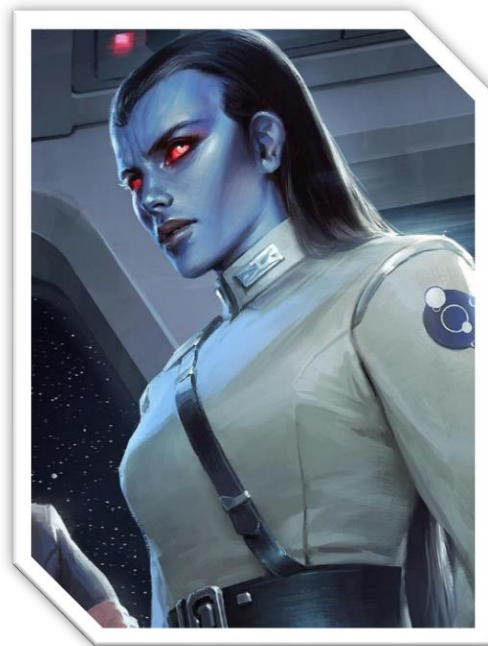
Ajustements de caractéristiques : -2 CON, +2 CHA

Voies raciales : Corporation, Discours

Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

Adaptation climatique : +4 aux tests de survie face aux climats chauds, mais ils subissent un -2 face aux froids.

CHISS



Espèce humanoïde originaire de la planète Csilla, au cœur des Régions Inconnues, les Chiss sont restés isolés sur leur territoire des millénaires durant. En dépit de quelques apparitions ponctuelles dans l'histoire de la Galaxie - on releva notamment la présence d'une Chiss parmi les contacts qu'établit Dark Zannah sur Serenno - ils ne furent connus du grand public qu'avec le tristement célèbre Grand Amiral Thrawn qui unit les forces impériales contre la Nouvelle République.

Personnalité : les Chiss sont considérés par les autres habitants de la Galaxie comme des êtres froids, arrogants et méprisants vis-à-vis des étrangers, voire parfois à la limite de la xénophobie. Ils demeurent généralement impassibles et masquent leurs sentiments en public, leur donnant cet air insensible. En effet, les

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Chiss sont capables de rester de marbre dans des circonstances qui auraient eu raison du sang-froid de bien des espèces.

Leur société est raffinée, très évoluée et disciplinée. Ils accordent une grande importance à l'obéissance, à l'honneur, celui de leur peuple primant sur l'honneur individuel, et à la morale. Centre de nombreux débats et principale barrière aux intentions de Thrawn lorsqu'il était au service des siens, la morale était une véritable doctrine. Résolument pacifistes, les lois des Chiss interdisent toute forme d'attaque préventive ou d'agression quelconque.

En dépit de cet interdit, ils représentent une force militaire puissante et, après une provocation suffisante de la part d'un ennemi, ils ne reculent pas devant l'adversité. Avec leur sang-froid, leur patience, leur goût de la réflexion, de l'observation et leurs dons stratégiques supérieurs à ceux de nombreuses espèces, ils planifient soigneusement leurs contre-attaques. Puis ils se lancent dans la bataille, au cours de laquelle ils mettent leurs ennemis en déroute ou les annihilent.

Description physique : physiquement, les natifs de Csilla sont semblables aux Humains à l'exception de trois détails notables : leur peau bleue, leurs cheveux toujours bruns et leurs yeux d'un rouge brillant. Leur découverte étant relativement récente, certains xénobiologistes avaient avancé l'hypothèse que cette pigmentation particulière était due à une exposition importante aux rayonnements ultraviolets, mais il s'avérerait que la couleur de leur peau et de leurs yeux soit la conséquence de réactions chimiques avec l'oxygène dont la concentration était importante dans l'air qu'ils respiraient.

Monde d'origine : Csilla

Langues : Chiss et Basic

Particularités des Chiss

Ajustements de caractéristiques : +2 INT

Voies raciales : Humanité, Meneur d'hommes

Taille : moyenne

Stratégie de talent : les Chiss possèdent un bonus de +4 pour tous les tests de commandement, de stratégie et de tactiques.

Vision dans le noir : les Chiss possèdent une très bonne vision dans le noir et voient donc deux fois plus loin et sans malus dans une telle situation.

CODRU-JI



Munto Codru était une planète assez ignorée du reste de la Galaxie. Isolé aux abords de la Bordure extérieure, le monde ne recevait que peu de produits d'importation et son industrie était limitée à l'autosubsistance. Cette situation permettait aux Codru-Ji de mener la vie qu'ils voulaient. Le système politique de leur monde se développa sans aucune influence extérieure. En effet, leur mode de gouvernance restait très mystérieux et dominé par les luttes politiques et les coups d'État. Il existait une forte propension à « l'enlèvement rituel » des enfants des opposants politiques. Une fois les différends réglés et les sommes versées, les otages retournaient à leurs familles sans plus d'incidents. Ils avaient toujours

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

refusé de rejoindre la République Galactique afin de pouvoir protéger leur style de vie qu'ils affectionnaient tout particulièrement.

Personnalité : les Codru-Ji ont également la particularité de dormir debout et de pouvoir communiquer à un niveau hypersonique. Vivant en clans, ils n'aiment pas vraiment échanger avec le reste de la Galaxie. En conséquence de quoi, ils restent donc très en retrait des affaires galactiques et des étrangers...

Description physique : humanoïde à quatre bras et aux longues oreilles pointues. Ils font environ 1,60 mètres de haut. Enfants cependant ils ressemblent à des chiens à six pattes et ne prennent leur forme définitive qu'après la puberté.

Monde d'origine : Munto Codru dans la bordure extérieure.

Langues : Codruese et Basic

Particularités des Codru-Ji

Ajustements de caractéristiques : aucun

Voies raciales : Bordure, Survie

Taille : moyenne

Bras supplémentaires : les Codru-Ji possèdent 4 bras, ce qui leur apporte un bonus de +4 aux tests d'escalade, de lutte et pour maintenir. Ils peuvent tenir un objet dans chaque main.

Multidextérité : les Codru-Ji gagnent une action supplémentaire par Tour, qu'ils effectuent avec 1D12. Ils peuvent bien sûr tenir des objets dans chaque main.



CRAGMOLOID



Très peu de Cragmoloïdes étaient connus à l'échelle galactique. Lors de la domination de l'Empire Galactique de Palpatine, plusieurs d'entre eux furent envoyés pour travailler dans des camps comme esclaves, même si on n'en recensait aucun ayant pris part à la construction de l'Etoile Noire I. Afin de libérer leurs pairs du joug impérial, d'autres Cragmoloïdes vinrent grossir les rangs de l'Alliance Rebelle. Plusieurs d'entre eux devenaient aventuriers et partaient découvrir la Galaxie. Pourtant, malgré leur prodigieuse stature, un pourcentage microscopique de ces êtres rejoignait les rangs de la pègre, ceux-ci détestant la violence gratuite.

Personnalité : les Cragmoloïdes sont une espèce clanique très fière de son peuple et de sa culture. Les individus sombrent dans la dépression sitôt qu'ils se retrouvent isolés de leur foyer, de leur famille et de leurs amis. Très loyaux et droits, ils détestent le subterfuge et la malhonnêteté. Paradoxalement, ceci les met dans des états de colère hors du commun. Par ailleurs, les Cragmoloïdes préfèrent une approche directe envers les choses de la vie. Ils privilégient les réponses simples et directes aux problèmes et méprisent ceux qui ont recours à des stratégies de manipulation. Les Cragmoloïdes parlent le Cragii,

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

mais ceux qui partent explorer la Galaxie apprennent très vite le Basic Standard Galactique.

Description physique : Ces immenses - près de trois mètres de haut - pachydermes bipèdes étaient, tout comme l'espèce Wookiee ou Gigoran, très puissants. Avec leurs griffes puissantes et leurs petits yeux rouges, les Cragmoloids étaient vraiment intimidants pour des standards humains ou Presque-Humain. Leur peau variait du grisâtre au verdâtre et ils possédaient deux petites trompes en plus d'une trompe majeure. Ils avaient quatre défenses et de grandes oreilles. Les Cragmoloids semblaient à la fois patauds et irritables, mais ils prenaient grand soin de ne rien détruire à cause de leur grande stature.

Monde d'origine : Ankus, Bordure médiane

Langues : Cragii et Basic

Particularités des Cragmoloids

Ajustements de caractéristiques : +4 FOR, -2 DEX, -2 INT

Voies raciales : Rage, Brute

Taille : grande (-1 DER, -1 ATC, -4 Discrétion)

Armure naturelle : les Cragmoloid possède une peau très épaisse qui leur offre une RD de 2.

Armes naturelles : les dommages à mains nues des Cragmoloid sont de 2D6+FOR (Létal)



DRALL



Peuple né sur la planète du même nom, les Drall furent "importés" en même temps que leur planète par les Celestials - grâce à la Station Centerpoint - les artisans du système corellien, avec les premiers humains ayant peuplé Corellia et les Seloniens sur Selonia. Petits, n'atteignant pas plus d'un mètre de hauteur, leur peau était recouverte toute entière d'une épaisse fourrure pouvant passer par les tons marrons, noirs, ou gris. On connaissait cependant quelques rares cas de Drall albinos. Leurs têtes possédaient de longues oreilles leur permettant d'écouter aussi bien les sons normaux - pour la norme humaine - et les ultrasons, par une combinaison cérébrale qui les empêchait d'entendre les deux en même temps. À cela s'ajoutait une truffe, héritage de leur passé primitif.

Car les Drall étaient loin d'être des non-humains primitifs. N'ayant aucun goût pour la guerre et ayant toujours vécu en bonne entente avec les Humains et les Seloniens du système, ils se tournèrent très vite vers les métiers liés à l'éducation, à l'économie ou à la politique. De nombreux Drall étaient réputés pour leurs savoirs scientifiques lesquels, outre la tradition écrite, se transmettaient plus généralement par tradition orale. Ce fut la première des trois espèces du système à prendre conscience qu'elle avait été une espèce importée d'au-delà du secteur. Cette

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

tradition orale se transmettait de parents à enfants, les Drall bénéficiant pour cela d'une espérance de vie assez longue, en moyenne de 120 ans ; les Drall adolescents atteignant l'âge "adulte" - c'est-à-dire leur taille définitive - à 15 ans.

Personnalité : Les Drall sont intelligents, raisonnables et il est très difficile de les mettre en colère. Ils sont scrupuleusement honnêtes dans leurs relations d'affaires, et s'ils promettent d'accomplir une tâche pour un certain paiement, ils le font toujours de leur mieux. Ils s'attendent à ce que les autres se comportent de la même manière.

Description physique : les Drall ont un museau court et des yeux noirs en forme d'amande. Leur corps est couvert de fourrure qui varie du brun et du noir au gris rougeâtre. Ils ont des membres courts et des mains et des pieds griffus. Ils ont tendance à ne pas porter de vêtements, bien que les hommes et les femmes portent souvent des colliers élaborés, des coiffes et d'autres types de bijoux. Le Drall adulte mesure entre 0,9 et 1,5 mètre de haut, la plupart des femelles étant plus grandes et plus solidement bâties que les mâles.

Monde d'origine : Drallish dans le système Corellia

Langues : Drallish et Basic

Particularités des Drall

Ajustements de caractéristiques : -2 FOR, -2 DEX, +2 INT, +2 SAG, +2 CHA

Voies raciales : Noyau, Argent

Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

Diplomate naturel : un Drall gagne un bonus de +5 aux tests de persuasion.

Armes naturelles : Un drall a des armes naturelles, sous la forme de griffes acérées. Lorsqu'un Drall effectue une attaque à mains nues, il inflige 1d4 points de dégâts létaux.

ELOM



Les Eloms étaient à associer avec les Elomins. Les deux espèces cohabitaient sur la même planète éponyme (Elom) située sur la Bordure extérieure. De taille respectable chacun (1 mètre 40 pour les Eloms, 1 mètre 60 pour les Elomins) ils vivaient à l'origine de manière totalement inconsciente l'un de l'autre.

Les deux espèces ne se connaissaient pas et bien que vivant sur la même planète, elles ne s'étaient jamais rencontrées, avant l'incident qui provoquèrent plusieurs mineurs Elomins en perforant une des cavernes habitées par les Eloms. L'écroulement entraîna les mineurs, qui, blessés, furent pris immédiatement en charge par les Eloms présents. Ce premier contact amena l'Ancienne République à reconnaître publiquement les Eloms comme une espèce consciente, et à leur allouer le droit de continuer à vivre dans les cavernes que - chose grotesque - ils habitaient déjà bien avant d'être découverts, ce qui les amusa fortement sans déranger aucunement leurs habitudes. Les deux espèces vivants en communautés très séparées, et n'occupant pas les mêmes terrains, ce premier contact n'amena pas une mixité des populations. Les Eloms auraient été prêts à accepter comme faisant partie de leur société leurs voisins, mais ceux-ci, sans être belliqueux, considéraient que les habitants des cavernes ne cadraient pas avec leur vision de l'ordre, et préférèrent se tenir à distance. Il fallut attendre la chute de l'Empire et la fin de la

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Guerre Civile Galactique pour que les deux espèces deviennent plus proches l'une de l'autre, et pour cause. Ces temps troublés avaient vu émerger l'esprit de solidarité des Eloms, qui, horrifiés de voir leurs voisins asservis par l'Empire et obligés de miner dans des conditions dégradantes de détention, permirent à un grand nombre d'entre eux de s'échapper et de rester ensuite hors de portée de l'Empire dans les galeries et cavernes où évoluaient les Eloms.

Depuis ce temps, les Elomins acceptèrent l'existence et la cohabitation profitable avec leurs voisins, et de nombreux Eloms sortaient souvent de leurs cavernes pour venir se mêler à la population du dessus. Il arrivait même que ces départs soient définitifs et qu'ils s'établissent à l'extérieur pour toute leur vie.

Personnalité : D'un point de vue social, les Eloms étaient des habitants pacifiques des cavernes sans aucune prétention de colonisation extérieure ou d'élargissement. Ils évoluaient dans des communes appelées cseria, dont les membres représentants se rencontraient annuellement pour régler conflits et échanges. Les quelques rares individus de l'espèce qui, depuis la fin de l'occupation de l'Empire, avaient tenté l'aventure extraplanétaire, pour faire fortune ou autre, s'étaient souvent sentis seuls, incapables de se mêler de manière totale aux autres communautés, devenant même parfois des criminels. Ce changement de mentalité s'expliquait parfois par l'ambition, parfois aussi physiologiquement par les modifications morales et mentales amenées par l'éloignement de leur milieu naturel et de leurs compagnons.

Description physique : Les Elom étaient des bipèdes à fourrure, trapus, dont l'habitat principal se trouvait dans les caves du désert froid de la planète. Pour pallier le manque de luminosité de ces cavernes uniquement éclairées par la luminescence de certains cristaux, les Eloms étaient dotés de petits yeux noirs très performants et sensibles qui leur permettaient de se mouvoir dans les sous-sols de la planète. Pour la même raison, une exposition à une lumière trop vive leur était très désagréable. Une peau très épaisse sous leur fourrure huileuse, ainsi que

plusieurs couches de graisse gardant l'humidité corporelle et préservant du froid leur assuraient une bonne protection contre les conditions difficiles de vie de leur habitat, et les extrémités de leurs pieds et mains, munies de solides griffes recourbées leur permettaient de creuser, d'évoluer dans les cavernes ou de manier les objets et outils. Enfin, leur bouche était équipée de deux défenses assez courtes et aiguisées, qui ne leur servaient pas à mâcher la viande, puisque les Eloms étaient de paisibles herbivores se nourrissant principalement des herbes et autres flores poussant près des cristaux et sur le roc. L'excédent de nourriture pouvait être stocké à l'intérieur de leurs joues épaisses.

Monde d'origine : Elom, Bordure extérieure

Langues : Elomin et Basic

Particularités des Eloms

Ajustements de caractéristiques : +2 FOR, -2 DEX, +2 INT, -2 SAG, -2 CHA

Voies raciales : Survie, Planète

Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

Sensible à la lumière : les Eloms vivent dans de profondes cavernes, s'ils doivent se trouver dans un milieu fortement éclairé sans protection oculaire, ils sont considérés comme aveuglés.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ELOMIN



Pour en apprendre plus sur ce peuple, se référer aux Eloms.

Personnalité : Leur conception de la société était entièrement basée sur une notion très forte d'ordre, aussi bien moral que physique, qu'ils appliquaient dans leur mode de vie, leurs constructions mathématiquement pensées, etc... La chance, l'imagination sans bride, étaient exclues de leurs conceptions. Leur existence étant assez simple et leurs technologies fonctionnelles et peu développées, ces mêmes scientifiques envisageaient l'éventualité que ceux-ci, une fois installés sur ce sol peut-être par erreur ou accident, auraient oublié peu à peu comment fabriquer des objets plus évolués et auraient donc moins progressé que leurs semblables. Mais leur intelligence n'était plus à démontrer : dès leur contact avec l'Ancienne République, leur mode de développement industriel s'était trouvé métamorphosé, prenant un essor considérable jusqu'à accueillir sur leurs terres certaines corporations et même une entreprise de construction de vaisseaux qui exploita le Lommite, utilisé pour certains éléments des engins.

Description physique : Les Elomins étaient de forme humanoïde, ils possédaient une peau dans les tons de rouge, et avec de fines oreilles pointues et quatre protubérances cornues sur le

haut du crâne. Beaucoup d'anthropologistes considéraient cette espèce comme une possible modification de celle des Zabrak, qui se seraient installés entre autres sur Elom et auraient évolué de manière différente sous ce climat. L'une de leurs spécialités était d'exploiter le lommite, un élément minier qu'ils extrayaient du sol de la planète pour en faire toutes sortes d'objets.

Monde d'origine : Elom, Bordure extérieure

Langues : Elomin et Basic

Particularités des Elomins

Ajustements de caractéristiques : aucun

Voies raciales : Corporation, Sciences

Taille : moyenne

Xénophobie : les Elomins considèrent les autres espèces comme illogiques et désordonnées, cela leur apporte un malus de -4 à tous leurs tests de diplomatie et de Charisme afin de changer l'attitude d'une cible. En contrepartie, quelqu'un cherchant à faire de même pour eux subira le même malus.

FALLEEN



Espèce reptilienne de la planète Falleen située dans la Bordure Médiane, les Falleen étaient considérés comme très beaux, exotiques dans leurs apparences, les femelles faisant souvent de la concurrence aux femelles Twi'leks.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Leur planète natale était devenue un bastion de la recherche et de la culture : les Falleen avaient, en même temps que les Duros, accédé à la technologie hyperspatiale, qui leur permit de découvrir les systèmes environnants. Cependant, ils préféraient régler leurs affaires sur leurs planètes plutôt que de s'aventurer ailleurs. C'est ainsi que la sculpture, l'architecture et les arts en général, n'avaient aucune inspiration externe, au contraire du reste de la galaxie, et étaient une grande fierté pour le peuple de Falleen. Cependant, leur société était féodale : les maisons nobles, telle la Maison Sizhran dont Xizor était issu, dirigeaient l'économie et la politique, se faisaient appeler rois et se livraient des guerres. Les basses classes d'artisans, d'ouvriers, d'agriculteurs et d'esclaves se retrouvaient sous leur dépendance : un système de patronage avait été mis en place dans les temps reculés et subsista jusque sous la Nouvelle République. Les intrigues politiques minaient l'évolution de la société, plongée dans un archaïsme en contradiction avec la richesse de leur culture. Malgré ces intrigues, les Falleen étaient un peuple pacifique.

Personnalité : Côté psychologie, les Falleen étaient relativement distants par rapport aux étrangers : peu loquaces, stoïques, ils refusaient de céder aux passions et à la colère. Il fallait à ces étrangers une certaine période d'adaptation pour s'y faire. Les mauvaises langues disaient que les Falleen refusaient tout contact avec l'extérieur, ce qui était considérablement faux : les Falleen étaient un peuple excessivement productif, tant que le plan intellectuel qu'émotionnel.

Description physique : Leur couleur de peau était verte, mais il arrivait que des voyageurs croisent des Falleens à la couleur rouge, un héritage de leur passé reptilien. Ils pouvaient aussi passer un certain nombre d'heures sous l'eau, les xénobiologistes considérant que leurs ancêtres étaient en réalité des amphibiens qui s'étaient vite faits à la vie sur terre. Leurs épines dorsales étaient recouvertes d'écailles, les femmes en possédant un peu moins que les mâles. Les femmes comme les mâles aimaient à laisser pousser une longue chevelure noire relevée par d'élégants chignons. Lorsque deux clans étaient en concurrence, c'était à celui qui avait la plus

longue chevelure qui pouvait l'emporter. C'est en raison de cette coquetterie que les Falleen eurent la réputation d'espèce humanoïde la plus esthétique de la galaxie.

Une autre caractéristique des Falleen, à l'instar des Zeltrons, étaient leurs phéromones, utilisées pour manipuler et contrôler les personnes incapables d'en dégager. Entre eux, les Falleens utilisaient ces dernières pour communiquer, notamment pour l'accouplement. Sur les humanoïdes, elles avaient un effet hypnotisant qui pouvait être utilisé comme une arme : Xizor, le Prince du Soleil Noir, l'utilisa aussi bien sur l'Inquisiteur Lanu Pasiq - membre de l'Inquisitorius - pour se frayer un chemin jusqu'aux quartiers d'Antinnis Tremayne, que pour séduire la Princesse Leia Organa. En plus des phéromones, les Falleen parvenaient à faire comprendre à leurs congénères des émotions spécifiques comme la peur, le désir, la colère, la confusion ou le doute. Les Falleen pouvaient vivre jusqu'à au moins 250 ans, et les plus sages d'entre eux atteignaient l'âge de 400 ans - essentiellement des nobles.

Monde d'origine : Falleen

Langues : Falleen et Basic

Particularités des Falleen

Ajustements de caractéristiques : +2 CHA

Voies raciales : Arts, Séduction

Taille : moyenne

Phéromones : les phéromones naturelles produites par les Falleen peuvent être ressenties jusqu'à 10 mètres et leurs apportent un bonus de +1 à tous leurs tests sociaux. Ils peuvent accentuer leurs effets en se mettant dans une sorte de transe méditative au préalable. Chaque heure passée en transe, augmente le bonus de +1 (maximum +4) pour la même durée que la transe totale.

Apnée : les Falleen sont capables de maintenir leur respiration pendant 25 x Valeur de CON Tours.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

FARGHUL



Ces êtres extrêmement soucieux de leur apparence, surtout vis-à-vis des autres espèces, ne sortaient jamais en public sans se vêtir de leurs plus beaux atours et quand ils se rendaient sur une autre planète, ils ne manquaient pas de se renseigner sur la mode en vigueur. Les Farghuls étaient aussi très friands de bijoux les plus divers et n'hésitaient jamais à se parer de bagues, colliers, boucles d'oreilles ...

De nature très indépendante, toujours à la limite de la loi, ce peuple eut toujours du mal à accepter une autre autorité. Les seuls qui purent avoir une influence sur ces êtres furent les Jedi de l'Ancienne République. Ce respect fut teinté de crainte, car leurs relations ne furent pas toujours paisibles, Farrfin étant considéré comme un repère de criminels en tout genre, et ce, depuis la découverte de la planète par la République. Les Farghuls avaient été très choqués par la démonstration de force du Sénat, allié avec les Jedi, quand celui-ci décida de conduire une mission de répression à l'encontre des groupes de contrebandiers et de pirates qui s'étaient établis dans les systèmes voisins. Cette action laissa une marque irréversible dans l'esprit des habitants.

Depuis cette date, les Farghuls devinrent très suspicieux envers tous les gouvernements et surtout le régime xénophobe instauré par l'Empereur Palpatine.

Personnalité : Les Farghuls étaient connus pour être des amis malicieux ainsi que des êtres se plaisant à raconter des blagues de mauvais goût. Ils étaient généralement considérés comme des fraudeurs, des escrocs et des voleurs dans le milieu des jeux. Et ce, à cause du fait que bien que sûr d'être pris, les Farghuls n'hésitaient pas à tenter leur chance et à remettre en jeu leurs gains illicites. Attitude qui leur causa, naturellement, une mauvaise réputation dans la galaxie. Alliant ruse et force, les Farghuls n'en restaient pas moins un peuple non-violent qui ne se lancerait dans une quelconque confrontation physique que si aucun autre moyen n'existait, leur choix prioritaire irait naturellement à tromper leurs ennemis plutôt que de les affronter.

Description physique : originaires de la planète Farrfin, les Farghuls étaient recouverts d'une fourrure noire ou fauve. Humanoïdes à l'apparence féline, ils possédaient une queue préhensible et des griffes rétractiles. Au niveau de leur taille, elle restait très proche de celle des humains, avec une moyenne de 1m70 à 2 mètres.

Monde d'origine : Farrfin

Langues : Farghul et Basic

Particularités des Farghul

Ajustements de caractéristiques : -2 FOR, +2 DEX, -2 CON, +2 CHA

Voies raciales : Furtivité, Roublard

Taille : moyenne

Queue préhensible : la queue d'un Farghul lui permet de pouvoir porter une attaque supplémentaire à mains nues en employant un D12. Il ne peut pas tenir d'armes avec, mais peut l'employer pour attraper ou maintenir son adversaire.

Griffes : le Farghul peut décider de faire des dommages à mains nues considérés comme létaux. Elles lui apportent aussi un bonus de +2 en escalade.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

FROZIAN



Avec la montée du Seigneur Noir Palpatine et de son Empire Galactique, les Frozians décidèrent de se rallier à la cause de l'Alliance Rebelle ; ils furent parmi les premiers à rejoindre l'Alliance, avec les Duros. L'Empire décida de faire de leur allégeance un exemple. Froz, qui fut autrefois un monde de prairies d'arbres et d'océans, porté par une faible gravité, fut mis à sac par des bombardements orbitaux impériaux. Les quelques Frozians qui vivaient hors de leur système rejoignirent immédiatement l'Alliance dans leur lutte. Ils découvrirent très vite que leur espèce était tout simplement condamnée...

Sans la faible gravité de leur monde, ainsi que certaines espèces de plantes de leur monde natal, les Frozians devinrent stériles. Ainsi, l'espérance de vie de leur espèce n'excédait pas la fin du siècle standard suivant la Bataille de Yavin. Les Frozians étaient donc emplis d'une mélancolie pathologique qui affectait leur vie ainsi que leur entourage, comme le Melanncho des Odenji. Certains scientifiques Frozians tentaient néanmoins de sauver leur espèce en recréant l'atmosphère de Froz avant qu'il ne soit trop tard... En tout cas, les derniers survivants tentaient de se cacher et vivre dans l'acceptation fataliste de toute forme de politique. Malgré tous leurs efforts, les Frozians restaient déprimés et sapaient le moral des autres autour d'eux. Autrement, ils restaient forts et volontaires, surtout lorsqu'il s'agissait d'aider quelqu'un dans le besoin.

Personnalité : Avec le concours d'espèces étrangères, les Frozians avaient développé des qualités indéniables dans le domaine de la

construction aérospatiale. La découverte de cette technologie avait permis aux Frozians de découvrir la Galaxie. Ils découvrirent ainsi qu'ils étaient les seuls êtres pensants originaires du système de Froz. Les Frozians étaient honnêtes et diligents, ce qui faisait d'eux de très efficaces majordomes aux quatre coins de la Galaxie. Ils respectaient la plupart des mœurs de la plupart des espèces et tenaient une promesse aussi fidèlement qu'un Wookiee respectait une dette de vie.

Description physique : Les Frozians étaient de grands et minces humanoïdes comportant, en comparaison de la plupart des autres espèces humanoïdes, une jointure supplémentaire à chacun de leurs membres. Cette caractéristique leur conférait une allure assez particulière lorsqu'ils se déplaçaient. Leur peau était couverte d'une mince fourrure tirant sur le marron sombre. Ils avaient une paire d'yeux très larges sur les côtés de leur museau proéminent. Leur nez se trouvait au bout de ce museau et leur bouche, en dessous, était mince et dépourvue de lèvres. Sur chaque côté de leur museau poussait une longue moustache noire et épineuse ; elle était si longue qu'elle dépassait les côtés de leur tête. Les Frozians pouvaient bouger leur nez, entraînant ainsi leur moustache, ce qui ajoutait de longs mouvements élaborés afin de créer une emphase discursive. De par les caractéristiques de leur monde natal, les mondes à gravité dite normale étaient presque invivables pour les Frozians. Ce type de monde réduisait leur espérance de vie : elle chutait de cent années standard à seulement 80.

Monde d'origine : Froz

Langues : Frozian et Basic

Particularités des Frozian

Ajustements de caractéristiques : -2 DEX, +2 INT, +2 SAG

Voies raciales : Espace, Voyage

Taille : grande (-1 DER, -1 ATC, -4 Discrétion)

GOSSAM



Connus pour leur indépendance d'esprit, les Gossams sont toutefois structurés : ils ont une vision globale de l'économie galactique et pensent toujours à leur espèce avant les autres. Pour eux, la finalité réside dans le profit maximum, à l'instar des autres espèces spécialisées dans le commerce telles que les Koorivar ou les Neimoidiens. Après une sévère dépression économique, au cours de laquelle le chacun pour soi était devenu la règle en vigueur, les Gossams remercièrent la Guilde du Commerce, l'employeur principal des planètes Castell et Felucia, qui vint les sauver en leur proposant d'exploiter leurs ressources en échange de nourriture, d'eau et des produits de nécessité. Ce fut de cette manière que Shu Mai sortit du lot : entrée dans la Guilde, elle devint chef de l'acquisition des ressources, licencia de nombreux Gossams, fit travailler les autres au maximum de leurs capacités, quitte à ce qu'ils en périssent.

Nombreux furent les Gossams à comprendre la stratégie de Mai, devenue présidente de la Guilde : maintenir les bas salaires pour continuer à apporter nourriture et eau sur Castell. Mais ils

furent encore plus nombreux à tenter leurs chances ailleurs : Felucia, par exemple, fut choisie comme colonie pour les Gossams. Ils eurent tôt fait de comprendre qu'échapper à la Guilde n'apporterait rien de bon, et Felucia fut annexée purement et simplement. Fidèle à l'indépendance d'esprit de son peuple, Shu Mai fit entrer les Gossams dans la guerre aux côtés de la Confédération des Systèmes Indépendants. Sur les mondes fidèles à la République Galactique, les Gossams furent réprimés, alors qu'ils faisaient vivre le commerce local. Les autres devinrent contrebandiers. Après la défaite des Séparatistes, l'Empire Galactique annexa Castell et les natifs furent réduits en esclavage, conformément à la Haute Culture humaine, forcés d'assembler des produits militaires pour la Marine Impériale. Certains rejoignirent l'Alliance Rebelle et organisèrent la résistance, qui libéra plus tard les Gossams.

Personnalité : Les familles Gossams ne mélangent pas les genres et les traditions sont scrupuleusement respectées. Ainsi, comme tous les reptiles, ils pondent des œufs : les femelles Gossams ont le privilège de les garder et de les couvrir, tandis que les mâles sont cantonnés au simple rôle de géniteurs. Les femelles mènent les nids, structure essentielle de la société. Ces nids sont fabriqués par les mâles ; les seuls emplois qu'ils peuvent occuper sont dans le secteur du bâtiment, de l'artisanat ou de l'industrie. La réussite d'un mâle au détriment de sa femelle est mal vue.

Description physique : Sauriens natifs de Castell, dans les Colonies, les Gossams ont une peau aux coloris pâles, oscillant entre le vert et le bleu, avec des yeux jaunes, des cous allongés et de petites têtes effilées, coniques, avec une petite queue recourbée dans la prolongation du crâne. Ils possèdent trois doigts à chaque main, un petit corps qui s'achève par deux longues pattes semblables à celle des caprins. Les femelles se différencient des mâles par leurs chevelures, dont elles prennent grand soin : de savants mélanges d'huiles essentielles permettent de les conserver et de les faire briller aux yeux de toutes les autres femelles, dans un style représentatif de la famille dont descend la femelle.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Monde d'origine : Castelle et Felucia

Langues : Gossam et Basic

Particularités des Gossam

Ajustements de caractéristiques : -2 FOR, +2 DEX, -2 CON, +2 SAG, +2 CHA

Voies raciales : Argent, Contrebande

Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

Marchandage : les Gossam ont un bonus de +4 à tous leurs tests de marchandage.

GOTAL



Les Gotals étaient une espèce humanoïde pacifique vivant sur Antar 4, l'une des nombreuses lunes d'Antar. Ils avaient un système très développé de détection électromagnétique situé dans leurs cornes, assurant de nombreuses fonctions des plus primordiales, comme localiser leur principale nourriture, le Qivry. Ils étaient en effet de grands chasseurs, et leur dentition aiguisée témoignait de leur habitude carnassière. Leurs cornes, en plus de leur permettre la détection de toute modification magnétique, pouvaient aussi réceptionner pratiquement toutes les sources énergétiques, ainsi que les ondes radio, les déplacements de particules, et même la Force, sous une forme presque auditive. Cela leur donnait la possibilité de sentir les autres

formes de vie à plus de dix mètres aux alentours, et donc de localiser leurs futures proies avant même que celles-ci ne se sachent chassées, ce qui leur procurait un grand avantage tactique.

Les scientifiques qui purent se pencher sur la question postulaient que cette capacité étrange serait due en fait au sol même de Antar 4, très riche en magnétite, et qui combiné aux radiations émises par certaines étoiles voisines et Antar, aurait influencé le système biologique de ces êtres, mais aussi de beaucoup d'autres.

Personnalité : la principale caractéristique découlant de ces appendices était sociale. Ils pouvaient grâce à eux, interagir entre eux, communiquer et même ressentir les émotions et besoins des autres, ce qui fait qu'étrangement, leur langage était très restreint, et dépourvu de tout vocabulaire relatif aux émotions, puisqu'ils n'en avaient absolument pas besoin pour les transmettre. De même, leur voix était monocorde, ce qui donnait un effet bizarre d'indifférence à un auditoire étranger à leur communauté. Mais ce n'était absolument pas un handicap entre eux, ni même entre les deux sexes, puisque ces perceptions extraordinaires facilitaient les contacts. Chez eux, les parades et périodes de séductions étaient extrêmement courtes, voire inexistantes, l'amour se trouvait souvent au premier coup d'œil, et pour toute leur vie. De même, ils accordaient une grande place à leur progéniture, qu'ils avaient généralement tôt, et éduquaient avec la plus grande joie.

Description physique : De la taille approximative d'un humain, ils possédaient une peau entre le brun et le gris, très épaisse et performante pour les protéger des températures extrêmes, et étaient recouverts sur la majeure partie de leur corps, excepté le visage, de fourrure. Une autre de leurs caractéristiques physiques était les deux cornes qui prolongeaient leur crâne et leur permettaient de pallier à un certain nombre de déficiences sensibles. En effet, les Gotals avaient une ouïe très faible et une vue limitée. Leurs yeux teintés de rouge distinguaient les formes dans le noir, mais n'étaient pas d'une grande acuité pour la vie de tous les jours. Quant au nez, il ne dépassait déjà pas plus d'un centimètre de

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

longueur, et leur odorat était par là même inexistant.

Monde d'origine : Antar 4, une lune en orbite autour de la géante gazeuse Antar dans le système Rim.

Langues : Antarien et Basic

Particularités des Gotal

Ajustements de caractéristiques : aucun

Voies raciales : Survie, Planète

Taille : moyenne

Lecture émotionnelle : les gotal peuvent lire les émotions dans un rayon de 10 mètres. Cela leur apporte un bonus de +3 à tous leurs tests sociaux.

Traque empathique : leurs cornes leur permet de pouvoir retrouver un membre spécifique d'une espèce ou quelqu'un qui ont rencontré auparavant jusqu'à une portée de 10 kilomètres.

Esquive instinctive : un gotal ne peut pas être surpris, il garde toujours son bonus de Dextérité pour sa Défense réflexe même quand il est attaqué par un adversaire dissimulé.

Vision lumière faible : les gotals voient deux fois plus loin en luminosité faible et garde leur capacité à percevoir les couleurs et les détails dans de telles conditions.



IKTOTCHI



Les Iktotchis sont des humanoïdes cornus originaires du système Iktotch, dans la Région d'Expansion. Iktotch est un système peu visité, et dont un seul astre possède les conditions nécessaires à la vie : une petite lune orbitant autour d'une planète rocheuse hostile, près de la limite du système, et dénommée Iktotchon. C'est là que se développa la seule forme de vie intelligente du système, les Iktotchis. Bien que se trouvant dans une zone déserte et isolée, ou à cause de cela, la civilisation iktotchi renferme depuis son plus jeune âge toutes sortes de légendes selon lesquelles le peuple iktotchi se joindra un jour à une vaste société galactique.

Personnalité : Quoique d'un abord plutôt inquiétant par leur forte corpulence et leur visible puissance physique, les Iktotchi sont de nature pacifique et tranquille, et leur société est le reflet de cette opposition : respectueux des autres races, ils sont tout à la fois difficiles d'accès et peu sociables, ayant l'habitude de cacher leur bonté derrière l'indifférence et la neutralité.

Description physique : les rumeurs, et quelques fondements biologiques, racontent que les Iktotchi, cette race humanoïde, descendraient d'un ancien quadrupède des montagnes de la planète Iktotchon et de ses lunes Iktotch, et qu'ils

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

auraient gardé de leur ancien statut les longues et épaisses cornes recourbées vers le bas qui partent de leur crâne chauve, plus courtes chez la femelle que chez le mâle, et qui, malgré leur extrême solidité, peuvent repousser si coupées. Leur peau, particulièrement dure et tannée, les protège des vents furieux qui soufflent sur ces mondes, et qu'ils ne peuvent éviter du fait de leur grande taille (près d'1m80 en général).

Monde d'origine : Iktotchon et Iktotch

Langues : Iktotch et Basic

Particularités des Iktotchi

Ajustements de caractéristiques : -2 DEX, +2 CON, -2 CHA

Voies raciales : Danger, Pilotage

Taille : moyenne

Armure naturelle : la peau très épaisse des Iktotchi leur donne une RD de 1.

Précognition : les Iktotchi possèdent une capacité de précognition qui prend la forme de rêve prémonitoire. Beaucoup ne contrôlent pas leur capacité, mais tous reçoivent des rêves particulièrement vivants voire même des rêves éveillés. Une fois par séance, le MJ peut insuffler une information au personnage au travers de ce type de vision. Le joueur peut essayer de déclencher une vision par l'utilisation d'un point de Force.

Pilote de talent : les Iktotchi ont un bonus de +2 à tous leurs tests de pilotage et à la DEF-R de l'appareil qu'il pilote.



KHIL



Les Khil s'étaient depuis toujours illustrés dans l'Histoire de la Galaxie. Ils avaient été membres de l'Ancienne République Galactique depuis des temps immémoriaux et se considéraient comme des citoyens de la Galaxie. Très avancés technologiquement, ils avaient migré sur des dizaines de mondes, et les métropoles qu'ils avaient fondées attestaient de leur volonté de vivre en paix avec les autres espèces de la Galaxie.

D'abord fervents partisans de l'Ordre Nouveau fondé par l'Empereur Palpatine, les Khil changèrent rapidement de discours lorsque le régime totalitaire instauré par le Seigneur Sith laissa apparaître sa vraie nature. En guerre contre l'Empire Galactique, les Khil firent attention à ne pas rendre trop évident leur soutien en coulisses de la cause de l'Alliance Rebelle. Ils cachaient par exemple des soldats rebelles dans leurs villes, aidaient à passer des armes et de l'équipement dans les appareils de l'Alliance et aidaient également à la désinformation en falsifiant des rapports sur les activités rebelles pour assurer la sécurité des véritables opérations.

Personnalité : Les Khil étaient des êtres intelligents et des travailleurs appliqués qui détestaient les travaux inachevés. De fait, ils étaient technologiquement avancés. Ils éprouaient une grande frustration quand les autres les empêchaient de finir ce qu'ils avaient commencé ou leur faisaient perdre leur temps. Ils pensaient que rien n'était hors de leur portée à condition de se donner les moyens de réussir. Ils

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

respectaient généralement les droits inhérents des autres espèces pacifistes, mais pouvaient se montrer extrêmement vindicatifs quand on s'en prenait à eux. Très arrogants de par leur nature perfectionniste, ils n'avaient que peu de respect pour ceux qui ne partageaient pas leurs valeurs.

Ils considéraient la musique comme une forme d'art absolue et beaucoup d'entre eux atteignaient la reconnaissance via leur carrière musicale. Leur langage, le Khilese était une langue très mélodieuse et leur écriture très recherchée.

Description physique : Les Khil étaient une espèce humanoïde à la peau très pâle, presque fantomatique, intégralement dépourvue de poils. Leur principale différence avec l'espèce humaine était la masse tentaculaire qu'ils possédaient en lieu et place d'une bouche. Ces appendices – nommés hullepi - leur permettaient de filtrer l'air. Leurs oreilles en pointe et leur petit nez leur donnaient une allure très effrayante selon les standards Presque-Humains. Ils avaient une taille, variant entre un mètre vingt et deux mètres, selon les individus. Originaires de la Région des Colonies, ils s'étaient répandus dans toute la Galaxie, ayant une préférence pour les mondes humides, marécageux et très ouverts.

Monde d'origine : Belnar

Langues : Khilese et Basic

Particularités des Khil

Ajustements de caractéristiques : -2 CON, +2 INT, +2 SAG

Voies raciales : Arts, Saltimbanque

Taille : moyenne

Hullepi : les Khil ne souffrent généralement pas des effets de la famine. Dans un environnement stérile ou bien entretenu (vaisseau, station spatiale), ils ont cependant besoin de se nourrir normalement.

Chanteur de talent : les khil ont un bonus de +4 en chant.

KHOMMITE



Les Khommites étaient, au moment de la Bataille de Yavin, une espèce de clones ayant été créés à partir d'une race ayant arrêté d'évoluer un millénaire plus tôt. À l'époque, ils pensaient qu'ils avaient atteint le sommet de leur évolution et qu'ils ne pourraient plus aller au-delà. Plutôt que de risquer le déclin de leur race qu'ils pensaient si parfaite, ils prirent la décision que rien ne devrait plus jamais changer. Ce furent donc des usines de clonage qui prirent la place de la procréation. La logique fut poussée à l'extrême : comme ils pensaient que la distribution professionnelle était idéale, chaque clone prendrait la place et les fonctions de son prédécesseur. Il gardait même le nom de son prédécesseur, mais le chiffre qui constituait la deuxième partie de son nom augmentait d'un cran à chaque fois.

La société Khommite se transforma donc en une dictature du conformisme. Les villes furent redessinées par quadrant et chaque immeuble se vit reconstruire de façon cubique. Si quoi que ce soit venait à subir les ravages du temps, il était immédiatement remplacé par une copie conforme. Toute forme de créativité et de libre arbitre était devenue indésirable et de surcroît éradiquée.

Personnalité : pour les Khommites la conformité est plus importante que la créativité. En conséquence ils sont généralement intelligents,

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

mais très bornés. La plupart d'entre eux étant incapables d'innover et se contentent de suivre un mode de vie préétabli.

Description physique : Les Khommites étaient une espèce de Presque-Humains dépourvue de poils. Mesurant entre un mètre vingt et deux mètres, ils avaient la peau variant du vert au marron et de petites excroissances buboniques sur leur crâne chauve.

Monde d'origine : Khomm dans le noyau profond

Langues : Basic

Particularités des Khommites

Ajustements de caractéristiques : +2 CON, +2 INT, -2 SAG

Voies raciales : Héros, une au choix

Taille : moyenne

Clone : certains Khommites représentent la perfection, d'autres sont la fin d'une longue chaîne de clone d'une même identité. Un personnage commence donc avec une 5ème voie ouverte au Rang 1 ou avec un Rang 2 dans une de ses quatre voies de départ.

KLATOOINIEN



Pendant des millénaires, les Klatooiniens furent les esclaves des Hutt. Dès la conquête de ce que l'on appellerait plus tard l'Espace Hutt, ces derniers trouvèrent que les natifs de Klatooine étaient musclés et de très bons guerriers. Ils devinrent alors vite des esclaves, ou bien des

mercenaires pour le compte des Seigneurs du crime. Ils abandonnèrent leur langue et leur culture au profit de celle des Hutt. Disciplinés, ils n'obéissaient qu'à leurs maîtres, mais nourrissaient en secret l'espoir d'un jour être sauvés pour retourner sur leur planète natale. Ils en eurent l'occasion lors de la Guerre Civile Galactique, lorsqu'inspirés par la Déclaration formelle de Rébellion, ils joignirent les rangs des Rebelles en tant que contrebandiers à leur service. Mais il fallut bien des millénaires avant que cela ne se produise...

Personnalité : Les klatooiniens sont surtout connus pour leur farouche détermination et leur loyauté. Bien qu'ils ne soient pas très brillants, ils font de bons compagnons et ne sont pas facilement offensés ou découragés.

Description physique : ils ont une peau rugueuse qui varie du vert olive au brun foncé. Ils ont un museau plat et vaguement canin et des yeux sombres placés sous des sourcils prononcés. À l'âge adulte, ils mesurent entre 1,6 et 2 mètres de haut sans différence de hauteur entre les mâles et les femelles, bien que les mâles soient généralement légèrement plus lourds.

Monde d'origine : Klatooine

Langues : Huttese et Basic

Particularités des Klatooiniens

Ajustements de caractéristiques : +2 CON, -2 INT

Voies raciales : Brute, Roublard

Taille : moyenne

Volonté puissante : les Klatooiniens possèdent une volonté extrêmement forte et ont donc un bonus de +2 à tous leurs tests liés à la volonté et la résistance mentale. Ils gagnent aussi un bonus de +1 en Défense mentale.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

KUBAZ



Espèce originaire de la planète Kubindi, les Kubaz sont des humanoïdes possédant quatre doigts sur les mains et deux gros doigts sur les pieds, et dont la plus notable particularité est de posséder un museau préhensible sur le visage, dont l'utilisation première est de capturer la principale source de nourriture de cette race : les insectes.

La société kubaz est assez primitive et repose principalement sur quelques clans, qui gardent jalousement leurs propriétés. Les conditions de vie sur Kubindi sont très difficiles et expliquent nombre de caractéristiques de cette espèce. Le rayonnement solaire provenant de Ku'Bakai, le soleil autour duquel Kubindi orbite, est si puissant qu'il a détruit la majorité des sources de nourriture de la planète, amenant bon nombre d'espèces animales et végétales à l'extinction. Seuls ont pu survivre à ce changement climatique les espèces les mieux adaptées, dont plusieurs races d'insectes, qui sont devenus par conséquent l'aliment de base des Kubaz.

Personnalité : Les kubaz sont des êtres sociaux qui aiment savoir tout ce qui se passe autour d'eux. Ils sont honnêtes, francs, persistants et tenaces dans leurs relations avec les autres espèces, parfois à tort. En raison de leur intérêt pour l'art et la collecte d'informations. Les Kubaz

sont parfois impliqués dans des opérations louches telles que la contrebande d'art et l'espionnage. Tout comme leur maltraitance des êtres insectoïdes, les kubaz ne considèrent pas ces poursuites comme illégales ou immorales.

Description physique : Les Kubaz possèdent une peau en général très sombre, qui tend vers les tons vert-noir, et dont la texture est assez rude. Leur chevelure est la plupart du temps assez sommaire. Ils possèdent en majorité des yeux rouges qui sont sensibles au spectre de la même couleur, en raison de lumière particulière qui règne sur Kubindi. Ils doivent donc porter des lunettes de protection lorsqu'ils se trouvent hors de leur monde natal.

Monde d'origine : Kubindi

Langues : Kubaz et Basic

Particularités des Kubaz

Ajustements de caractéristiques : -2 FOR, +2 DEX

Voies raciales : Espion, Contrebande

Taille : moyenne

Sensibilité à la lumière : les Kubaz souffrent de la lumière et des fortes luminosités. Ils subissent un malus de -4 (sous la lumière du jour), de -2 (en intérieur ou au couché/levé du soleil) à toutes leurs actions physiques ou de perception tant qu'ils n'ont pas leurs lunettes de protection. Un Kubaz exposé à une très forte luminosité (flash, phare, etc) est aveuglé pour 2D6 Tour s'il ne porte pas ses lunettes.

Réseau de contacts : Les Kubaz possèdent un grand nombre de contacts et ont une capacité facilitée à trouver des informations. Ils possèdent un bonus de +2 à tous leurs tests pour obtenir une information ou la localisation d'une cible.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

LANNIK



Les Lanniks sont de petits humanoïdes natifs de la planète Lannik, dans la Bordure Médiane. Malgré leur petite taille, ce sont de féroces combattants, forgés par un environnement riche en prédateurs naturels et une longue histoire de conquêtes et de combats. Les Lanniks sont en fait des individus vifs et rapides, dotés qui plus est d'une musculature très puissante. En combat singulier, ce sont de terribles adversaires.

Personnalité : Bien qu'étant parfois considérés comme des individus impulsifs et téméraires, les Lanniks sont intelligents et ne connaissent pas - ou peu - la peur. Ils n'ont donc pas peur du danger et sont capables d'analyser froidement une situation donnée afin d'agir au mieux.

Description physique : Physiquement parlant, les Lanniks ne ressemblent pas vraiment à des combattants farouches. Ils mesurent en moyenne de 1.1 à 1.3 mètre, et pèsent entre 35 et 40 kilos au maximum. Contrairement à la plupart des autres espèces, ce sont les femelles qui tendent à être plus grandes et plus solides que les mâles. Les deux sexes possèdent en revanche la même pigmentation : rouge foncé, orange, violet ou bleu foncé selon les individus. Les Lanniks possèdent deux grandes oreilles de part et d'autre de leur crâne, capables d'opérer des rotations à 180 degrés et d'entendre des sons très infimes. Leur

faciès peu expressif laisse à penser que ce sont des êtres rudes et toujours plus ou moins de mauvaise humeur, mais quelques moments passés avec eux suffisent à voir que ce sont souvent des personnages attachants et dignes de confiance. Leur espérance de vie est estimée à plus d'un siècle standard.

Monde d'origine : Lannik

Langues : Lannik et Basic

Particularités des Lannik

Ajustements de caractéristiques : +2 DEX, -2 SAG, -2 CHA

Voies raciales : Combat, Exploits physiques

Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

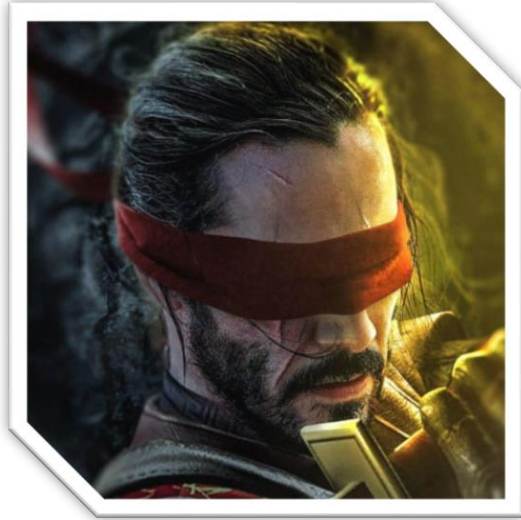
Sans peur : les Lannik possèdent une volonté extrêmement puissante, les tentatives d'intimidation les ciblant souffrent d'un malus de -4. Ils possèdent aussi un bonus de +2 pour résister à la peur.

Volonté de fer : un Lannik lance 2D20 pour ses tests de volonté pour résister à la peur, l'intimidation ou les pouvoirs faisant appel à la peur. Dans le cas d'une défense passive, sa Défense mentale est augmentée de +2 dans les mêmes cas.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

MIRALUKA



Les Miralukas sont originaires d'Alpheridies, une planète située au cœur du système Abron. Le soleil de cette zone émet de tels rayonnements infrarouges, qu'ils ont - au fil des générations - supprimé totalement les possibilités visuelles des Miralukas. En effet, là où pour un humain il y a deux yeux, pour cette espèce il n'y aura qu'un vide, une sorte d'extension du front, d'où leur appartenance à la catégorie " Presque-Humain ". De ce fait, pour éviter de choquer leur entourage, ou même d'attirer l'attention, les Miralukas se dotèrent de voiles ou de bandeaux, ou encore de masques pour dissimuler leur vide oculaire. On pourrait donc croire qu'ils sont aveugles, mais en fait, les Miralukas possèdent une particularité qui les rend uniques. En effet, ils peuvent voir, mais uniquement grâce à un lien très étroit avec la Force, qui leur permet de ressentir leur environnement comme s'ils le voyaient. De ce fait, ils perçoivent la vie comme n'importe quel individu. Pourtant, il faut ajouter qu'en présence d'un Ysalamir, le ou la Miraluka serait totalement aveugle...

Personnalité : les Miraluka ne recherchent ni la gloire ni le gain personnel. Ils sont pensifs et réfléchis. Une fois qu'ils s'engagent dans un plan ou un plan d'action, ils sont rarement amenés à changer d'avis.

Description physique : un Miraluka à une taille d'1,80 mètres en moyenne. Il ressemble à un humain standard, mais porte un bandeau ou un

masque pour dissimuler ses orbites vides par respect pour les étrangers.

Monde d'origine : Alpheridies

Langues : Basic

Particularités des Miraluka

Ajustements de caractéristiques : -2 DEX, +2 INT

Voies raciales : Humanité, une au choix

Taille : moyenne

Vision de la Force : Miraluka est aveugle à toutes les longueurs d'onde de la lumière. Cependant, leur capacité à voir à travers la Force leur permet de sentir leur environnement comme s'ils pouvaient voir normalement, ce qui leur permet d'attaquer et de faire des tests de compétences sans subir de pénalités pour cécité.

Sens de la force : Vous avez le don de ressentir la vie au travers de la force et les dangers qui peuvent arriver. Vous gagnez un bonus de +1/rang à tous vos tests de Perception et ne pouvez jamais être surpris. Contre 1 point de Force, vous pouvez aussi ressentir quelque chose à propos d'une personne située à l'autre bout de la galaxie. Un test de SAG est requis. La difficulté est de 10 pour savoir si la personne recherchée est en vie, 15 pour savoir si elle est en danger, 20 pour savoir où elle se trouve, etc.

Sensibilité à l'obscur : Cependant la relation à la force des miraluka, les conduits à doubler leurs gains de points du côté obscur.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

MIRIALAN



Les Mirialans sont une espèce particulièrement croyante dans la galaxie. Elles entretiennent une liaison très étroite avec la Force, par le fait que leurs croyances exacerbent, intensifient, accroissent leur sensibilité, tant mentale que physique. En effet, cette espèce vivant sur une planète rude et aride, quasiment désertique sur sa totalité s'est dotée d'un large panel sensoriel élaboré, qui rend leur vie bien meilleure et supportable. Les Mirialans parviennent à user de leurs sens et à les contrôler totalement dans le but de limiter la souffrance de leur corps. Cette espèce appréhende la vie d'une manière paradoxale, quand on sait qu'elle est très croyante. En effet, les Mirialans ne croient pas en une fatalité qui réduit chaque individu à un rôle prédéfini. Ils estiment en fait que ce même individu possède dans sa vie une période fondatrice qui agira sur lui comme un voyage initiatique qui lui donnera les clés de sa propre compréhension vis-à-vis de son rôle.

En usant de tatouages qu'ils exhibent ou cachent, ils racontent leur histoire, les étapes qu'ils ont surmontées, leurs peines, et parfois même, leur rôle supposé, dans le destin qu'ils se sont forgés durant leur jeunesse... Ces tatouages sont souvent ostensibles pour que les Mirialans se fassent comprendre dès le début. Les tatouages sont donc portés sur les mains et le crâne, mais peuvent parfois être visibles sur les cuisses et les

tibias. Néanmoins, rares sont ceux qui portent leurs marques sur le torse ou le dos.

Personnalité : Les Mirialans sont une race concentrée, passant leur temps à perfectionner le chemin qu'ils choisissent de suivre. Les Mirialans ont également tendance à être des individus déterminés, reculant rarement face à leurs décisions une fois qu'ils les ont prises.

Description physique : Les mirialians sont très similaires aux humains standard, cependant leur couleur de peau va du jaune-vert à une coloration plus humaine et peut parfois apparaître comme un bleu-vert pâle. Leurs yeux sont généralement bleus ou verts, avec de l'orange plus rarement ; et leurs cheveux sont généralement noirs ou bruns. Ils ont en moyenne la même taille que les humains, bien qu'ils aient tendance à être légèrement plus légers et ont une durée de vie comparable.

Monde d'origine : La planète Mirial, un monde désertique glacial dans la Bordure extérieure.

Langues : Mirialan et Basic

Particularités des Mirialans

Ajustements de caractéristiques : aucun

Voies raciales : Humanité, une au choix

Taille : moyenne

Acrobatique : +5 à tous les tests liés à l'acrobatie.

Télépathe naturel : les Mirialans possèdent naturellement le pouvoir de Force Télépathie.

Télépathie : le personnage acquiert la capacité de créer une communication par la pensée avec bonus de SAG personnes. De plus contre 1 point de force, il peut faire un test d'attaque mentale contre la Défense mentale de sa cible pour lire ses pensées superficielles.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

MORSEERIAN



Espèce à quatre bras et à deux pattes qui ne peut survivre que dans des atmosphères riches en méthane, les Morseerians sont parmi les êtres les plus secrets de la galaxie. Peu de non-Morseerians en ont vu un sans combinaison environnementale. Bien qu'ils aient vécu en marge de la civilisation galactique pendant près de douze mille ans, les Morseerians ont gardé cachés la localisation et le nom de leur monde natal, gardant ces informations secrètes. En fait, «Morseerian» n'est peut-être pas le vrai nom de leur espèce. Le nom est dérivé de l'une de leurs rares colonies connues. Les Morseerians sont un spectacle rare, car ils voyagent rarement plus loin que la région d'expansion. Ceux qui empruntent les voies spatiales le font dans des vaisseaux ovales de leur propre conception (allant de la navette aux cargos en vrac) ou dans des cargos modifiés et obsolètes fabriqués par d'autres espèces. Leur espèce ne supporte rien d'autre que les atmosphères méthaniques. Les Morseerians font du commerce et ont tendance à ne traiter qu'avec des marchands avec lesquels ils ont eu de la chance dans le passé. Malgré leur nature retirée, les Morseerians entretiennent d'excellentes relations avec les marchands de Squib et préfèrent traiter avec eux plus que toutes les autres espèces.

Personnalité : Les Morseerians sont calmes et secrets, ne communiquant qu'avec ceux qui ont quelque chose d'utile à leur offrir. Bien que pacifiques, ils réagissent rapidement à toute menace réelle ou perçue.

Description physique : Les Morseerians sont des humanoïdes à quatre bras avec des têtes longues en forme de cornichon. Leurs combinaisons environnementales cachent leur peau translucide, à travers laquelle on peut discerner vaguement des veines pulsantes et des organes internes. Les Morseerians ont de grands yeux noirs sans pupilles, un petit nez et une bouche triangulaire étroite. Les hommes et les femmes mesurent entre 1,5 et 1,7 mètre de haut, et les deux sexes ont une silhouette rappelant celle des adolescents humains de base.

Monde d'origine : Inconnu. La planète est censée se trouver quelque part dans la Bordure extérieure.

Langues : Morseerian et Basic

Particularités des Morseerians

Ajustements de caractéristiques : aucun

Voies raciales : Argent, Corporation

Taille : moyenne

Bras supplémentaires : les Morseerians possèdent 4 bras, ce qui leur apporte un bonus de +4 aux tests d'escalade, de lutte et pour maintenir. Ils peuvent tenir un objet dans chaque main.

Multidextérité : les Morseerians gagnent une action supplémentaire par Tour, qu'ils effectuent avec 1D12.

Équipement spécial : Les Morseerians ont besoin de protection de l'environnement en dehors des atmosphères méthaniques. Sans combinaison environnementale, un Morseerian subit 1d6 points de dégâts à chaque Tour et commence à suffoquer.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

MRLSSI



Les Mrlssi sont originaires du monde de la région des Colonies de Mrlsst, et ils sont la seule espèce sensible originaire de leur système stellaire. Ils ont évolué à partir des oiseaux, mais sont incapables de voler, et leurs visages sont dominés par de grands yeux noirs et des becs crochus.

Les Mrlssi sont généralement pacifiques et savants. Leur monde natal abrite depuis longtemps certaines des universités et centres de recherche les plus prestigieux de la galaxie, y compris l'une des principales institutions de sciences appliquées, la Mrlsst Trade and Science Academy.

Malgré leur place d'honneur parmi les scientifiques et ingénieurs de la galaxie, les Mrlssi ne sont pas couramment rencontrés en dehors de leur monde natal. Ils quittent rarement leur système d'origine et, lorsqu'ils le font, ils voyagent à des fins spécifiques et vers des destinations spécifiques. Une fois leur tâche accomplie, ils rentrent chez eux. L'exception est une enclave de Mrlssi qui a grandi dans le monde de Byblos, où les professeurs de Mrlssi ont été montés dans les collèges d'ingénierie et d'astromécanique appliquée de l'Université de Byblos pendant des générations.

Les Mrlssi restent en dehors des guerres qui marquent la montée et la chute de l'Empire

Galactique, de sorte que Mrlsst est épargné la plupart des dévastations subies par d'autres mondes. La réputation des écoles de la planète souffre en raison de la propagande impériale qui rabaisse tout ce qui n'est pas dominé par les humains, mais Mrlsst ne fait l'objet d'attaques militaires que cinq ans après la disparition de l'empereur Palpatine sur la deuxième étoile de la mort. Dans le cadre de sa campagne contre la Nouvelle République, le Grand Amiral Impérial Thrawn assiège et bombarde Mrlsst, dévastant de nombreux campus anciens et magnifiques du monde.

Prouvant que la puissance intellectuelle perdue, les Mrlssi reconstruisent rapidement des campus plus modestes et se retrouvent bientôt à la pointe de l'apprentissage et du développement scientifique dans la galaxie. Même la menace du Yuuzhan Vong ne fait qu'éclairer la lueur des connaissances autour de Mrlsst, alors que les chercheurs et les étudiants des écoles se précipitent pour trouver des moyens de contrer la biotechnologie extraterrestre.

Personnalité : les Mrlssi sont des êtres intelligents et soucieux du détail qui valorisent la connaissance par rapport aux possessions physiques. Même les Mrlssi les plus riches vivent modestement, bien qu'ils aient souvent d'immenses bibliothèques composées de textes rares et obscurs. Les Mrlssi sont rarement impressionnés par les démonstrations de richesse ou de pouvoir, mais ont toujours un grand respect pour les intellectuels et les scientifiques talentueux.

Un Mrlssi résout naturellement les problèmes et adore les mystères et les énigmes. Cette qualité, associée à de fortes capacités analytiques, est ce qui rend leurs ingénieurs si bons pour améliorer les conceptions existantes. Ils peuvent repérer une faiblesse de conception et y travailler jusqu'à ce qu'ils aient trouvé la clé pour corriger la limitation. Les Mrlssi aiment les conversations intelligentes et bricoler avec des gadgets, et ils n'aiment rien de plus que des débats amicaux sur les forces relatives de divers vaisseaux ou speeders. Ils aiment aussi les blagues et les jeux de mots, se considérant parmi les plus grands

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

humoristes de la galaxie. Cependant, l'humour des Mrissi est souvent si sec ou basé sur des prémisses alambiquées que les membres d'autres espèces peuvent avoir du mal à savoir quand un Mrissi plaisante.

Description physique : Un Mrissi est une espèce minuscule à la peau bleue. L'adulte moyen mesure entre 0,7 et 1,3 mètre de haut. Leurs corps sont couverts de plumes, mais leurs bras, leurs jambes et leurs visages sont squameux. Les jeunes Mrissi ont des plumes brunes ou grises, mais en vieillissant, ils développent un plumage de couleurs vives. Ils ont trois doigts griffus sur chacune des mains et pieds.

Monde d'origine : Mrisst, un monde de la région des colonies réputé pour ses jungles luxuriantes et ses établissements d'enseignement supérieur.

Langues : Mrisstese et Basic

Particularités des Mrisst

Ajustements de caractéristiques : -2 FOR, +2 INT, +2 CHA

Voies raciales : Mécanique, Sciences

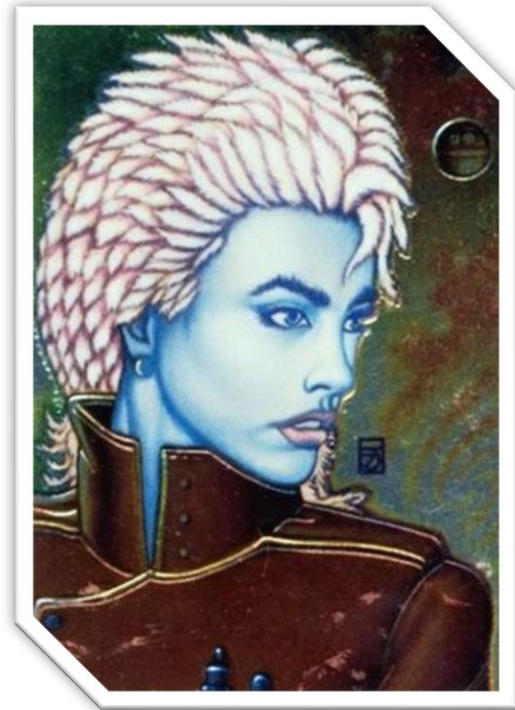
Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

Mécanicien de talent : les Mrisst sont passionnés de mécanique et possèdent un don pour cette occupation. Il gagne un bonus de +2 pour créer, concevoir, réparer un objet technologique.

Éduqué : les Mrisst sont très éduqués et ont de larges connaissances, ils possèdent un bonus de +2 pour se souvenir d'une information sur un domaine de leur choix.

Éloquent : les Mrisst ont un bonus de +2 à tous leurs tests de persuasion.

OMWATI



Les Omwati sont une espèce humanoïde du monde du bord extérieur d'Omwat. Ils ont développé leur propre culture et technologie, croyant qu'ils étaient les seuls êtres sensibles de la galaxie. Ils se sont unis tôt dans leur histoire sous un gouvernement mondial unique, parvenant ainsi à éviter les guerres dévastatrices qui sévissent dans de nombreux mondes sur le point de devenir des sociétés spatiales. Ils ont bénéficié d'un développement presque ininterrompu de la philosophie, des arts, de la médecine et des théories mathématiques. Leurs méthodes de fabrication, d'irrigation, d'exploitation minière et de construction sont assez avancées, bien que leur niveau technologique global soit loin derrière ce qui est considéré comme la norme galactique. Leurs villes uniques en forme de nid d'abeilles sont réparties sur toute la planète, mais leur environnement reste presque aussi propre que celui que l'on trouve sur des mondes instables. Les Omwati ont réussi à faire ce que peu d'espèces ont accompli - un équilibre entre les besoins de production d'une société technologiquement avancée et une saine gestion des ressources de leur monde.

Personnalité : les Omwati sont gracieux, intelligents et sages. Ils se soucient des leçons du

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

passé lorsqu'ils se tournent vers l'avenir, et ils font preuve de compétences pour la résolution de problèmes. Les Omwati valorisent la famille au-dessus de l'amitié et l'amitié par-dessus tout.

Description physique : La peau des Omwati présente une teinte bleuâtre et les couleurs des yeux les plus courantes sont des nuances de bleu. Les couleurs de leurs cheveux vont du cuivre au blanc nacré. Les Omwati ont un physique svelte, presque frêle. Ils mesurent entre 1,6 mètre et 2,1 mètres de haut.

Monde d'origine : Omwat, une planète orange-vert de savanes et de montagnes

Langues : Omwatese et Basic

Particularités des Omwati

Ajustements de caractéristiques : -2 FOR, +2 SAG

Voies raciales : Mécanique, Electronique

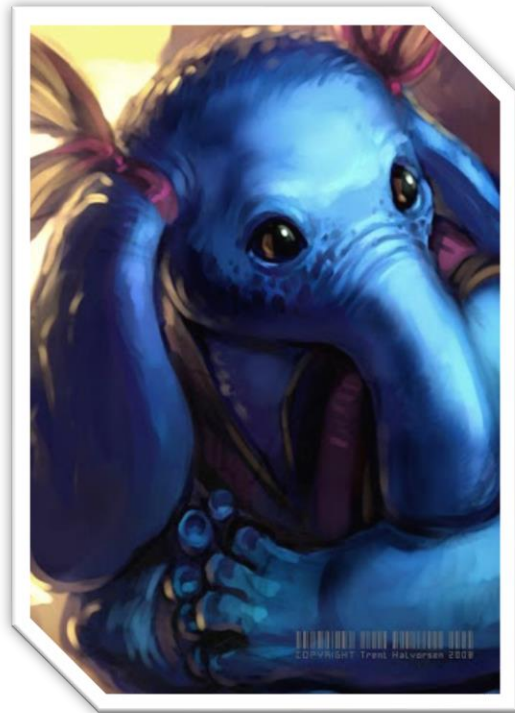
Taille : moyenne

Mécanicien de talent : les Omwati gagnent un bonus de +2 pour créer, concevoir, réparer un objet technologique.

Bricoleur : Un Omwati peut choisir de relancer n'importe quel test de Mécanique, mais doit conserver le deuxième résultat, même s'il est moins bon.



ORTOLAN



Les ortolans sont des humanoïdes trapus et solidement battit du monde glacial d'Orto. La nourriture est la partie la plus importante de la vie d'un Ortolan, car elle est si rare dans son monde. Pour survivre aux conditions difficiles de leur monde natal, les Ortolans comptent sur une épaisse couche de graisse (isolation contre le froid et un approvisionnement énergétique lorsque la nourriture se raréfie) et des sens de l'odorat et de l'ouïe très développés qui leur permettent de trouver de la nourriture ou de suivre des proies, sur de grandes distances. Ils sont presque obsédés par le fait d'avoir toujours de la nourriture dans l'estomac et se gavent à chaque occasion. Orto est un monde riche en minéraux et les Ortolans, bien qu'ils ne soient pas technologiquement avancés par rapport aux normes galactiques, sont des mineurs très efficaces. L'économie d'Ortolan est basée sur le troc, de sorte que les entreprises manufacturières qui peuvent apporter le plus de nourriture ou d'aliments importés hautement exotiques à Orto peuvent recevoir des matières premières à bas prix.

Les Ortolans prennent également une grande joie dans la musique de toutes sortes, car leur sens de l'ouïe très développé peut capter des sons que

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

peu d'autres êtres peuvent entendre, faisant de chaque performance live ou enregistrement une nouvelle expérience pour un Ortolan.

Personnalité : Les ortolans sont généralement heureux s'ils sont bien nourris. À cause de cela, de nombreux êtres considèrent les Ortolans comme des idiots, car ils sont souvent prêts à travailler pour rien de plus qu'un repas. Cependant, plus d'un officier impérial de haut rang ou noble ont trouvé des secrets militaires précieux ou des objets d'art manquants après qu'un musicien ortolan "stupide" et leur groupe aient joué pour rien d'autre qu'un repas sous caution.

Description physique : Les ortolans ont des oreilles tombantes, des yeux noirs perlés, un long nez en forme de tronc et une petite bouche. Chaque main se termine par quatre doigts trapus munis de ventouses, et leurs pattes courtes ont des articulations mal articulées qui les font se dandiner lorsqu'ils marchent. Une peau épaisse et ample recouverte d'une courte fourrure bleue ressemblant à du velours pend à leurs corps potelés. Les adultes d'Ortolan mesurent entre 1,1 et 1,7 mètre de haut.

Monde d'origine : Orto, un terrain vague gelé situé dans la Bordure. La planète a une saison de croissance courte et imprévisible, et les famines sont fréquentes.

Langues : Ortolan et Basic

Particularités des Ortolan

Ajustements de caractéristiques : +2 CON, -2 DEX

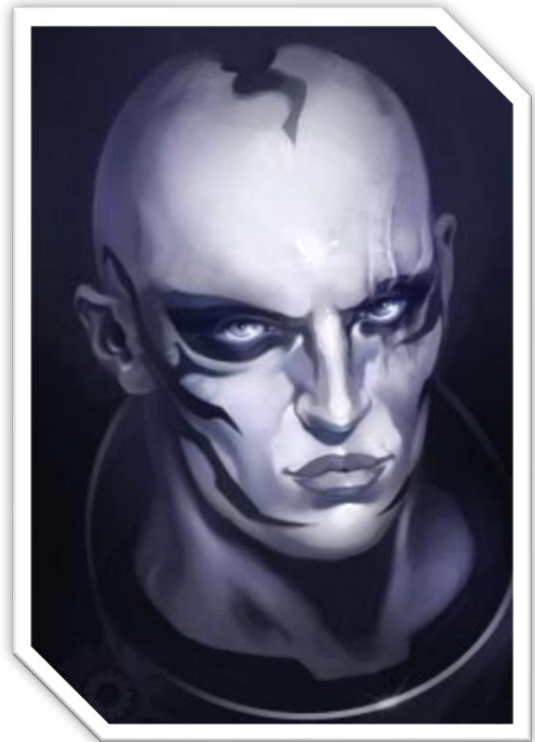
Voies raciales : Arts, Survie

Taille : moyenne

Odorat surdéveloppé : Les ortolans ont un odorat aigu. À courte portée (moins de 10 mètres), les Ortolans gagnent un bonus de +2 à leurs tests de perception pour détecter la présence de quelqu'un ou suivre une piste.

Résistance aux toxiques : les Ortolans reçoivent un bonus d'espèce de +5 à leur défense corporelle contre les poisons et les atmosphères toxiques.

RATTATAKI



Au fur et à mesure que la technologie évoluait, les Rattataki ont concentré tous leurs efforts sur des méthodes plus brutales de meurtre. La guerre est devenue la norme. Au fil des générations de combats, la plupart des villes de la planète ont été réduites en décombres et d'énormes portions de la population de la planète ont été victimes d'un génocide de masse. Les Rattataki n'ont jamais développé d'armes à l'échelle planétaire, de sorte que les guerres mondiales sanglantes ont fait rage pendant des générations. La violence incessante a empêché le monde de développer les voyages dans l'espace, et les Rattataki croyaient qu'ils étaient seuls dans la galaxie - ils n'avaient aucune notion de communauté galactique.

Ceux qui ont découvert Rattatak étaient des esclavagistes sans scrupules. Les Rattataki nerveux eux-mêmes se sont avérés être une exportation impopulaire, car ils étaient tout simplement trop difficiles à entraîner et trop violents à contenir. Le besoin de mercenaire était une raison populaire pour venir à Rattatak, même si la négociation d'une fin de mission était souvent difficile. Beaucoup sont donc devenus gladiateurs suite à la mise en place d'arènes de combat sur leur planète.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Personnalité : Les Rattataki sont nés pour la guerre et le sang. Des siècles de guerres constantes ont éliminé les faibles, transformant le reste en combattants fiers, passionnés et mortels. Même le divertissement pour cette espèce violente est un combat ; les fosses de gladiateurs de Rattatak, sont l'amusement le plus populaire de la planète, bien connu pour être les plus brutales de la galaxie. Exposés à la culture compétitive de leur espèce depuis leurs naissances, les Rattataki se transforment en guerriers redoutables.

Description physique : Les Rattataki sont une espèce de presque-humains à la peau pâle, mesurant entre 1,7 et 1,9 mètres de hauteur. Leur peau est universellement blanche comme de la craie, et leur tête est chauve. Leurs yeux possèdent plus de variations, entre les nuances de gris et de vert. La plupart des Rattataki se tatouent le long de leur crâne pour désigner les principaux événements et réalisations de leur vie.

Monde d'origine : Le petit monde rouge de Rattatak, flottant dans la lointaine bordure extérieure comme une goutte de sang.

Langues : Rattataki ainsi que Zabrack ou Basic

Particularités des Rattataki

Ajustements de caractéristiques : aucun

Voies raciales : Arts, Survie

Taille : moyenne

Volonté de fer : les Rattataki ont un bonus de +2 à leur Défense mentale.

Vie militaire : les Rattataki sont entraînés au combat depuis le berceau, ils commencent avec une base de 1 en ATC et ATD.

RYBET



Nomades galactiques qui n'interagissent qu'avec d'autres de leur espèce pour s'accoupler, les Rybets prétendent avoir évolué sur Varl, le monde maintenant dévasté - certains disent légendaire - des Hutts. Malgré cette proclamation, la planète d'origine de l'espèce reste incertaine. Une grande partie de l'histoire de l'espèce a été perdue pendant la guerre des clones, mais les Rybets affirment qu'une guerre entre leurs espèces et les Hutts a presque détruit Varl et que, avec le temps, les Rybets se relèveront pour détruire leurs anciens ennemis (Une menace qui amuse les Hutts). Les Hutts tiennent fermement à leur croyance qu'ils étaient les seuls êtres à survivre à la mystérieuse destruction qui a eu lieu sur le système Ardos bien avant l'aube de l'histoire enregistrée. La plupart des savants sont du côté des Hutts, bien que personne ne puisse offrir une meilleure explication de l'origine des Rybets. Quelle que soit la vérité, une forte haine existe entre les Rybets et les représentants Hutt.

Personnalité : Les Rybets sont des opportunistes sournois, astucieux et impertinents. Ils sont bien adaptés à la vie dans l'espace, préfèrent un style de vie nomade et préfèrent vivre dans la soute sombre d'un vaisseau spatial que dans le palais le plus opulent du monde. Ils n'aiment pas rester longtemps au même endroit, et leur

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

compréhension de la morale et de l'éthique est au mieux discutable.

Description physique : Les Rybets sont des humanoïdes courts et trapus avec une peau verte à texture rugueuse et quatre longs doigts qui se terminent par des ventouses résiduelles. Les couleurs de peau vont du vert vif à l'olive foncé, avec de pâles rayures ocre le long des joues. Leurs yeux sont bulbeux et en forme de lanterne, avec des paupières supérieures et inférieures qui se ferment au centre de l'œil. Les mâles adultes mesurent entre 1,2 et 1,5 mètres de haut, tandis que les femelles mesurent entre 1,5 et 1,9 mètres.

Monde d'origine : Les Rybets affirment que leur espèce est originaire de la planète Varl, située dans la bordure extérieure. Les Hutts contestent cette affirmation, comme le font de nombreux xénobiologistes légitimes.

Langues : Rybese et Basic

Particularités des Rybet

Ajustements de caractéristiques : les mâles ont +2 DEX, -2 FOR et les femelles +2 FOR, -2 DEX

Voies raciales : Espace ou Voyage et Aquatique

Taille : moyenne

Envoûtement : un Rybet peut effectuer une Attaque Mentale contre la Défense Mentale d'une seule cible à moins de 10 mètres. Si l'attaque est réussie, la cible perd ses actions pour son prochain tour. Si l'attaque échoue, la cible est immunisée contre cet effet pendant 24 heures.



SAKIYAN



Les Sakiyans s'aventurent rarement loin de leur système d'origine, montrant peu d'intérêt pour les voyages ou le commerce avec la galaxie dans son ensemble.

À l'époque de l'Ancienne République, les xénobiologistes se disputaient la question de savoir si les Sakiyans devaient être classés comme une espèce quasi humaine. La structure inhabituelle de leur cerveau a conduit les xénobiologistes impériaux à conclure qu'ils étaient une espèce nettement étrangère.

Le cerveau Sakiyan hautement évolué est presque deux fois plus grand que le cerveau humain moyen. Alors que le cerveau Bith reste l'une des espèces extraterrestres les plus avancées, les parties du cerveau Sakiyan qui traitent les entrées sensorielles sont même supérieures aux Bith. Ces sens aigus ont aidé les Sakiyans primitifs à survivre contre les féroces prédateurs de leur monde d'origine, mais même lorsque les espèces ont développé l'intelligence pour utiliser des outils et construire des armes et des abris, ils ont conservé leurs sens aiguisés. En fait, les Sakiyans possèdent ce que les autres espèces considèrent comme une perception quasi surnaturelle.

Personnalité : Les Sakiyans sont prudents dans leurs relations avec les autres espèces et placent généralement leurs intérêts et ceux de leurs communautés au-dessus des autres. Ils n'aiment

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

pas qu'on leurs prouve qu'ils ont tort et ont un mauvais sens de l'humour.

Description physique : Les sakiyans sont sans poils et la couleur de leur peau va du noir de jais au violet foncé jusqu'au cramoisi. (Une sous-espèce à la peau pâle existe également, mais la société Sakiyan les traite normalement comme des parias.) Ils ont de grands crânes aux oreilles pointues et des pupilles qui se contractent en fentes. Les adultes mesurent entre 1,6 et 2,1 mètres de haut.

Monde d'origine : Le monde tropical de Saki, situé dans la bordure extérieure.

Langues : Sakiyan ainsi que Basic ou Huttese

Particularités des Sakiyan

Ajustements de caractéristiques : aucun

Voies raciales : Planète, une au choix

Taille : moyenne

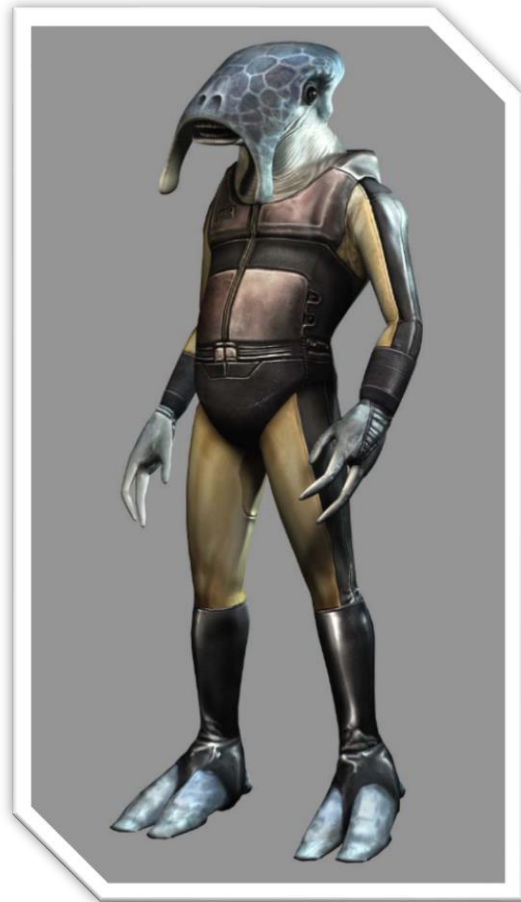
Vision dans le noir : Les Sakiyans voient parfaitement dans le noir même le plus total. Cependant, ils ne peuvent pas y percevoir les couleurs.

Perception surnaturelle : les Sakiyan ont un bonus de +5 à tous leurs tests de perception visuelle et ne peuvent jamais être surpris.

Réflexes éclairs : les Sakiyans gagnent un bonus d'espèce de +2 à leur Défense Réflexe.



SELKATH



Les Selkath sont des êtres amphibies originaires de la planète Metaan. À l'époque des Chevaliers de l'Ancienne République, Metaan était l'une des planètes les plus importantes de la galaxie. En tant que seule source de Kolto (un agent de guérison naturel, beaucoup plus efficace que le Bacta), Metaan est capable de conserver sa neutralité en fournissant à tous les côtés du conflit la substance vitale. Les dirigeants des Selkath pourraient favoriser une partie par rapport à une autre si cela est dans l'intérêt à long terme de la planète. Cependant, les Selkath gardent étroitement leur neutralité, de peur qu'ils ne deviennent la proie de puissantes sociétés ou d'envahisseurs oppressifs.

Peu de Selkath voyagent hors du monde, préférant l'habitat de leur monde natal. Ils n'ont jamais rejoint la République, ni aucune organisation galactique, donc la plupart ont peu de raisons de partir. Ils apprécient la technologie et la richesse produites par la vente de Kolto. Tout contact avec des étrangers a lieu à Ahto; les Selkath vivent dans des villes sous-marines et des

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

colonies disséminées sur la planète. En tant que créatures amphibies, ils sont également à l'aise dans les deux milieux. Cependant, les zones plus proches d'Ahto abritent des colonies Selkath plus sophistiquées et technologiquement avancées. Historiquement, les colonies de Selkath étaient divisées par affiliation clanique. Cependant, ces affiliations sont devenues moins prononcées en raison de l'importance de la production de Kolto.

Personnalité : les Selkath préfèrent la négociation et la diplomatie aux actions directes, éventuellement irréfléchies, en particulier lorsque des gouvernements influents sont concernés. Ils ne sont pas tant pacifistes que pragmatiques, étant moins réservés face aux autres Selkath.

Description physique : Les Selkath sont des humanoïdes amphibies, avec de grands yeux de chaque côté de leur tête large et plate. Ils ont des fentes branchiales dissimulées qui fonctionnent aussi bien dans l'air que dans l'eau. Ils ont des griffes rétractiles naturellement empoisonnées, mais il est socialement inacceptable (et illégal sur Mana'an) de les utiliser contre un adversaire. Néanmoins, Selkath, très enragé, ignore parfois cette restriction.

Monde d'origine : Mana'an

Langues : Selkath et Basic

Particularités des Selkath

Ajustements de caractéristiques : +2 CHA

Voies raciales : Aquatique, Corporation

Taille : moyenne

Guérisseurs : chaque fois qu'un Selkath soigne un autre personnage par quelque moyen que ce soit, ou en aide un autre à le faire, la cible regagne 5 points de vie supplémentaires. De plus, une fois par rencontre en tant qu'action rapide, le Selkath peut accorder à un allié adjacent 10 points de vie temporaire, qui durent jusqu'à la fin de la rencontre.

SELONIAN



Les Selonians sont des mammifères intelligents originaires du système corellien. Leur société est organisée autour de « Dens ». Chaque tanière vit dans une commune souterraine, qui se compose d'une femelle fertile (appelée la « reine »), de quelques mâles fertiles et d'un grand nombre de femelles stériles. Dans la tanière, il existe des sous-groupes appelés « Septs » - progéniture engendrée par le même mâle fertile - et chaque Sept est généralement formé pour effectuer des tâches et des emplois spécifiques. Une reine peut être enceinte jusqu'à cinq fois par an, donnant à chaque fois naissance à cinq enfants ou plus. Les femelles stériles remplissent la plupart des rôles dans la société selonienne, tandis que les reines et les mâles sont gardés en toute sécurité dans les tanières. Les cités selonian sont en fait des regroupements de plusieurs Dens, dont chacun se spécialise principalement dans une compétence ou un métier. Ces Dens s'aident et se soutiennent mutuellement grâce à un système compliqué de troc et favorisent les échanges. Les Selonians sont principalement préoccupés par la sécurité de leurs tanières et de leur population dans son ensemble. Ils pensent que les besoins du groupe sont plus importants que les désirs d'un individu, et chaque action qu'ils entreprennent vise à promouvoir les objectifs de leur tanière ou le bien-être de leur espèce en général.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Personnalité : La plupart des Selonians préfèrent rester sur leur monde d'origine et ne se soucient pas d'interagir avec d'autres espèces. Certaines femelles Selonian stériles sont entraînées à interagir avec les humains et d'autres espèces. Ils maîtrisent les manières et les attitudes qui mettent à l'aise les espèces exotiques sélectionnées. Bien que cela pousse beaucoup à considérer les Selonians comme amicaux, extravertis et charitables, la réalité est que la plupart d'entre eux n'ont aucun intérêt au-delà du bien-être de leur repaire.

Description physique : à l'aise sur deux ou quatre jambes, les Selonians sont des êtres minces avec des corps plus longs que ceux d'un humain de base, mais avec des bras et des jambes plus courts. Ils ont des griffes rétractiles sur leurs mains en forme de patte. Leur queue épaisse améliore leur équilibre en marche debout, tout comme leurs vibrisses. Ils ont une fourrure noire ou brune élégante et, bien qu'ils ne portent généralement pas de vêtements dans leur monde d'origine, ils portent des uniformes appropriés ou d'autres tenues lorsqu'ils se rendent ailleurs. Les adultes mesurent entre 1,8 mètre et 2,2 mètres de haut, les femelles étant plus grandes.

Monde d'origine : Selonian, un monde tempéré situé dans le Noyau. La surface de la planète se compose de milliers d'îles, séparées par d'innombrables mers, criques et baies.

Langues : Selonian et Basic



Particularités des Selonian

Ajustements de caractéristiques : +2 DEX, -4 SAG

Voies raciales : Noyau, Discours

Taille : moyenne

Accélération : lors de leur action de mouvement, les Selonians peuvent tomber à quatre pattes pour se déplacer plus rapidement. Lorsqu'ils courent, les Selonians subissent une pénalité de -5 aux tests de Perception et voir leur vitesse doublée.

Vision dans le noir : Les Selonian voient parfaitement dans le noir même le plus total. Cependant, ils ne peuvent pas y percevoir les couleurs.

Armes naturelles : Un Selonian possède des armes naturelles, sous la forme de griffes acérées comme des rasoirs. Lorsqu'un Selonian effectue une attaque à mains nues, il peut choisir d'utiliser ses armes naturelles, infligeant 1d6 points de dégâts.

SHISTAVANEN



Plus connus sous le surnom de Wolfmen, les Shistavanen sont une espèce isolationniste originaire du système Uvena. Ayant évolué à partir de prédateurs, les Shistavanen excellent dans la chasse et peuvent traquer leurs proies dans les rues urbaines bondées et dans les plaines désolées avec la même facilité.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Bien que la grande majorité des Shistavanen préfèrent rester dans leur système d'origine, une minorité croissante choisit de parcourir les routes de la galaxie. Même au plus fort de la discrimination du Premier Empire Galactique contre les non-Humains, l'Intelligence Impériale utilisait fréquemment les Shistavanen qu'elle pouvait recruter ; d'autres Shistavanen ont rejoint l'Alliance Rebelle.



Personnalité : Les Shistavanen sont agressifs et francs au point d'être grossiers, et ils préfèrent la compagnie de leur propre espèce à celle des autres espèces. Connus et redoutés pour leur tempérament bourru, certains Shistavanen surmontent leurs tendances naturelles et sont plus sociables et extravertis, mais seuls quelques-uns surmontent complètement leurs préjugés culturels.

Description physique : Les Shistavanen ont de grands yeux légèrement brillants, des oreilles pointues et des museaux prononcés bordés de

dents acérées. Leur corps est recouvert d'une épaisse fourrure brune ou noire, et leurs doigts et orteils sont pourvus des griffes acérées de leurs ancêtres prédateurs.

Monde d'origine : Uvena Prime, l'une des nombreuses planètes habitables du système Uvena dans les territoires de la bordure extérieure. Les Shistavanen ont rapidement colonisé les mondes restants de leur système dans le but d'empêcher les étrangers de trop s'impliquer dans leurs affaires.

Langues : Shistavanen et Basic

Particularités des Shistavanen

Ajustements de caractéristiques : +2 DEX, -2 INT, -2 CHA

Voies raciales : Rage, Survie

Taille : moyenne

Initiative intuitive : les Shistavanen lancent 2D20 et gardent le meilleur pour leur test d'initiative.

Vision thermographique : comme les loups, les Shistavanen voit dans la chaleur et ne subissent donc pas de malus dans l'obscurité.

Armes naturelles : Un Shistavanen a des armes naturelles, sous la forme de griffes acérées. Lorsqu'un Shistavanen fait une attaque à mains nues, il peut choisir d'utiliser ses armes naturelles, faisant 1d6 points de dégâts.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

SITH PUR-SANG

Ne peut être joué que dans une histoire se déroulant du côté obscur ou avec l'accord du maître du jeu.



Ils sont les descendants des espèces Sith originales. Une espèce d'humanoïdes à la peau rouge puissante dans La Force, les Sith pur-sang sont apparus après que les Sith se soient mêlés aux exilés humains près de sept mille ans avant la bataille de Yavin.

Malgré une société dominée par la barbarie et les luttes intestines, la civilisation Sith a culminé dans un âge d'or, après quoi les espèces se sont pratiquement dispersées à travers la galaxie. Une tradition éponyme du côté obscur a pris le nom de l'espèce. Les Sith, ont maintenu des fondations issues des coutumes, de la science et de la magie pratiquées par les anciens Sith et de leur progéniture actuelle.

Personnalité : Pour un Sith, la guerre et la violence font tout autant partie de l'ordre naturel de la vie que la paix ou la sérénité. Leur ordre social est très rigide et un système de castes divise la population en ingénieurs, guerriers et prêtres (qui formeront plus tard les sous-espèces de Zuguruk , Massassi et Kissai, respectivement).

Description physique : Les Sith adultes ont une peau de couleur cramoisie, bien que certains membres de l'espèce aient des nuances de peau plus roses. Les Sith ont hérité de caractéristiques de prédateurs féroces sur tout leur corps, y compris des épérons osseux dépassant de sous leur peau à divers endroits comme les coudes. Leurs visages affichent une paire de vrilles de chairs remarquables qui pendent de leurs pommettes hautes.

Monde d'origine : Korriban et Dromund Kaas

Langues : Sith et Basic

Particularités des Sith pur-sang

Ajustements de caractéristiques : +2 CON, +2 CHA, -2 SAG

Voies raciales : Rage, Combat

Taille : moyenne

Force puissante : les Sith commencent avec 3 points de Force supplémentaire à la création.

Corrompu : les Sith doivent dépenser 2 points de Force pour réduire leur score du côté obscur de 1 (au lieu de seulement 1 point de Force).

Teinte obscure : un Sith marchant dans les pas de la Force peut choisir des capacités dans les pouvoirs du côté obscur.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

SKRILLING



Les Skrillings sont une espèce de charognards galactiques. Lorsqu'une espèce appelée M'shinni a colonisé le monde natal des Skrillings, les Skrillings n'étaient guère plus que des bergers nomades primitifs. Les M'shinni ont clôturé les troupeaux des Skrilling, ont réclamé leur terre et ont laissé les extraterrestres primitifs et pacifiques trouver un moyen de survivre. En quelques générations, les Skrillings s'étaient intégrés dans les colonies M'shinni du monde en tant que classe de mendiants permanents. De là, ils se sont étendus au reste de la galaxie. De nombreuses espèces considèrent les Skrillings comme des dégoûtants. Ils dévorent de la viande non cuite et gâtée qui rendrait les autres êtres mortellement malades, et ils ont élevé les gémissements à une forme d'art.

Les Skrillings peuvent être trouvés dans toute la galaxie colonisée, voyageant dans des vaisseaux spatiaux bricolés à partir de diverses épaves. Ils ont une capacité innée à apparaître sur des planètes où une bataille a été menée et où des cadavres bien âgés (et non réclamés) peuvent être trouvés, ainsi que des équipements qui peuvent être réparés et revendus. Cette tendance a donné lieu à l'adage selon lequel un ennemi sera bientôt « le fourrage des Skrillings ».

Personnalité : lent d'esprit, mais persévérant, les Skrillings sont des charognards boudeurs et gourmands qui n'ont aucune compréhension de l'étiquette culturelle. Ils ont tendance à être des suiveurs plutôt que des leaders.

Description physique : Les Skrillings sont des humanoïdes trapus avec une peau grise ridée, des doigts trapus et de petits yeux enfoncés. Au lieu d'un nez ou de narines, ils arborent un nez composé de huit tubes respiratoires ; leur bouche a plusieurs rangées de dents acérées. Une crête osseuse orne le haut de la tête chauve d'un Skrilling, s'étendant du front à la nuque. Les nouveau-nés Skrilling utilisent leur crête de tête pour scier la coquille des œufs à la naissance ; la crête ne remplit aucune autre fonction.

Monde d'origine : Agriworld-2079, situé sur le bord sinueux de la bordure.

Langues : Skrilling et Basic

Particularités des Skrilling

Ajustements de caractéristiques : +2 FOR, +2 SAG, -2 DEX, -2 CHA

Voies raciales : Bas-fonds, Roublard

Taille : moyenne

Réserve de nourriture : les Skrillings peuvent se passer de nourriture deux fois plus longtemps qu'ils le pourraient normalement (pour un nombre total de jours égal à deux fois leur valeur de Constitution), et se passer d'eau pendant trois fois la normale (pour un nombre total d'heures égal à trois fois leur valeur de Constitution).

Volonté de fer : les Skrilling ont un bonus de +2 à leur Défense Mentale.

Vomissements nauséabonds : une fois par rencontre, un Skrilling peut expulser ses réserves de nourriture. Le Skrilling effectue un jet d'attaque à distance contre une cible adjacente. Si le résultat est égal ou supérieur à la défense corporelle de la cible, cette dernière se déplace deux fois moins vite pendant 1D6 Tours.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

TARRO



Tarro est une grande espèce humanoïde technologiquement avancée au bord de l'extinction. Près d'un siècle avant la bataille de Yavin, le monde natal des Tarro a été détruit lorsque son soleil a explosé sans avertissement. Les survivants de Tarro vivant dans d'autres systèmes ont émis l'hypothèse qu'une super-arme construite par les Tarro pourrait avoir causé la catastrophe, bien que la vérité puisse ne jamais être connue. Seules quelques centaines de Tarro ont survécu à la destruction de leur système d'origine, et ils se sont rapidement dispersés parmi les étoiles. Quelques-uns ont rejoint les rangs de l'Alliance rebelle ; d'autres ont recherché des « colonies perdues » dans les régions inconnues.

Personnalité : Les Tarro sont une espèce tête et indépendante. Ils ont peu de patience pour les autres et sont obstinés et brusques même avec les autres membres de leur propre espèce. Malgré leur attitude égocentrique, ils ont le don de dire clairement que si vous n'êtes pas avec eux, vous êtes sur leur chemin. Certains Tarro auraient appris à surmonter leur attitude de « solitaire ».

Description physique : humanoïde, avec un grand front, un front épais, un nez plat et une large bouche remplie de dents acérées, le Tarro moyen mesure environ 2 mètres de long. Un Tarro a sept

doigts sur chaque main qui se terminent par des griffes acérées.

Monde d'origine : Tililix était un monde technologiquement avancé dans les régions inconnues. Moins de cinq cents Tarro auraient échappé à la destruction de Tli, leur soleil, mettant l'espèce au bord de l'extinction.

Langues : Tarrese et Basic

Particularités des Tarro

Ajustements de caractéristiques : +2 FOR, -2 SAG, -2 CHA

Voies raciales : Bas-fonds, Roublard

Taille : moyenne

Volonté de fer : bonus d'espèce de +2 à sa Défense Mentale.

Armes naturelles : un Tarro possède des armes naturelles, sous la forme de griffes acérées comme des rasoirs. Lorsqu'un Tarro fait une attaque à mains nues, il peut choisir d'utiliser ses armes naturelles, qui font 1d6 points de dégâts.

Physiquement intimidant : les Tarro utilisent leur modificateur de Force au lieu de leur modificateur de Charisme pour les tests de persuasion effectués pour intimider les autres.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

TOYDARIEN



Les Toydariens sont de petits extraterrestres ailés de la planète Toydaria. Ils sont connus comme des marchands avisés et des escrocs capables, même si beaucoup mènent une vie de bonne réputation. Parce que leur monde natal est situé dans le système Hutt, de nombreux Toydariens qui quittent Toydaria se retrouvent soit au chômage, soit sous contrat avec des dettes auprès des criminels Hutt. Les Toydariens résistent facilement aux pouvoirs de la Force affectant l'esprit et sont encore plus résistants à de telles capacités que leurs seigneurs Hutt.

Les Toydariens ont une mauvaise réputation, mais tous les Toydariens ne sont pas des criminels. Cependant, leur esprit vif donne souvent à ceux qui traitent avec les Toydariens le sentiment d'avoir été exploités. La plupart des Toydariens ont un certain sens des affaires, et beaucoup ont un penchant pour le jeu (même à leur propre détriment).

Personnalité : Les Toydariens sont des êtres fiers et loyaux qui peuvent parfois frôler le flagorneur. De même, les Toydariens peu recommandables mettent leur esprit vif au travail en trompant leurs partenaires commerciaux et en trompant les gens sans méfiance pour qu'ils soient les victimes des stratagèmes de confiance.

Description physique : Les Toydariens mesurent rarement plus de 1,5 mètre. La couleur de la peau des Toydarien va du bleu au vert en passant par le

rose. Ils sont grassouillets, avec des membres grêles et une paire d'ailes flottantes qui les maintient en l'air.

Monde d'origine : Toydaria, une planète éloignée du système Hutt.

Langues : Toydarien et Huttese

Particularités des Toydariens

Ajustements de caractéristiques : +2 SAG, -2 FOR

Voies raciales : Contrebande, Bordure

Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

Manipulateur : les Toydariens qui sont naturellement trompeurs, ont un bonus de +5 à tous leurs tests de Charisme pour manipuler, convaincre ou marchander.

Vol : les Toydariens sont capables de voler, mais ne peuvent pas le faire s'ils transportent une charge lourde.

Résistance à la Force : les Toydariens reçoivent un bonus de +5 à leur Défense Mentale contre toute utilisation de la Force qui les prend pour cible.

TRIANII



Les Trianii sont une race féline d'explorateurs intrépides, mais contrairement aux autres espèces technologiquement avancées de la galaxie, ils ne manifestent aucun intérêt à faire partie de la plus grande communauté galactique.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Les Trianii utilisent des démonstrations de force impressionnantes pour chasser les intrus afin de les laisser seuls pour explorer leur région de la galaxie. Leur monde natal est situé à la limite de la région de l'espace contrôlée par The Corporate Sector Authority. Une tentative de l'ASC d'étendre sa zone de contrôle aux territoires Trianii se heurte à une forte mobilisation et opposition de ce peuple, prouvant que les navires et les armes des Trianii sont aussi puissantes que ceux des autres forces galactiques.



Personnalité : Aventuriers par nature, les Trianii ressentent un besoin constant d'explorer, et ils accordent une grande valeur à l'indépendance. La spiritualité est une grande partie de la culture trianii, la dévotion étant partagée entre la religion officielle du gouvernement et les valeurs religieuses traditionnelles de chaque famille.

Description physique : Un Trianii est un humanoïde élancé avec des caractéristiques faciales félines proéminentes. Des griffes acérées et une queue préhensile renforcent les qualités félines de l'espèce. Les couleurs et les motifs de la fourrure Trianii varient considérablement. Un Trianii mesure environ 2 mètres de haut ; les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles.

Monde d'origine : Trian, situé dans la partie la plus extérieure du bras de Tingel.

Langues : Trianii et Basic

Particularités des Trianii

Ajustements de caractéristiques : +2 SAG

Voies raciales : corps à corps, voyage

Taille : moyenne

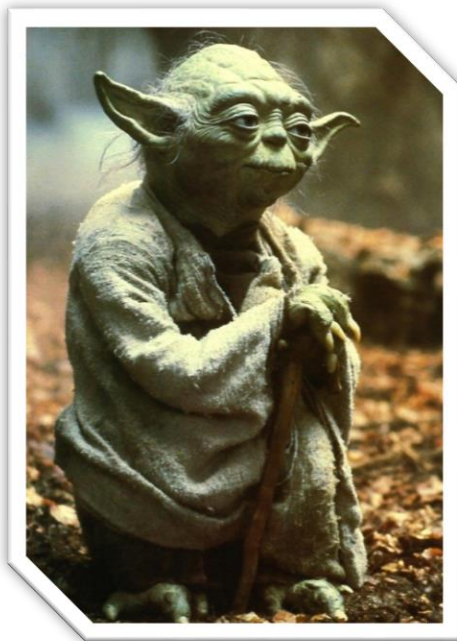
Agilité accrue : un Trianii peut relancer n'importe quel test d'acrobatie, cependant il doit accepter le deuxième résultat.

Armes naturelles : les griffes acérées d'un Trianii servent d'armes naturelles et font 1D6 de dommages.

Queue préhensile : La longue queue flexible d'un Trianii est adroite et forte. La queue d'un Trianii peut effectivement contenir (mais pas manier) un objet petit ou plus petit. Lorsqu'il tient un objet moyen ou plus grand avec sa queue, un Trianii est encombré et est considéré comme portant une charge lourde.

TRIDACTYLE

Etant donné sa rareté, cette espèce ne peut être jouée qu'avec l'accord du maître du jeu.



Les tridactyles sont membres d'une petite race reptilienne que l'on trouve dans toute la galaxie. La race Tridactyle est entourée de mystère. Même

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Le nom "Tridactyle" est un terme descriptif qui leur a été appliqué pour la première fois par les scientifiques de la République à cause de leurs mains à trois doigts. Les Tridactyles n'ont aucune connaissance apparente de leur monde natal, de leur patrimoine ou même d'un nom pour eux-mêmes (ou du moins aucun qu'ils ne partagent avec des étrangers). Ils sont apparus pour la première fois dans l'espace connu il y a plusieurs millénaires en petit nombre et vivent toujours dans des communautés isolées où ils restent à l'écart du courant galactique. Leur solitude a conduit à de nombreux mythes, rumeurs et spéculations sauvages. Les Tridactyles sont souvent confondus avec les Lanniks, ou même les Whills, bien qu'ils soient une espèce distincte. Les Tridactyles sont naturellement doués avec la Force. Bien qu'ils ne soient pas tous sensibles à cette dernière (contrairement à la croyance commune), la sensibilité à la force est beaucoup plus courante chez les Tridactyles que chez les autres races et ils ont tendance à être des utilisateurs de Force très puissants.

Personnalité : Les Tridactyles sont humbles, ludiques et lents à la colère.

Description physique : Les tridactyles mesurent en moyenne environ 0,7 mètre de haut. Ils sont à la peau verte ou brun verdâtre avec de grandes oreilles pointues et trois doigts sur chaque main, avec de petites griffes vestigiales. Les cheveux ont tendance à être clairsemés et blancs ou gris.

Monde d'origine : inconnu

Langues : Basic



Particularités des Tridactyles

Ajustements de caractéristiques : +2 INT, -2 FOR

Voies raciales : Bordure, Danger

Taille : petite (+1 DER, +1 ATC, +4 Discrétion)

Force puissante : les Tridactyles commencent avec le double de points de Force.

Agilité accrue : Contrastant avec leurs statures courtes, les Tridactyles ont une aptitude naturelle pour l'athlétisme. Un Tridactyle peut choisir de relancer n'importe quel test d'Acrobatie, mais doit conserver le deuxième résultat.

UBESE



Il y a bien longtemps, les Ubese étaient une espèce pacifique, heureuse de vivre dans les paradis de leurs planètes verdoyantes. Cela changea lorsqu'ils rencontrèrent des éclaireurs de l'Ancienne République qui les séduisirent par la puissance de la technologie de pointe. Obsédés par ces merveilles, les Ubese consacrèrent leurs ressources au développement de ces technologies. Au fur et à mesure qu'ils réussissaient, ils s'inquiétèrent de l'agression des systèmes rivaux, ils ont donc développé une

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

technologie d'armement, plongeant dans des dispositifs dangereux interdits dans toute la galaxie. Craignant ces armes aux mains d'une population décidément instable, l'Ancienne République lança une frappe préventive contre Ubese pour détruire leurs installations et mettre un terme à leurs possibilités offensives. Les attaques firent exploser par inadvertance ces mêmes armes, entraînant une contamination généralisée de tous les mondes Ubese et la quasi-extinction de leur race.

Les seuls survivants sont ceux d'Uba IV, qui luttent pour subsister dans les cendres de leur civilisation. Les attaques, associées à la réticence de l'Ancienne République à aider les personnes assiégées, engendrent du ressentiment et de la haine envers le reste de la galaxie. Après des milliers d'années, les Ubese nourrissent leur animosité jusqu'à ce qu'ils se rétablissent suffisamment pour recommencer. Les Ubese émergent lentement de leur monde, vendant leurs services en tant que mercenaires et chasseurs de primes, gagnant un nom pour eux-mêmes en tant que guerriers impitoyables qui ne sont pas au-dessus de toute tactique tant qu'ils font le travail.

Personnalité : les Ubese sont agressifs et guerriers. Ils blâment tous les étrangers pour la perte de leur civilisation, alors le ressentiment et le dégoût les consomment. Ils réservent leur haine aux Jedi en particulier, les considérant comme responsables de leur perte.

Description physique : Les Ubese sont une espèce de gracieux presque-humains. Ils sont uniformément minces et fragiles par rapport à ces derniers. L'acclimatation à leurs atmosphères toxiques empêche les Ubese de respirer l'air des autres planètes, ils sont donc obligés de porter des combinaisons corporelles et des appareils respiratoires. Sous cet équipement, les Ubese sont sans poils, avec des traits agréables, une peau claire et des yeux verts ou bleus brillants. Ils ont des traits exotiques avec des visages étroits et des yeux trop grands au-dessus des pommettes hautes.

Monde d'origine : Les Ubese sont originaires d'Uba IV, la seule planète encore vivante de leur système.

Langues : Les Ubese ne peuvent pas produire de sons au-dessus d'un murmure, ils comptent donc sur des modulateurs de voix pour communiquer. Entre eux, ils utilisent un langage complexe de signaux manuels, leur permettant d'échanger des informations et des idées en silence.

Particularités des Ubese

Ajustements de caractéristiques : +2 DEX, -2 CON

Voies raciales : Bordure, Déplacement

Taille : moyenne

Agressif : Si un Ubese frappe après une action de mouvement, il gagne un bonus de +2 à l'attaque et ce dernier persiste pendant la durée de la rencontre.

Manque de confiance : les Ubese sont toujours sur le qui-vive, ils gagnent un bonus de +2 à tous les tests de perception pour éviter d'être surpris.

Instinct de survie : un Ubese est robuste et résilient, capable de résister aux périls de mondes même hostiles. Un Ubese peut relancer ses tests de survie, mais doit conserver le deuxième résultat.

Armure Ubese : un Ubese ne peut pas tolérer les atmosphères d'autres mondes et doit s'appuyer sur des masques respiratoires pour survivre. Sans un masque respiratoire, un Ubese commence à suffoquer. Une combinaison environnementale leur apporte en plus une RD de 2 et un bonus de DER de +2. Le costume comprend également un modulateur de voix pour émuler la voix d'un homme ou d'une femme ou pour masquer le sexe d'Ubese.

Une combinaison environnementale Ubese avec un masque respiratoire et un modulateur de voix coûte 2000 crédits, et un an d'approvisionnement en filtres respiratoires coûte 200 crédits (50 crédits sur Ubese). Les personnages Ubese commencent le jeu avec ces objets sans frais.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

PRESQUE-HUMAIN

Partout dans la galaxie, les humains sont les plus couramment rencontrés. Sans surprise, après un millénaire de voyages interstellaires et de colonisation, un grand nombre d'humanoïdes partagent un code génétique commun. Communément appelés presque-humains, ces humanoïdes sont sensiblement les mêmes que les humains en apparence et en physiologie, mais présentent une ou plusieurs différences suffisamment importantes pour les distinguer. Les origines de la plupart des presque-humains ne sont pas connues, mais l'hypothèse courante est que les groupes isolés s'adaptent naturellement aux conditions environnementales spécifiques de leur monde actuel. Ces conditions provoquent parfois des mutations génétiques, améliorant les chances de survie des Presque-Humains. Cependant, le génie génétique et la technologie du clonage sont d'autres explications possibles de la variation de ces espèces par rapport aux normes humaines. Les efforts de classification sont encore compliqués par les nombreuses espèces humanoïdes bipèdes qui ne sont pas liées aux humains. Les apparences peuvent être trompeuses.

Dans Star Wars Chronicles, les Presque-Humains n'ont que de petites différences par rapport aux humains. Ces différences peuvent être d'ordre esthétique, physiologique ou, le plus souvent, les deux. Les joueurs et les maîtres de jeu souhaitant créer leurs propres espèces doivent utiliser le système de génération suivant.

CRÉER DES PRESQUE-HUMAINS

Pour créer un presque-humain, commencez par l'espèce humaine de base. Ensuite, sélectionnez l'un des traits de la ci-dessous. Enfin, sélectionnez une, deux ou trois mutations physiologiques mineures dans le tableau Mutation. Elles sont généralement cosmétiques, mais le Maître du jeu peut permettre à une mutation d'avoir un effet mécanique mineur. Les mutations ne devraient normalement pas entraîner de pénalité, mais cela

peut parfois le faire à la discrétion du maître de jeu. Comme toujours, il a le dernier mot sur les combinaisons de traits et de mutations autorisées dans son jeu.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

2D12	TRAITS PRESQUE-HUMAINS	
2	Ajustement des capacités	Augmentez un score de capacité de 2 et réduisez-en un autre de 2 pour tenir compte de l'accent mis sur certains attributs (tels que la force ou l'intelligence).
3	Bras supplémentaires	Jusqu'à 2 bras supplémentaires. Le personnage peut effectuer une deuxième attaque au D12.
4	Amphibien	Amphibie et ne peut pas se noyer dans l'eau. Peut avoir des fentes branchiales ou des caractéristiques externes similaires.
5	Adaptation au climat	Résistant à un climat spécifique. Sélectionnez-en un : glacial, atmosphère raréfiée, brûlant, fumée, tropicale ou aqueux. Lorsqu'il doit faire un test de résistance ou de survie dans ce milieu, il peut relancer un test d'endurance ou de survie et garder le meilleur résultat.
6	Attaque énergétique	Génère naturellement une petite quantité d'énergie électrique et peut l'utiliser comme arme naturelle, infligeant 1d6 points de dégâts d'énergie.
7	Augmentation	La culture augmente généralement ses membres avec la cybernétique ou les Bio-implants dès la naissance. Sélectionnez une amélioration cybernétique ou Biotechnologique lors de la création du personnage.
8	Vision dans le noir	Peut ignorer les malus dus à l'obscurité. Cependant, il ne peut pas percevoir les couleurs dans l'obscurité totale.
9	Empathe	Possède le pouvoir de Force Télépathie et peut l'utiliser sans avoir besoin de dépenser de point de Force.
10	Nageur expert	Peut relancer un test de Natation, mais doit conserver le deuxième résultat. Peut prendre 10 sur un test de Natation même distrait ou menacé.
11	Conscience accrue	Peut relancer un test de Perception, mais doit conserver le deuxième résultat.
12	Vision en basse lumière	Voit comme en plein jour dans un environnement de faible luminosité.
13	Armure naturelle	Une peau épaisse ou des plaques naturelles donne une RD de 1.
14	Arme naturelle	Possède des griffes ou des crocs lui permettant de faire 1d6 de dommages en combat à mains nues.
15	Acrobate	Bonus de +5 aux tests d'Acrobatie.
16	Persistant	Peut relancer un test de Résistance, mais doit conserver le deuxième résultat.
17	Rapide	Augmente à 15 mètres, la distance d'une action de mouvement.
18	Guérison rapide	Régénère 1D4+CON PV à la fin d'une rencontre.
19	Résistant	+2 à la Défense Corporelle pour résister aux poisons, maladies et drogues.
20	Flaire	+5 aux tests de pistages et de perception olfactive.
21	Jambes puissantes	Double ses distances de saut.
22	Force puissante	+3 points de Force à la création
23	Apparence surprenante	L'apparence du personnage est visuellement surprenante ou étonnante. Il double son bonus de CHA pour ses tests de séduction, de persuasion ou d'intimidation.
24	Combattant né	Commence à 1 en base d'ATC et d'ATD.

Vous pouvez sélectionner ses traits spécifiques directement ou en lançant 2D12 sur la table ci-dessus. N'oubliez pas ensuite de sélectionner 1D3 mutations sur la table page suivante.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

1D10		MUTATIONS PRESQUE-HUMAINS
1	Variation des yeux	Les yeux sont d'une couleur inhabituelle et/ou les pupilles sont d'une forme inhabituelle.
2	Variation de chiffres	Le nombre de chiffres sur chaque main ou pied est supérieur ou inférieur à 5, mais sans affecter l'utilisation des compétences en termes de mécanique de jeu.
3	Les palmes	Le personnage a de petites nageoires qui n'ont aucun effet sur la natation.
4	Variation de cheveux	Les cheveux du personnage sont naturellement d'une couleur, d'une longueur, d'une texture ou d'une taille inhabituelle.
5	En forme de	Le caractère a été biologiquement modifié par le processus de mise en forme de Yuuzhan Vong . Cela peut expliquer le trait quasi-humain du personnage, ou le trait peut être cosmétique ou à des fins de jeu de rôle. Ces personnages acquièrent généralement les caractéristiques physiques de Yuuzhan Vong ou sont physiquement modifiés autrement.
6	Couleur de peau	La peau est naturellement d'une couleur (ou une combinaison de couleurs) qui n'est normalement pas associée aux humains.
7	Texture de la peau	Texture de peau manifestement inhabituelle, telle que coriace, particulièrement lisse, trop ridée ou squameuse.
8	Variation des dents	Les dents sont visiblement de couleurs différentes, plus nettes, plus grandes ou plus petites que celles des humains typiques.
9	Imposant	Plus de 2 mètres de haut, bien que la hauteur supplémentaire ne change pas la taille du personnage.
10	Doigts palmés	Des lambeaux de peau recouvrent les doigts ou les orteils du personnage.

Vous pouvez sélectionner ses mutations spécifiques directement ou en lançant 1D10 sur la table ci-dessus. N'oubliez pas ensuite de sélectionner 1D3 mutations sur la table page suivante.



NOUVELLES VOIES

Il manque quelques voies dans le livre de base de Star Wars Chronicles qui pourraient être intéressantes. Les voici rien que pour vous, elles sont accessibles dès la création.

Voie du chasseur de prime

Les chasseurs de prime sont des membres importants de l'univers de Star Wars, ils méritaient donc une voie rien que pour eux.



1. **Esprit d'analyse** : Le personnage obtient un bonus de +1 par rang pour chaque test de recherche d'indices sur un lieu ou pour pister une cible.
2. **Arme signature** : Le personnage choisit une arme précise (par exemple, pistolet moyen, fusil à pompe ou cyber-griffes), il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM lorsqu'il utilise cette arme.
3. **Réputation** : Le personnage est un cador, une célébrité parmi les gens de sa profession, ceux qui le sollicitent sont disposés à mettre le prix pour obtenir ses services. Il augmente son salaire de mission de 10 % par rang atteint dans la voie.
4. **Flair infallible** : le joueur lance désormais deux d20 pour tous les tests de recherche d'indices, ou trouver des informations sur sa cible et peut garder le meilleur résultat. Si le personnage quitte une scène de crime ou d'enquête, ou une discussion avec un contact en ayant raté un renseignement utile à l'avancée du scénario, le meneur de jeu doit lui signaler

5. **Ressources insoupçonnées** : Une fois par aventure, si au début d'un combat, le personnage n'a plus de Points de Force, il récupère immédiatement 3 PF. Désormais, le personnage peut dépenser des PF sur les actions de ses alliés en vue à moins de 10 mètres de lui.

Voie du Hacker



1. **Hacker de Talent** : le personnage gagne un bonus à tous ses tests d'informatique ou de Hacking égal à son niveau dans le Rang de la voie x2. Un test de Hacking se fait avec INT + Bonus.
2. **Manipulation de fichier** : Le hacker peut accéder à des fichiers dans les systèmes et les falsifier, les copier ou les supprimer sans laisser de traces. Il doit réussir un test de Hacking contre le niveau du serveur de 10 à 25 suivant ses protections.
3. **Manipulation de système** : Le hacker peut crasher un système sur lequel il est connecté, ouvrir une serrure, manipuler des caméras, etc. Il doit réussir un test de Hacking contre le niveau du serveur de 10 à 25 suivant ses protections.
4. **Cracker de Code** : le personnage est maintenant un cracker de talent, il peut tenter de cracker les codes mêmes les plus difficiles comme ceux de l'empire ou du BSI. Il doit réussir un test de Hacking contre le niveau de difficulté du code de 10 à 25 suivant ses protections.
5. **Intelligence numérique** : Le hacker est une légende et un adversaire redoutable. Il augmente son score d'INT de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

fois qu'un test de Hacking lui est demandé.

Voie de l'ingénieur



Ce sont les ingénieurs spécialisés dans le maniement et la conception des droïdes.

1. **Boîte à outils :** Le personnage est habitué à la bidouille, à tripatouiller les câbles et réparer toutes sortes de choses. Avec le temps, il s'est créé une boîte à outils personnelles qu'il est le seul à pouvoir utiliser pleinement. Il obtient un bonus de +1/Rang dans la voie à tous ses jets de réparation et de conception lorsqu'il l'utilise.
2. **Kit de réparation :** Avec les années de travail, le personnage s'est créé un kit de réparation pour droïde. Au prix d'une action limitée, le personnage peut rendre 1D8 PV à un droïde. Le kit contient 5 charges que l'ingénieur peut récupérer sur des restes de droïdes, des piles de ferrailles ou dans un atelier.
3. **Chef-d'œuvre :** L'ingénieur a enfin terminé son droïde personnel, le personnage acquiert gratuitement un droïde (modèle à définir avec le MJ). Ce dernier lui est parfaitement fidèle et fera tout pour protéger son créateur.
4. **Module d'amélioration :** L'ingénieur a créé un module d'amélioration au choix pour son droïde personnel qui lui confère certains avantages :
 - a. **Module de combat :** +3 en attaque et en +1RD
 - b. **Module d'assassinat :** +3 en initiative et +1D6 aux dommages
 - c. **Module de protocole :** +3 à toutes les interactions sociales dans lequel le droïde est impliqué (service, traduction, assistance...). De plus il est capable de comprendre plus de 10 millions de formes de communication.
 - d. **Module de réparation :** +3 en Réparation, car le droïde possède une boîte à outils lui permettant de réparer n'importe quel objet technologique. Il lance aussi 2D20 en gardant le meilleur pour tous ses tests de réparation ou de modification.
 - e. **Module de connexion :** +3 en piratage, car le droïde est capable de se connecter à un réseau informatique et de le pirater avec un test d'INT contre un ND dépendant de la sécurité du serveur (de 10 à 25).
5. **Module supplémentaire :** L'ingénieur a réussi à miniaturiser les modules d'amélioration permettant ainsi d'installer un module supplémentaire dans son droïde. De plus son kit de réparation rend maintenant 2D8 PV par charge.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Voie du Métier

Commerçant, Artisan, Barman, etc.



1. **Professionnel** : l'expert gagne un bonus de +2 par rang dans la voie pour tous les tests liés à son métier.
2. **Expertise** : le personnage a atteint un tel niveau de compétence qu'il mérite vraiment le titre d'expert en son domaine. Désormais, il lance deux d20 pour chaque test en rapport avec son métier et garde le meilleur résultat. Il lui faut deux fois moins de temps qu'à un professionnel ordinaire pour obtenir le même résultat lorsqu'il exerce son métier.
3. **Protecteur** : l'expert est désormais reconnu pour son art et a acquis un protecteur. Il ajoute son Rang dans la voie, pour tous les tests réalisés dans l'intention d'asseoir son autorité et d'imposer le respect. De plus, il ajoute un bonus de +1 à sa DER, car on hésite désormais à l'attaquer.
4. **Maître en son domaine** : l'expert est reconnu par ses pairs comme un maître en son domaine et il acquiert une influence sociale hors du commun. Grâce à son réseau de connaissances ou par l'intermédiaire de ses pairs, le personnage peut obtenir de nombreux avantages. Un test de CHA difficulté 10 lui suffit pour obtenir une entrevue avec n'importe quel personnage puissant à tout moment. Un test de difficulté 15 peut

lui permettre d'obtenir un service et 20 pour une demande dangereuse.

5. **Rayonnement héroïque** : le personnage augmente (au choix) son CHA ou son INT de +2.

VOIE DE LA FORCE

Vous trouverez ci-dessous plusieurs voies spécifiques aux utilisateurs de la Force n'appartenant pas à l'ordre Jedi et une proposition de gestion des personnages Sith plus fine que dans le livre de base.

Voie du Sensible à la Force

Toute personne sensible à la Force, mais n'ayant pas encore commencé son entraînement. Cette voie est ensuite remplacée par la Voie de l'Apprenti Jedi s'il commence son apprentissage, sans coût, mais le personnage la recommence au Rang 1.



1. **Pouvoir de la Force** : le personnage choisit un pouvoir de la Force qu'il peut employer dans la liste du livre de base.
2. **Augmentation de la Force** : le personnage peut dorénavant dépenser des PE pour augmenter son niveau de point de Force.
3. **Sabre laser** : le personnage a acquis suffisamment de lien avec la Force pour employer un sabre laser sans risquer de se blesser avec.
4. **Méditation** : le personnage a acquis les techniques de méditation lui permettant de regagner des points de Force plus

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

facilement, il peut donc employer la technique de Méditation de Force que tout apprenti Jedi maîtrise.

5. **Défense mentale :** le personnage a acquis une capacité de résistance mentale plus importante, sa DEM est augmentée de +2.

Voie des sorcières de Dathomir

Cet ordre spécifique d'utilisatrice de la Force emploie des capacités surnaturelles souvent différentes. Mais elles peuvent aussi apprendre des pouvoirs de la Force tirés du livre de base ou de ce supplément sur une deuxième voie appelée Voie de l'Ichor.

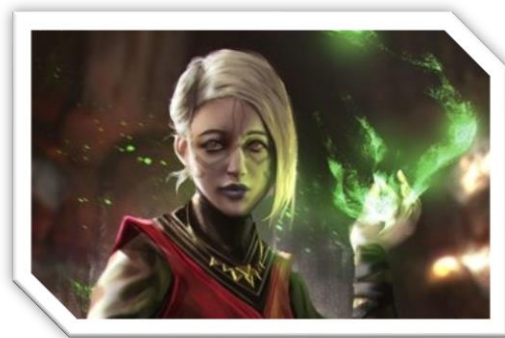


1. **Masque animal :** le personnage dépense 1 point de Force et se laisse envahir par la puissance de la nature, il prend les traits d'un prédateur. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit, pendant [5 + Mod. de SAG] tours.
2. **Peau d'écorce :** après la dépense d'1 point de Force, la peau du personnage prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DER par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.
3. **Prison végétale :** en milieu naturel et après la dépense d'1 point de Force, le personnage peut commander à la végétation de pousser et bloquer ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus égal au Rang dans la voie en attaque et en DER, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

4. **Hurlement :** le personnage dépense 1 point de Force et pousse un puissant Hurlement. Il réalise un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale de toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres. En cas de réussite la cible est déstabilisée et perd sa prochaine action.
5. **Terreur nocturne :** Ce pouvoir invoque les pires terreurs d'une créature vivante et lui fait croire à sa propre mort. Le personnage doit réussir un test d'Attaque Mentale opposé à la Défense Mentale de sa cible (portée 20 m) et dépenser 1 point de Force. La victime fait un test d'INT difficulté [10 + Mod. d'INT] pour résister. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle perd l'équilibre et elle est renversée. Une créature ne peut être la cible de ce sort qu'une fois par jour, et le personnage ne peut pas affecter un personnage ou une créature possédant des points de côté obscur ou ayant plus de points de Force que lui.

Voie de l'Ichor

Cette voie est réservée aux sorcières de Dathomir, elle leur permet d'approfondir leurs pouvoirs. À chaque rang dans la Voie, le personnage peut choisir un pouvoir de la Force du livre de base ou de ce supplément sans être limité à une obédience lumineuse ou obscure.



1. **Pouvoir de la Force :** le personnage choisit un nouveau pouvoir.
2. **Pouvoir de la Force :** le personnage choisit un nouveau pouvoir.
3. **Pouvoir de la Force :** le personnage choisit un nouveau pouvoir.
4. **Pouvoir de la Force :** le personnage choisit un nouveau pouvoir.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

5. **Pouvoir de la Force** : le personnage choisit un nouveau pouvoir.

Voie de l'initié Sith



Correspond au rang d'apprenti « Padawan » chez les Jedi. Le personnage fait ses premiers pas dans l'obscurité. Le joueur doit aller choisir ses pouvoirs dans la liste des pouvoirs du côté obscur plus loin dans ce livre.

1. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
2. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
3. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
4. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
5. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir

Voie du Guerrier Sith



1. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
2. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
3. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
4. **Frappe de bataille** : le personnage utilise la Force pour améliorer ses performances au combat. Par point de Force dépensé, il peut ajouter 1D6 à son D20 pour porter une attaque, qu'elle soit de contact, à distance ou mentale.
5. **Poigne de la Force** : le personnage emploie la Force pour tenter d'étrangler une cible ou les écraser sous une force invisible. Il s'agit d'une Attaque mentale dirigée contre la Défense Corporelle de la cible. En cas de succès, la cible perd 2D6

points de vie et doit tester sa CON pour ne pas perdre conscience. La difficulté du test de CON sera de 10+2 par rang du personnage dans cette voie.

Voie du Seigneur Sith



1. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
2. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
3. **Pouvoir** : Choisissez un pouvoir
4. **Masque** : le maître Sith est capable de dissimuler le côté obscur en lui tant physiquement que dans la Force. Quelqu'un désireux de percer son secret doit réussir un test d'Attaque Mentale opposé. Ce pouvoir est permanent et ne coûte pas de point de Force. Le maître Sith peut faire tomber le masque à volonté.
5. **Spectre** : si le maître Sith meurt, la colère qui est en lui est telle qu'il rejoint la Force obscure et voit son esprit s'y plonger. Il peut apparaître sous la forme d'une vision spectrale et interagir socialement et physiquement comme s'il était encore vivant, mais est limité dans ses actions et dans les lieux qu'il peut parcourir. Son esprit est lié à un objet qui le représente dans l'univers et sa destruction ne sera complète qu'avec la destruction de cet objet.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

VOIE DE L'AMÉLIORATION

La cybernétique et la biotechnologie existent toutes deux dans l'univers de Star Wars. Peu présentes dans les films, elles n'en sont pas moins une des possibilités de l'univers. Vous trouverez ci-dessous les règles pour améliorer le corps de votre personnage.



Voie du bio-implant

Chaque rang acquis dans la Voie du bio-implant fait perdre 1 point à la valeur d'INT du personnage (conservez entre parenthèses la valeur d'origine). Cela reflète les effets de plus en plus néfastes de l'addiction du personnage aux tissus cultivés et aux drogues et composés chimiques requis pour éviter tout rejet par son organisme.

1. **Première Greffe** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1.
2. **Deuxième Greffe** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1. Le bonus conféré par tout implant préalable au sein de cette voie est augmenté de 1.
3. **Troisième Greffe** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1. Les bonus conférés par tous les implants préalables au sein de cette voie sont augmentés de 1.
4. **Quatrième Greffe** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1. Les bonus conférés par tous les implants au sein de cette voie préalables sont augmentés de 1.

5. **Cinquième Greffe** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type B. Le bonus conféré par cet implant est de 1. Les bonus conférés par tous les implants préalables au sein de cette voie sont augmentés de 1.

Voie de la Cybernétique

Chaque rang acquis dans la Voie de la Cybernétique fait perdre 1 point à la valeur de CHA du personnage (conservez entre parenthèses la valeur d'origine). Cela reflète à la fois la perte graduelle d'empathie des êtres organiques qui décident peu à peu de remplacer leurs organes par des machines, ainsi que l'impact social d'un tel choix.

1. **Premier Implant** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 1.
2. **Deuxième Implant** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 2.
3. **Troisième Implant** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 3.
4. **Quatrième Implant** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 4.
5. **Cinquième Implant** : Le personnage peut sélectionner un implant parmi les implants de type C. Le bonus conféré par cet implant est de 5.

LISTE DES IMPLANTS

Un bonus indiqué par la lettre X dépend du rang auquel l'implant a été acquis et du rang actuel du personnage dans la voie concernée. Les bonus éventuels indiqués de manière chiffrée ne dépendent du rang de l'implant.

Arme cybernétique (C) : Le sujet intègre une arme à l'un de ses membres, généralement une main ou un bras. Les exemples les plus courants incluent

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

des griffes rétractiles, une arme sonique ou une arme à énergie dissimulée. Le personnage bénéficie d'un bonus de +X à l'initiative et à l'attaque lorsqu'il fait usage de cette arme. Les DM de l'arme dépendent de son type, et sont généralement de [1d6 + Mod. de FOR] pour les griffes, et de 2d6 pour une paume sonique ou une arme laser.

Interface neurale (C) : En connectant directement son cerveau à certains signaux électroniques provenant d'une variété d'interfaces externes (terminaux informatiques, armes, vaisseaux), le sujet améliore considérablement ses capacités. Il bénéficie d'un bonus de +X lors de toutes ses actions en rapport avec un système informatique ou électronique auquel il peut s'interfacer, d'un bonus de +X en attaque à distance avec une arme disposant d'une interface adéquate (cela exclut une éventuelle Arme cybernétique), et d'un bonus de +X à toute manœuvre effectuée avec un vaisseau auquel il est connecté. Il peut aussi occuper la salle des ordinateurs pendant un combat spatial (ORD), en plus de n'importe quel(s) autre(s) poste(s) qu'il occupe déjà et accorder le bonus habituel au vaisseau pour les deux postes. Tous ces bonus dépendent de la présence d'une interface appropriée sur l'équipement utilisé.

Neuro-amplificateurs (B/C) : L'implant, par intervention au niveau du système nerveux du sujet, vise à améliorer les réflexes et le temps de réaction. Le personnage gagne un bonus d'initiative égal à +X, valable à la fois en combat standard ou en combat spatial (pour un pilote).

Renforcement dermal (B/C) : L'implant vise à renforcer les tissus superficiels de l'individu afin de le rendre plus résistant aux agressions extérieures. Le personnage obtient une RD égale à X contre tous les types de dégâts physiques, qui ne se cumule pas avec la RD d'une armure. Son seuil de blessure grave est en outre augmenté de 5 (peut se cumuler avec un Renforcement vital).

Renforcement musculaire (B/C) : La musculature du sujet est renforcée et améliorée afin de fournir un rendement maximal en termes de puissance et de souplesse. Le personnage dispose de X points à répartir entre ses valeurs de FOR et de DEX. Une

fois ce choix effectué, le paramétrage du renforcement ne peut être altéré.

Renforcement vital (B/C) : Cet implant fournit une amélioration drastique de la vitalité de l'individu, tant au niveau de la résistance à la douleur et à la fatigue, que de ses systèmes pulmonaires, cardiaque et immunitaire. Le seuil de blessure grave du personnage est augmenté de 5 (peut se cumuler avec un Renforcement dermal). Il peut en outre lancer deux d20 et conserver le meilleur résultat lors de tous ses tests de CON. Enfin, le personnage gagne X points de vie supplémentaires, ne peut plus être Affaibli, et est immunisé aux maladies infectieuses.

Sens cybernétisés (C) : Le personnage se voit adjoindre une batterie d'implants oculaires, auditifs et olfactifs qui lui permettent d'analyser de manière optimale son environnement. Il obtient un bonus de +X à tous les tests de SAG et est immunisé aux agressions extérieures que ses senseurs peuvent discerner : flash aveuglants, poison dans la nourriture - à condition de ne pas l'avaler, grenades assourdissantes, etc. Différents modes (zoom, amplification de lumière, infrarouge, etc.) lui permettent de ne pas être affecté par la pénombre et de voir dans le noir jusqu'à 30 mètres. Si le personnage dispose d'une Interface neurale, tout ce qu'il perçoit peut être enregistré et restitué à la demande sur un support numérique.

Système d'adaptation sous-marine (B/C) : Une série de modifications permet au sujet d'évoluer sous l'eau sans être limité par sa vue ou ses capacités respiratoires. Le personnage bénéficie d'un bonus de +X à tous ses tests de Natation et peut rester sous l'eau pendant X heures sans avoir besoin de retourner en surface (cela ne change par contre aucunement sa capacité à retenir sa respiration).

Système filtrant (B/C) : Un système complet permettant de filtrer les interactions de l'organisme du sujet avec son environnement, que ce soit au niveau de l'air, du sang ou des matières ingérées. Le personnage est immunisé à toute infection et toute toxine se propageant par ces moyens. Il bénéficie en outre d'un bonus de +X à toutes ses actions dans des environnements

considérés « hostiles », telles qu'une atmosphère empoisonnée ou radioactive, une eau contaminée, etc.

Système phérogormonal (B) : Un ensemble complet d'additifs biochimiques et de capteurs supplémentaires permet au sujet de mieux contrôler son environnement hormonal direct. Le personnage dispose d'un bonus de +X à tous ses tests de SAG visant à analyser la situation émotionnelle d'un interlocuteur, et d'un bonus de +X à tous ses tests de CHA impliquant les relations sociales (Bluff, Persuasion, Séduction, etc.).

Tissus régénérants (B) : Les tissus superficiels du sujet sont remplacés par des tissus performants capables de se reconstruire plus efficacement. En plus de la récupération normale de ses PV, s'il n'est pas affecté par une blessure grave, le personnage récupère X PV par heure. Le temps de récupération des blessures grave est en outre divisé par deux. Enfin, le personnage n'est pratiquement pas affecté par les effets visibles du vieillissement, et conserve une apparente jeunesse.



VOIE DE PRESTIGE

Il existe un certain nombre de métier ou d'occupation qui demandent un réel investissement ou d'avoir atteint une certaine expérience avant de pouvoir les apprendre. Ces Voies sont communément appelées Voie de Prestige dans le système de règles de Chroniques Oubliées. Nous vous proposons ici de découvrir plusieurs de ces voies spécifiques à l'univers de Star Wars.

Une Voie de Prestige demande beaucoup de temps et à un coût bien plus important, car ces Voies rares offrent des capacités bien plus puissantes et parfois même hors du commun. C'est donc un engagement réel de la part de celui qui décide de marcher sur cette Voie.

Une Voie de Prestige ne peut s'apprendre seule elle demande obligatoirement un professeur, un maître capable de guider son apprenant dans la découverte de ses nouvelles capacités. Un personnage doit dépenser 10 PE pour ouvrir sa Voie apprenant de se fait le Rang 1, ensuite chaque Rang supplémentaire coûtera aussi 10 PE pour être maîtrisé. Une Voie de Prestige à donc un coût total de 50 PE ce qui représente un réel investissement.

Un nouveau Rang ne peut être appris qu'entre deux scénarios, avec l'accord du maître du jeu, mais surtout après du maître du personnage. Ce qui peut parfois suivant les situations être problématique.



VOIE DE PRESTIGE DE JEDI

Il existe des spécialités différentes dans l'ordre des Jedi, mais aussi des ordres ayant fait cessation avec le conseil ou s'étend construit en dehors de tout contrôle de ce dernier. Vous trouverez ci-dessous plusieurs de ses Voies spécifiques.

Voie du Consulaire

Les Jedi consulaires sont les érudits, les diplomates et les soigneurs de l'ordre.

1. **Voix persuasive :** vous savez employer la Force pour rendre votre voix plus persuasive, plus agréable ou intimidante. Vous lancez dorénavant 2d20 pour tous vos tests sociaux et gardez le meilleur résultat.
2. **Connaissance par la Force :** Vous êtes capable contre l'utilisation d'1 point de Force, de vous mettre en relation avec les êtres vivants et puisez ainsi dans leurs connaissances respectives. Vous gagnez un bonus de +5 à votre prochain test de connaissance et le résultat de votre D20 est considéré comme faisant 10 au minimum.
3. **Régénération tissulaire :** pour 1 point de Force, vous êtes capable de puiser dans les énergies de la vie pour régénérer un membre ou un organe perdu ou ne pouvant plus fonctionner. Cela vous épuise grandement, et vous êtes considéré comme affaibli jusqu'à ce que vous puissiez vous reposer complètement.
4. **Champ de vie :** en vous plongeant dans une méditation profonde et contre la dépense d'1 point de Force, vous êtes capable de vous entourer d'un puissant champ d'énergie vitale. Toutes les créatures vivantes se trouvant dans un rayon de 5 mètres autour de vous, guérissent de 1D6 PV chaque Tour tant que vous êtes en méditation. Le champ s'arrête si vous êtes blessé ou affecté par une attaque mentale. Vous pouvez choisir vos cibles, mais attention faire le choix de ne pas soigner un être en danger peut être considéré comme un acte malveillant.

5. **Échange de vie :** cette capacité très rare représente le sacrifice ultime qu'est prêt à faire un Jedi Consulaire. En échange de sa propre vie, il est capable de faire revenir du royaume des morts une personne. Cette dernière se relève affaibli, mais guérit de toutes ses blessures et afflictions. Le Jedi lui devient un fantôme de Force et rejoint les grands maîtres dans les énergies de la Force.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Voie du Gardien

Les Jedi Gardiens sont les protecteurs, les guerriers de la Force.

Les Gardiens reçoivent une armure de combat
symbole de leur ordre : RD 5, DER +7 (BDM +2)

1. **Bouclier de Force** : contre l'utilisation d'1 point de Force, un Gardien est capable de s'entourer d'un champ d'énergie le protégeant des attaques qu'il pourra subir. Il gagne une RD égale au rang dans cette voie pour toute la durée du combat.
2. **Sabreur de talent** : Le Jedi Gardien est un épéiste de talent, il rajoute son Bonus de DEX à tous ses dommages au sabre laser ou avec une arme blanche à une main. De plus il peut employer s'il préfère son ATD au lieu de son ATC pour se battre.
3. **Projection de Force** : contre l'utilisation d'1 point de Force et d'une puissante poussée télékinétique, le Gardien projette son adversaire au sol à (Rang x 2) mètres de lui. Il doit réussir un test d'Attaque Mentale contre la DER de son adversaire. Si l'adversaire chute, il doit réussir un test de DEX ND 15 pour ne pas être désarmé et doit perdre une action de mouvement pour se relever. Si la cible est projetée contre un mur, elle subit 2D6 de dommages. Au Rang 5, son adversaire est aussi étourdi pour 1D6 Tour.
4. **Vague de Force** : contre l'utilisation d'1 point de Force, le Jedi Gardien projette une puissante vague télékinétique tout autour de lui. Tous ses adversaires dont la DER est dépassée par le test d'Attaque Mentale du Gardien sont projetés au sol comme dans le pouvoir Projection de Force ci-dessus.
5. **Instant de grâce** : une fois par combat, le Gardien dépense 1 point de Force, toutes les attaques qui le ciblent sont esquivées et toutes ses attaques touchent automatiquement pendant 1 Tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui.



Voie de la Sentinelle

Les Jedi sentinelles sont les espions, infiltrateurs et éclaireurs de l'ordre.

1. **Voile de Force :** contre l'utilisation d'1 point de Force, le Jedi sentinelle est capable de poser un voile d'énergie sur lui afin de le rendre invisible au regard des êtres vivants autour de lui. Il continue à produire des sons et peut être vu par tout équipements électroniques ou des droïdes. Les équipements cybernétiques ou visuels eux sont trompés par le cerveau de leur possesseur. Il reste invisible tant qu'il se concentre et ne dévoile sa présence par une attaque.
2. **Éblouissement de Force :** contre la dépense d'1 point de Force, le Jedi aveugle toutes les caméras et moyens de détection électroniques ou informatiques autour de lui, d'une décharge électrostatique. Il peut aussi employer cette décharge pour aveugler des êtres vivants pendant 1D6 Tour, en réussissant un test d'Attaque Mentale contre leur DEM.
3. **Contorsion :** les sentinelles apprennent à se sortir de tout lien ou à entrer dans n'importe quel passage même trop étroit. Le personnage lance maintenant 2D20 et garde le meilleur pour tous ses tests d'acrobatie (Contorsion) et rajoute son Rang dans la voie en bonus.
4. **Résistance de la Force :** une sentinelle est capable de résister aux milieux les plus dangereux ou extrêmes. Le personnage gagne un bonus de +5 à tous ses tests de Survie en milieu naturel et une RD de 5 contre le froid, le feu et les Toxiques.
5. **Altus Sopor :** les sentinelles apprennent à être invisibles même à la Force. Contre l'utilisation d'1 point de Force le personnage est complètement invisible à tout même au sens de Force. Cette capacité dure tant que le personnage se concentre ou ne révèle son existence par un acte belliqueux.

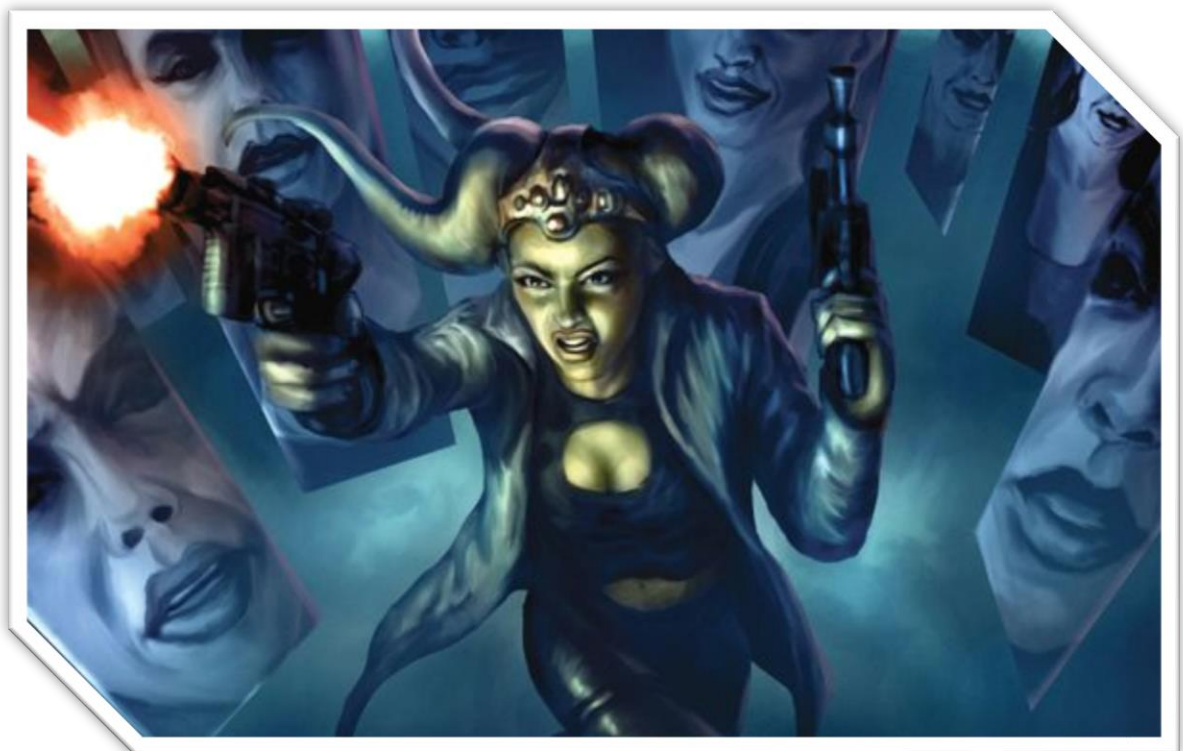


STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Voie des Paladins gris

Cet ordre jedi a fait cessation avec le conseil jedi. Ils estiment que les membres de l'ordre se focalisent trop sur le maniement du sabre laser, mais aussi ne sont pas assez proactifs dans la protection de la galaxie. Ils poussent leur apprentissage et leur maniement des armes à leur paroxysme, avec une préférence pour les armes à distance.

1. **Maître d'armes** : L'adepte choisit une arme de prédilection. Lorsqu'il attaque avec cette arme, il obtient un bonus de +1 en attaque et aux DM, et il inflige des critiques sur 19-20 au dé.
2. **Attaques multiples** : À son tour, l'adepte peut effectuer deux attaques à mains nues ou avec une arme (même à distance) sur les cibles de son choix. Alternativement, il peut choisir de faire trois attaques en utilisant un d12 en attaque pour chacune d'elle (au lieu d'un d20).
3. **Critique amélioré** : par sa connaissance et son contrôle de la Force, le Paladin provoque des dommages plus importants. Il réalise maintenant des critiques de 18-20 sur son dé d'attaque.
4. **Contrôle des lasers** : le personnage augmente sa DER de son rang dans la voie (Max +5) contre les tirs d'armes laser tant qu'il est armé même d'une arme à distance laser et peut contre un point de Force renvoyer un tir sur une cible.
5. **Moment de perfection** : Une fois par combat, après 1d6 tours de combat (1d6 tours après la première initiative ou n'importe quel tour suivant), l'adepte peut choisir de réussir toutes ses attaques automatiquement (on ne lance pas les dés) et d'esquiver toutes celles qui le prennent pour cible pendant un tour. Tout semble aller au ralenti autour de lui...



VOIE DE PRESTIGE DES SITH

Il existe des spécialités différentes dans l'ordre des Sith, chacun ayant sa manière de parcourir la voie du mal et de l'obscurité. Vous trouverez ci-dessous plusieurs de ses Voies spécifiques.

Voie des Sorciers

Ce sont les érudits, ceux qui analysent le côté obscur, mais aussi les spécialistes de l'utilisation des énergies de la Force.

1. **Attaque élémentaire :** les sorciers Sith sont capables d'employer les énergies élémentaires pour blesser leurs adversaires. Contre l'utilisation d'1 point de Force, ils envoient une décharge d'énergie élémentaire (élément à choisir au moment du lancement du pouvoir : feu, glace, terre, acide) en réalisant une Attaque Mentale contre la DER de leurs cibles. Toutes les cibles dans un cône de 15 mètres de long et de 5 mètres de large subissent alors Rang dans la voie D8 de dommages.
2. **Absorption d'énergie vitale :** les sorciers sont capables de voler la vie de leur cible pour se régénérer. Un test d'Attaque mentale contre la Défense Corporelle doit être effectué, en cas de réussite le Sorcier absorbe et se guérit de 2D8 PV. Ce pouvoir consomme bien sûr 1 point de Force.
3. **Blessure du côté obscur :** souvent employer pour torturer, ce pouvoir affreux brise les os de la cible. En cas de réussite à un test d'Attaque Mentale contre la Défense Corporelle et contre l'utilisation d'1 point de Force, la cible subit automatiquement une blessure grave (prenant aussi son niveau de blessure grave en dommage).
4. **Champ de mort :** une fois par jour et contre l'utilisation d'1 point de Force, le Sorcier peut invoquer des énergies obscures et s'en entourer pour attaquer ses ennemis pendants [Mod. SAG du Sorcier] tours. Les cibles situées dans un rayon de 20 m autour de lui subissent

automatiquement 3d6 DM par tour, à moins qu'elles n'utilisent une action limitée pour s'opposer aux énergies (ce qui réduit les DM à 1d6). Les énergies restent autour du sorcier et se déplacent en même temps que lui dans une zone de 10 m de rayon. Tous les déplacements dans cette zone (même ceux des alliés) sont divisés par deux à cause de la douleur et de la frayeur.

5. **Morts réanimés :** contre l'utilisation d'1 point de Force, le Sorcier fait pénétrer à l'intérieur des personnes mortes autour de lui les énergies du côté obscur. Ces dernières se relèvent et deviennent des pantins de chairs à son service. Il peut relever 1D6 cadavre / Point de Force dépensé et ces derniers lui obéissent pour le reste de la journée avant de retourner dans le royaume de la mort.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Voie des Maraudeurs

Ce sont les guerriers et assassins de l'ordre Sith, de puissant adversaire qu'il ne faut pas sous-estimer, car la rage qui les habite fait d'eux de terribles adversaires.

Les Maraudeurs reçoivent une armure de combat symbole de leur ordre : RD 5, DER +7 (BDM +2)

1. **Cri de Force** : le maraudeur pousse un hurlement terrifiant amplifié par le pouvoir de la Force, une fois par combat et contre l'utilisation d'1 point de Force. Tout ennemi dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du maraudeur subit un malus égal au rang dans cette voie à ses tests d'attaque au contact contre le personnage pour le reste du combat.
2. **Drainage de Force** : le maraudeur dépense 1 point de Force et fait un test d'Attaque Mentale contre la DEM de son adversaire. En cas de réussite il lui draine 1D6 points de Force et les récupère pour lui-même.
3. **Rage de Force** : en dépensant 1 point de Force, le maraudeur laisse s'exprimer toute la colère enfouie en lui et entre dans une rage berserk pour le reste du combat, ce qui le rend particulièrement dangereux. Il obtient un bonus de +3 en attaque et +2d6 aux DM sur toutes ses attaques au contact, mais perd 4 points en DER et ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis sur le terrain, le maraudeur doit réussir un test de SAG difficulté 15 (un seul essai par tour).
4. **Étreinte de Force** : le maraudeur dépense 1 point de Force et fait un test d'Attaque Mentale contre la DER de son adversaire. En cas de réussite, il le soulève par télékinésie, l'empêchant d'agir et écrase son corps par la Force. La cible subit 1D8 points de dommage sans RD par Tour. Après le premier Tour, le test est contre la DEM de la cible.

5. **Armure de Force** : en dépensant 1 point de Force, le maraudeur durcit son corps par la puissance de la Force et se donne une RD de 5 pour le reste du combat.



Voie des Ombres Sith

Les ombres Sith sont les assassins, espions et éclaireurs du côté obscur.

1. **Ombre de Force** : contre l'utilisation d'1 point de Force, l'ombre est capable de se transformer en ombre afin de se rendre quasi-invisible au regard des êtres vivants autour de lui. Une personne alertée par un mouvement ou un son, doit effectuer un test de Perception ND 25 pour tenter de le voir.
2. **Phase** : en dépensant 1 point de Force, l'Ombre est capable de passer au travers de la matière, ce qui lui permet de passer au travers d'un mur. Il peut l'employer en combat afin de se donner une RD égale au Rang dans sa voie.
3. **Crainte** : l'ombre est capable d'augmenter son aura intimidante pour terrifier ses adversaires. En dépensant 1 point de force il prend un visage terrifiant. Il fait un test d'Attaque

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Mentale contre la DEM des personnes qui le voient. En cas de réussite la cible est considérée comme effrayée pour 1D6 Tour.

4. **Mille-visages** : l'ombre dépense 1 point de Force et peut ensuite changer son apparence et prendre celle de n'importe quel humanoïde correspondant à sa taille et sa corpulence. Le pouvoir dure 1 heure, mais peut être continué en dépensant à nouveau des points de Force.
5. **Drainage de connaissances** : en dépensant 1 point de Force, l'ombre peut violer l'esprit de sa cible et chercher en elle informations et connaissance. Il doit réussir un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale de cette dernière.



Voie des Sœurs de la nuit

Elles sont les sorcières de Dathomir, celle qui ont rejoint la Force obscure par l'utilisation d'une puissante magie.



1. **Malédiction** : la sœur de la nuit dépense 1 point de Force et effectue un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale d'une cible à moins de 20 mètres. En cas de succès, la victime réalise tous ses tests avec deux d20 et garde le résultat le plus faible. Le pouvoir prend fin dès qu'elle aura raté trois tests (il n'y a sinon aucune limite de temps). Si la cible possède une capacité lui permettant de lancer deux dés et de garder le meilleur, elle ne lance plus qu'un seul dé.
2. **Ténèbres** : la sœur de la nuit invoque une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre, pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours. Même les créatures capables de voir dans le noir sont aveuglées dans cette zone.
3. **Pattes d'araignée** : la sœur de la nuit peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'i elle reste immobile, elle peut attaquer à distance et employer ses pouvoirs.
4. **Ombre mortelle** : l'ombre de la cible de la sœur de la nuit attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. d'INT] tours (portée 20 m). L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie. Ombre : 1 attaque par tour, att = att de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

5. **Aspect de l'obscur** : la sœur de la nuit prend l'apparence d'un démon de l'obscur pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Elle gagne +2 en ATC, en DER et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON). Elle peut faire deux attaques de griffe à 2d6+6 DM à chaque tour en action limité.

VOIE DE PRESTIGE AUTRE

Voie du commandant de droïde

Ce sont les spécialistes de terrain qui se connectent par un réseau interne à ses droïdes pour les faire agir sur le terrain et les aider dans leurs actions.



Tous les droïdes agissent à l'initiative du personnage. Ce dernier peut laisser un droïde attaquer en autonomie ou utiliser une action de mouvement pour le contrôler et utiliser son score d'Attaque Mentale. Les droïdes ont un rayon d'action de 500 mètres par rang atteint dans la voie.

1. **Droïde espion** : Le Commandant de droïdes possède un droïde volant de très petite taille (10 à 20 cm environ). Il est équipé de senseurs qui permettent au personnage de voir et d'entendre par son intermédiaire. Lorsque le droïde reste à proximité du personnage, il lui donne un bonus de +1d6 en Init. et +5 à tous les tests pour éviter d'être Surpris. Lorsqu'il utilise le droïde pour observer quelque chose (action limitée), le Commandant de droïdes obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests concernant la perception et lui permet d'utiliser son Mod. d'INT au lieu de celui de SAG pour ce type de tests. Le droïde espion est petit et difficile à repérer, il réalise les tests de discrétion (DEX) avec deux d20 et garde le meilleur résultat.

FOR -4 DEX +3* CON -4

INT -3 SAG +2 CHA -4

DER 15 + Rang PV 35 Init -

1. **Droïde armé** : Ce droïde terrestre de petite taille (50 cm à 1 m pour un poids allant de 20 à 60 kg) est voué au combat. Il est pourvu de chenilles ou de 6 pattes, selon le modèle, le rendant à peu près tout terrain, de blindage et d'armement. Il se déplace seulement de 10 mètres par action de mouvement.

FOR -2 DEX -2 CON +0

INT -3 SAG +0 CHA -4

DER 14 PV 40 Init -

Blaster ATD Rang DM 3d6.

2. **Droïde missile** : Une fois par combat, le Commandant de droïdes peut utiliser un petit missile piloté à distance, il transporte une puissante charge explosive. Il s'agit d'une action limitée et il attaque avec un bonus +5 au score d'attaque mentale du personnage, à une portée maximum de 500 mètres. Le droïde inflige 4d6 DM en impact direct et 1d6 DM dans un rayon de 3 mètres.
3. **Réseau de combat** : le Commandant de droïde est capable s'il peut être en retrait du combat et analyser la situation, d'apporter des bonus à son unité de droïdes. Il lui faut un tour complet sans action de sa part, sans être la cible d'une attaque et la réussite d'un test d'INT ND 10, pour pouvoir ensuite répartir (Rang dans la voie]D6 à ses droïdes. Ces derniers peuvent rajouter ce bonus quand ils le désirent à un de leur test au cours du combat.
4. **Contrôle avancé** : Le Commandant de droïde améliore son contrôle et son lien avec les droïdes. Désormais, il utilise son score d'Attaque Mentale pour les attaques effectuées par ses droïdes même sans les contrôler directement et peut ajouter son Mod. d'INT à leur DER.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Voie du Commando

Les commandos sont des militaires de haut niveau envoyés sur les opérations les plus dangereuses.



- 1) **Entraînement martial** : le personnage gagne un bonus de +1 en ATC ou ATD et 3 PV.
- 2) **Costaud** : le personnage réduit de 2 points le malus de son armure et gagne un bonus égal au Rang dans la Voie à tous ses tests d'endurance, de Force et de résistance.
- 3) **Explosif** : le personnage manie parfaitement les explosifs et gagne un bonus de 1D6+ à tous les dommages de ses grenades ou explosifs.
- 4) **Formation tactique** : le personnage fait profiter ses alliés de son expertise du terrain. Il connaît les procédures d'intervention les plus efficaces. S'il dispose d'au moins 5 tours avec ses compagnons d'armes pour mettre au point leur intervention, il fait bénéficier tous ses coéquipiers et lui-même d'un bonus de +5 en initiative pour tout le combat.
- 5) **Physique d'exception** : le personnage choisit une caractéristique parmi FOR, DEX ou CON. Dorénavant il lance 2D20 et garde le meilleur quand il l'emploie. Il augmente aussi ses points de vie de +5.



Voie de l'enfant de Mandalore

Les enfants de Mandalore sont des descendants du peuple Mandalorien ou des enfants adoptés et qui ont rejoint le « Credo ». La voie de l'enfant de Mandalore ne peut être prise que par quelqu'un qui avance sur la voie du Credo et en accepte toutes les règles.

Le Resol'Nar – Credo de la Voie

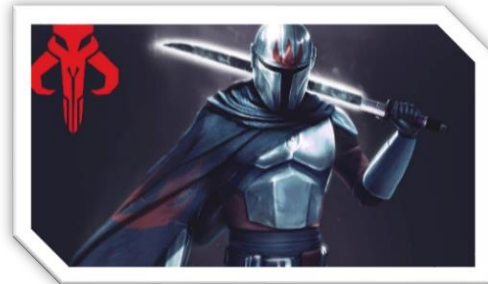
Ba'jur, beskar'gam, (Education et Armure,)

Ara'nov, aliit, (Auto-défense, notre tribu,)

Mando'a bal Mand'alor

(Notre langage, notre chef,)

An vencyan mhi. (Tout cela fait notre survie.)



Un personnage avançant sur la Voie du Mandalorien reçoit une pièce de l'armure caractéristique de son peuple en récompense de ses actions et du Prestige qu'il a atteint. (Représenté par l'avancé dans la Voie)

1. **Casque** : le premier objet conçu par les Forgerons de Mandalor, est le casque symbole de l'identité définitive de l'enfant. Certains fanatiques de l'ordre vont jusqu'à ne jamais retirer leur casque afin de devenir le symbole de la Voie, le symbole de Mandalore.
2. **Nouvelle pièce** : le personnage choisit dans le livre de base à la présentation de l'espèce Mandalorien, une pièce de son armure qui est forgée en récompense de ses actes et de son respect du code.
3. **Nouvelle pièce** : le personnage choisit dans le livre de base à la présentation de l'espèce Mandalorien, une pièce de son armure qui est forgée en récompense de ses actes et de son respect du code.
4. **Nouvelle pièce** : le personnage choisit dans le livre de base à la présentation de l'espèce Mandalorien, une pièce de son

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

armure qui est forgée en récompense de ses actes et de son respect du code.

5. **Nouvelle pièce :** le personnage choisit dans le livre de base à la présentation de l'espèce Mandalorien, une pièce de son armure qui est forgée en récompense de ses actes et de son respect du code.

Voie de l'impérial

Le personnage est un paragon de l'Empire et de son enseignement. Il porte les valeurs de son ordre jusqu'au bout de la galaxie et ne chute pas face aux rebelles.



1. **Conviction :** le personnage est tellement ancré dans la propagande impériale que rien ne le fera douter de ses convictions. Il gagne un bonus en Défense Mentale égale au Rang dans cette voie quand on tente de le manipuler, de l'influencer ou lui faire aller contre les valeurs de l'Empire.
2. **Propagande :** le personnage est devenu un véritable outil de la propagande impériale. Il gagne un bonus égal au Rang dans sa voie à tous ses tests de manipulation ou de persuasion.
3. **Conscription :** le personnage peut à tout moment se faire accompagner d'1d6 stormtrooper ou faire agir 1D6 membres de la population pour l'aider. De plus il a accès à toutes les ressources de l'Empire sur une simple demande. Une fois par aventure, il peut demander à accéder à du matériel rare ou interdit.
4. **L'Empire est mon bouclier :** le personnage fort de ses convictions et sûr de lui gagne une RD égale au Rang dans sa voie (non cumulable avec une armure) quand il fait face à des membres déclarés de la Rébellion.

5. **La Voix de l'Empereur :** le personnage parle au nom de l'Empereur, il est un représentant officiel de l'Empire. Il gagne un bonus égal au Rang dans la voie à tous ses tests de commandement ou d'intimidation.

Officier

Ce sont les officiers de l'empire, de la Rébellion ou d'un ordre de mercenaire.



1. **Autorité naturelle :** l'officier obtient un bonus égal à [1 + Mod. de CHA] en Initiative et en DER. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider.
2. **Stratège :** l'officier est capable s'il peut être en retrait du combat et analyser la situation, d'apporter des bonus à son unité. Il lui faut un tour complet sans action de sa part, sans être la cible d'une attaque et la réussite d'un test d'INT ND 10, pour pouvoir ensuite répartir (Rang dans la voie]D6 à ses alliés. Ces derniers peuvent rajouter ce bonus quand ils le désirent à un de leur test au cours du combat.
3. **Exemplaire :** une fois par tour, l'officier permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un échec.
4. **Tacticien :** s'il a connaissance préalable du terrain ou s'il est suffisamment en retrait pour pouvoir analyser la situation, ses compagnons et lui-même ne peuvent jamais être surpris ou la cible d'une embuscade. De plus il double le nombre

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

de D6 qu'il peut apporter avec son talent de Stratège.

6. **Intelligence du stratège :** le personnage augmente sa caractéristique INT de +2 et peut maintenant lancer 2D20 et garde le meilleur.

Voie du Rebelle

Le personnage est un membre de l'alliance rebelle. Il voue sa vie à cette action pour la paix et la liberté. Il est un Rebelle dans son cœur, son âme et sa vie. Bien entendu nul besoin de cette voie pour faire partie de l'alliance. Seuls les plus extrêmes dans leur engagement prennent cette voie.



1. **Réseau de contacts :** le personnage possède un réseau de contact personnel très important. Il lui permet de pouvoir se cacher des autorités ou de trouver du matériel en urgence. Il possède pour chaque aventure un nombre de points de contact égal à son Bonus de CHA et à son Rang dans la Voie. Chaque appel à un de ses contacts lui coûte un Point de Contact.
2. **Ennemi de l'Empire :** le personnage est un adversaire de forces de l'empire. Il possède un Bonus de +2 en Attaques, Dommages et actions quand il fait face à un de ses membres.
3. **Flamme de la liberté :** une fois par aventure, le personnage peut faire un discours ravivant la flamme de l'espoir dans le cœur de tous ses alliés. Il leur fait regagner 1 point de Force.
4. **Au cœur des ténèbres :** dans les pires moments, la lumière de l'espoir ne doit pas s'éteindre. Le personnage doit pouvoir s'y opposer. Une fois par aventure et seulement dans un moment climax du scénario, il peut faire appel à la lumière de la rébellion qui est en lui. Il

gagne 3 points de Forces pour réussir la scène dans laquelle il se trouve. Ces points de Force disparaissent à la fin de la scène.

5. **Sacrifice :** le personnage sait que sa vie n'est rien face à la paix dans le monde. Il est capable de faire le choix de se sacrifier pour réussir son action. Il réussit automatiquement son test avec une réussite héroïque (X4 aux dommages), utilisation d'une capacité qu'il ne possède pas ou autres actions d'éclat. (Suivant décision du MJ).

Voie du seigneur du crime

Ce sont les membres de la pègre, des syndicats et des gangs qui envahissent la Galaxie.



1. **Réseau de contacts :** le personnage possède un réseau de contact personnel très important. Il lui permet de pouvoir se cacher des autorités ou de trouver du matériel en urgence. Il possède pour chaque aventure un nombre de points de contact égal à son Bonus de CHA et à son Rang dans la Voie. Chaque appel à un de ses contacts lui coûte un Point de Contact.
2. **Gang :** le personnage peut à tout moment se faire accompagner d'1d6 membres de son gang pour l'aider. De plus il a accès aux bons contacts pour lui permettre de trouver du matériel. Une fois par aventure, il peut demander à accéder à du matériel rare ou interdit.
3. **Réputation :** Le personnage est un cador, une célébrité parmi les gens de son milieu, ceux qui le sollicitent sont disposés à mettre le prix pour obtenir ses

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

services. Il augmente son prix de 10 % par rang atteint dans la voie.

4. **Mon gang, ma vie :** les membres de son gang qui l'accompagnent sont prêts à mourir pour le personnage. S'il est victime d'une attaque, il peut demander à un membre de son gang non loin de lui de se mettre entre l'attaque et lui. C'est une action gratuite, laissant au personnage la possibilité d'agir en retour. De plus tant qu'il est entouré des membres de son Gang sa DER est augmentée de son Rang dans la Voie.
5. **Charisme extraordinaire :** le personnage augmente sa caractéristique CHA de +2 et peut maintenant lancer 2D20 et garde le meilleur.

Voie du Teräs Käsis

Les Teräs Käsis sont des adeptes des arts martiaux ayant développé des techniques de combat leur permettant notamment de se battre contre des chevaliers Jedi. Cet apprentissage demande de nombreuses années, mais est particulièrement puissant.



1. **Esquive du mynock :** le personnage bouge très rapidement dans des mouvements aléatoires et devient donc bien plus difficile à toucher. Il gagne un bonus égal au Rang dans cette Voie à sa DER et à tous ses tests pour réaliser des acrobaties.
2. **Frappe du Rancor :** les dommages à mains nues du personnage sont maintenant de 1d8 et passe à 1D10 au rang 5.
3. **Morsure du Vexis :** le personnage fait maintenant des critiques à mains nues ou avec une arme de corps à corps sur 19-20. Ce critique monte à 18-20 au rang 5. Si l'arme possède une plus grande plage de critique augmentez-la de 1.
4. **Griffes du Nexu :** Les DM des attaques à mains nues du personnage sont désormais des jets sans limites (+). Les dés en bonus cependant

ne sont jamais relancés, seuls ceux des DM à mains nues.

5. **Fureur du Dragon Krayt :** une fois par combat, le personnage peut effectuer une attaque tournoyante qui inflige automatiquement (2D6+FOR) de DM à tous les adversaires au contact et oblige ceux-ci à réussir un test de FOR ND 10 pour ne pas tomber au sol.

POUVOIRS DE LA FORCE

De nombreux pouvoirs n'ont pas pu être abordés dans le livre de base. En voici de nouveaux afin de donner plus de choix au manipulateur de cette énergie.

Modification d'un pouvoir

Télékinésie : Le pouvoir télékinésie du livre de base n'explique pas les dommages qu'il peut produire sur une cible. Ces derniers dépendent du poids et de la masse de l'objet envoyé. En règle générale, partez sur des dommages de 1D4 par Rang dans la Voie pour un petit objet, un objet lourd emploiera des D6 et un objet très lourd des D8.

NOUVEAUX POUVOIRS DE LA FORCE

1. **Altération mémorielle :** en dépensant 1 point de Force, et en réussissant un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale de la cible, le Jedi peut altérer ou effacer un souvenir dans la mémoire de sa cible. Si on l'emploie pour faire le mal ce pouvoir fait gagner 1 point du côté obscur.
2. **Cécité :** en dépensant 1 point de Force, le personnage puise dans la Force pour rendre aveugle son adversaire. Il doit réussir un test d'Attaque mentale contre la Défense Mentale de ce dernier. En cas de réussite, la cible est aveuglée pour 1D6 tour.
3. **Contrôle des animaux :** en dépensant 1 point de Force, le personnage est capable de puiser dans son lien avec la Force pour amener à lui 1D6 animaux qui se trouvent dans les environs. Ces derniers obéiront à ses ordres et se battront à ses côtés, mais

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

- ne se sacrifieront pas sauf si le personnage accepte de prendre 1 point du côté obscur.
4. **Contrôle climatique** : Le personnage dépense 1 point de Force et peut influencer ensuite sur la météo. Il lui faut 10 minutes de concentration pour faire varier les conditions météorologiques d'un palier dans l'échelle suivante et il ne peut la faire varier que d'un nombre de paliers maximum égal à son Mod. d'INT. La modification climatique a une durée de [1d6 + Mod. d'INT] heures et couvre un rayon égal au niveau du magicien exprimé en kilomètres (éventuellement moins). À la fin du pouvoir, la météo reprend son cours normalement.
 - 1) Ciel bleu.
 - 2) Quelques nuages.
 - 3) Nuageux.
 - 4) Crachin.
 - 5) Pluie fine et vent faible.
 - 6) Pluie dense et vent moyen.
 - 7) Pluie intense et vent fort.
 - 8) Tempête (trombes d'eau et vent violent).
 5. **Cri de force** : en dépensant 1 point de Force, le personnage pousse un cri qui propulse une onde sonore vers sa cible. Il doit réussir un test d'Attaque Mentale contre sa DER et en cas de réussite lui fait subir 3D6 points de dommage.
 6. **Croissance végétale** : en dépensant 1 point de Force, le personnage peut faire appel aux énergies de la vie pour faire pousser des plantes et enchevêtrer ses adversaires. Le pouvoir est le même que celui des Sorcières de Dathomir. Mais il peut aussi être employé pour redonner de la vie sur une planète, en sacrifiant 1 point de Force pour le rendre permanent.
 7. **Dissimulation de Force** : en dépensant 1 point de Force, le personnage dissimule la Force qui est en lui-même contre les pouvoirs comme Sens de la Force. Quelqu'un voulant percer ses Défenses devra réussir un test d'Attaque Mentale en lançant 2d20 et en gardant le moins bon contre la Défense Mentale du Personnage. Ce pouvoir dure tant que le personnage se concentre dessus et ne fait appel à aucun autre pouvoir.
 8. **Élimination de la fatigue** : en dépensant 1 point de Force, le personnage peut absorber la fatigue d'un allié. Ce dernier perd le statut Affaibli ou Fatigué et le personnage subit en retour 1D10 points de dommage étourdissant.
 9. **Espace plié** : en dépensant 1 point de Force, le personnage peut plier l'espace entre lui et un objet dans son champ visuel pour pouvoir le récupérer sans avoir à se déplacer. Cet objet doit normalement pouvoir tenir dans sa main, mais certains grands maîtres étaient dit on capable de plier l'espace pour déplacer jusqu'à des vaisseaux.
 10. **Foudre d'émeraude** : ce pouvoir est une variante du pouvoir éclair de force employé par les Jedi. Il ne produit que des dommages temporaires et ne peut conduire à la mort. Le personnage fait un test d'Attaque Mentale contre la DER de sa cible et lui fait subir 1D6 points de dommages étourdissant (sans armure) par Point de Force dépensé.
 11. **Globe de lumière** : en dépensant 1 point de Force, le personnage est capable de faire appel aux énergies de la Force pour faire apparaître une source de lumière capable de le suivre et d'éclairer comme en plein soleil dans une zone de 20 mètres de rayons.
 12. **Illusion de Force** : en dépensant 1 point de Force, le personnage est capable de déployer une illusion sensorielle (son, image, odeurs) pouvant attirer ou déconcentrer un adversaire.
 13. **Langage animal** : en dépensant 1 point de Force, le personnage est capable d'entrer en communication avec toutes les races animales. Ce n'est pas une communication verbale, mais plutôt empathique. Il perçoit les émotions, les images que l'animal veut lui transmettre.
 14. **Navigation de Force** : en dépensant 1 point de Force, le personnage est capable de faire appel à son lien avec l'univers pour affiner ses calculs d'astrologation, mais aussi d'être un pilote extraordinaire. Il gagne un bonus égal au Rang dans sa voie pour ses calculs d'astrologation et ses tests de pilotage pendant toute une scène.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

15. **Projection spirituelle :** en dépensant 1 point de Force et en entrant en méditation profonde, le personnage est capable de transporter son esprit jusqu'à un lieu qu'il connaît ou auprès d'une personne qui lui est chère. Il apparaît sous une forme qui semble réelle, est capable d'agir physiquement, mais ne peut pas subir de dommage physique. Les pouvoirs agissent cependant sur lui au travers de la Force. Il peut maintenir ce pouvoir pendant 10 minutes + 10 minutes par points de Force qu'il dépense. En revenant dans son corps, il est affaibli pour le reste de la journée et subit 1D6 points de dommage par Point de Force dépensé.
16. **Psychométrie :** en dépensant 1 point de Force et en touchant un objet, le personnage est capable de voir et ressentir les émotions de la dernière personne l'ayant touché ou de percevoir les émotions fortes d'un lieu. Il peut se promener dans le passé de ce lieu, comme s'il y était présent sous forme fantomatique. Le Maître du jeu est libre des informations qu'il accepte de donner.
17. **Téléportation de Force :** en dépensant 1 point de Force, le personnage plie l'espace-temps et se téléporte jusqu'à une portée de 10 m X Rang dans sa voie.
18. **Traduction de Force :** en dépensant 1 point de Force, le personnage devient capable de comprendre ou de lire n'importe quelle langue pour le reste de la scène.
19. **Vitesse de Force :** en dépensant 1 point de Force, le personnage gagne pour le reste de la scène une deuxième action de mouvement et un bonus de +2 à sa DER.



POUVOIR DU CÔTÉ OBSCUR

Un adepte du côté obscur peut choisir ces pouvoirs dans liste des pouvoirs de Jedi (sauf Guérison par la Force) ou choisir parmi les pouvoirs spécifiques à leur obéissance.

1. **Absorption de vie :** en dépensant 1 point de Force, le personnage devient capable d'absorber une partie de la vie résiduelle de toute personne qui meurt dans un rayon de 10 mètres autour de lui. Il gagne 1D4 PV par créatures mortes ou mourantes autour de lui (mettant fin au peu de vie qui leur reste). Tant qu'il maintient ce pouvoir, il subit un malus de -2 à toutes ses actions. Le pouvoir s'arrête automatiquement à la fin de la scène.
2. **Aura de malaise :** en dépensant 1 point de Force, le personnage s'entoure d'une aura provoquant inconfort et sentiment de malaise dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Toutes les personnes dans la portée du pouvoir se voient infliger un malus de -2 à toutes leurs actions pendant 1D6 tours.
3. **Crainte :** en dépensant 1 point de Force, le personnage puise dans les énergies du côté obscur pour se rendre bien plus intimidant. Le pouvoir agit sur un rayon de 10 mètres autour du personnage. Il doit réussir un test d'Attaque mentale contre la Défense Mentale de ce dernier. En cas de réussite, les cibles refusent de le combattre. Si elles y sont obligées, elles subissent un malus en attaque et dommage égal au rang dans la Voie. Un personnage qui n'est pas du côté obscur gagne 1 point de côté obscur en employant ce pouvoir.
4. **Déchirement de Force :** en dépensant 1 point de Force, le personnage fait un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale de sa cible. En cas de réussite, il la soulève par télékinésie et commence à l'écarteler. Cette dernière subit 1D8 PV (sans RD) par tour d'utilisation du pouvoir et doit réussir un test de Force ND 10+Rang dans la Voie pour sortir de l'influence du pouvoir. Tant que le pouvoir est maintenu le personnage peut

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

continuer à agir, mais ni ne se battre ni employer d'autres pouvoirs.

5. **Démence de Force** : en dépensant 1 point de Force, le personnage fait un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale de sa cible. En cas de réussite, il la plonge dans des visions de mort, de destruction et de folie. La cible est paralysée et incapable d'agir pendant 1D6 tour. En sacrifiant 1 point de Force et 1 point de côté obscur, le personnage peut rendre cette folie permanente. Seuls des soins de Force de grande puissance seront capables de guérir sa cible.
6. **Démon unificateur** : en dépensant 1 point de Force, le personnage prend tout son tour pour invoquer un puissant esprit de l'obscur qui vient se battre à ses côtés pendant 1D10 tours.

Démon de l'obscur

FOR +5, **DEX** +2, **CON** +4,

INT +2, **SAG** +2, **CHA** +0,

Init +4, **DER** 17,

PV [Rang dans la voie × 10],

Attaque au contact =

[Rang dans la Voie + FOR]

DM = 1d8+5

Le démon peut réaliser deux attaques en employant 1D12 pour la deuxième.

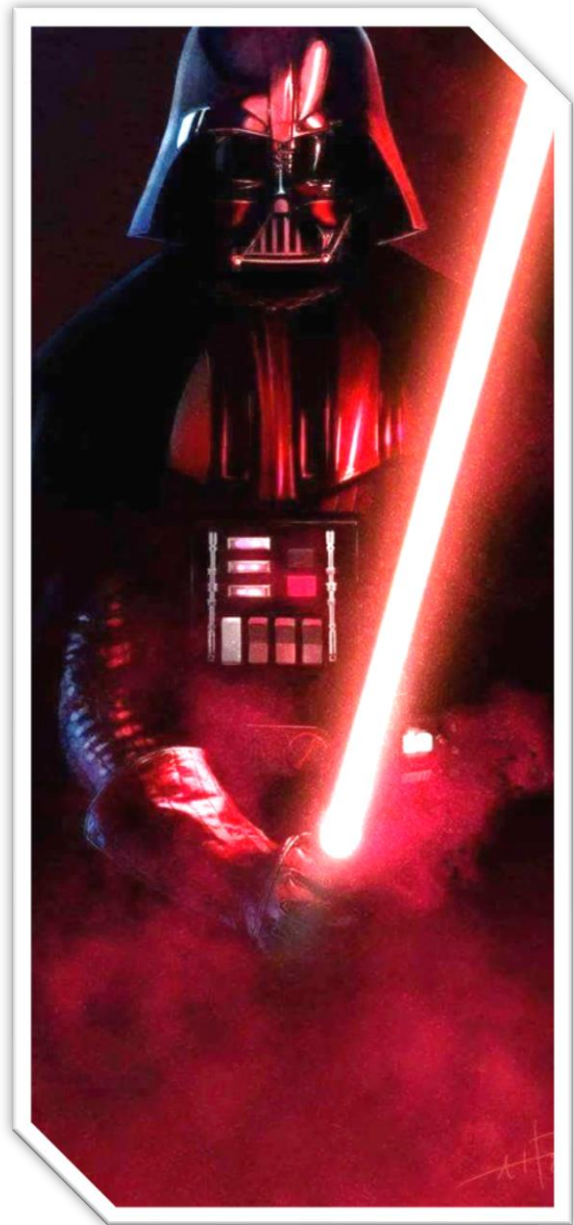
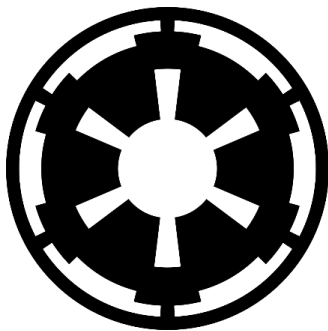
7. **Détournement** : le personnage absorbe un pouvoir de la Force utilisé contre lui et peut le rediriger contre sa source (ou l'annuler s'il préfère). Cela nécessite un test d'Attaque mentale opposé à la Défense mentale de la cible avec pour bonus pour les deux individus leur rang dans l'une des voies de la Force (le plus élevé). En cas de succès, si le pouvoir est redirigé vers son lanceur, les effets sont égaux à ce qu'ils auraient été si le lanceur avait réussi. Ce pouvoir peut être utilisé en réaction à l'emploi d'un pouvoir de la Force ou de manière préventive.

8. **Éclair de Force** : le personnage est capable d'émettre une série d'éclairs d'énergie pure qui sortent de ses mains et frappent une victime située à moins de 6 mètres. Il s'agit d'une Attaque mentale opposée à la Défense Réflexe de la cible. Par point de Force dépensé, les dégâts sont de 2D6 auxquels s'ajoute le bonus de rang dans cette voie du personnage.
9. **Effacement mémoriel** : en dépensant 1 point de Force, le personnage fait un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale de sa cible. En cas de réussite, le personnage peut effacer à tout jamais un souvenir de sa cible. Souvent employé en technique de torture ou d'interrogatoire, ce pouvoir peut être employé aussi pour faire taire des témoins. Un héros peut tenter de s'y opposer en dépensant 1 point de Force et en réussissant un test opposé de CHA.
10. **Frappe de bataille** : le personnage utilise la Force pour améliorer ses performances au combat. Par point de Force dépensé, il peut ajouter 1D6 à son D20 pour porter une attaque, qu'elle soit de contact, à distance ou mentale.
11. **Lenteur** : Le personnage dépense 1 point de Force et prend pour cible une créature située à moins de 30 mètres. La cible doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou elle ne peut plus réaliser qu'une action par tour : soit un déplacement, soit attaquer, mais elle ne peut plus utiliser une capacité limitée. Le pouvoir a une durée de 1d6 tours.
12. **Non-détection** : en dépensant 1 point de Force, le personnage est immunisé à toutes les tentatives de détection des mensonges, des sentiments ou des émotions, mêmes par la Force pendant [5 + Mod. d'INT] × 10 minutes. Il ne peut pas non plus être localisé ou scruté par des moyens surnaturels.
13. **Poigne de la Force** : le personnage emploie la Force pour tenter d'étrangler une cible ou les écraser sous une force invisible. Il s'agit d'une Attaque mentale dirigée contre la Défense Corporelle de la cible. En cas de succès, la cible perd 2D6 points de vie et doit tester sa CON pour

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

ne pas perdre conscience. La difficulté du test de CON sera de 10+2 par rang du personnage dans cette voie.

14. **Rage obscure :** le personnage laisse le Côté Obscur de la Force prendre le contrôle lors d'un combat. Il prend automatiquement un point du Côté Obscur. Tous ses tests d'attaque seront améliorés de +5 et les DM occasionnés seront augmentés d'1D6. Pour sortir de cet état, le personnage doit réussir un test de SAG avec pour difficulté le nombre de points du Côté Obscur engrangés à ce moment-là.
15. **Transfert d'obscurité :** un personnage possédant des points de côté obscur peut tenter de corrompre son adversaire en l'obligeant à absorber cette énergie corruptrice. Il doit réussir un test d'Attaque mentale contre la Défense Réflexe de sa cible pour la toucher et enclencher le pouvoir. Il transfère ensuite 1 point de côté obscur, par point de Force dépensé (sans jamais pouvoir arriver à 0) s'affaiblissant pour amener son adversaire sur la voie des ténèbres.
16. **Transfert Obscur :** un des rares, peut-être seul pouvoir du côté obscur permettant de guérir un allié. Le personnage doit posséder des points du côté obscur ainsi que sa cible. Pour chaque point de Force dépensée, il rend 1D6 PV à sa cible (Max 5D6).
17. **Vision obscure :** Le personnage dépense 1 point de Force et doit réussir un test d'Attaque Mentale contre la Défense Mentale de sa cible. La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.



RÉCUPÉRER LA FORCE

Il existe trois manières de récupérer les points de Force pour un utilisateur de la Force :

- **Pour tous :** Entre chaque aventure les points de Force reviennent à leur maximum. (Même pour les non sensibles)
- **Repos :** Chaque nuit complète de repos permet de récupérer 1D6+SAG points de Forces pour un utilisateur de la Force.
- **La méditation :** une fois par jour, un utilisateur de la Force peut méditer pendant 30 minutes dans un endroit calme. Il récupère 1D3+SAG points de Force pour un utilisateur de la Force.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

BESTIAIRES

Vous trouverez ici de nouvelles espèces de créatures ou de PNJ à faire rencontrer ou à mettre en opposition avec vos joueurs dans vos aventures.

NOUVELLES CRÉATURES

Araignée blanche noueuse



C'est un arachnide prédateur de la taille d'un Landspeeder originaire des marais de Dagobah. En plus de vivre au milieu des racines en forme de piliers des énormes arbres de gnarltree de la planète, il fait également partie du cycle de vie bizarre du gnarltree. Pour se reproduire, les gnarltrees extrudent parfois des racines mobiles qui tombent de l'arbre lorsqu'elles ne sont pas plus grandes qu'un droïde Astromech. Ces racines commencent immédiatement à chasser des proies vivantes pour qu'elles puissent pousser. Lorsque cette "Araignée" atteint une taille énorme, elle localise une zone dégagée et prend racine. Elle enfonce ses huit pattes profondément dans le sol, et ces pattes deviennent les premières racines du nouveau gnarltree. La transformation de l'araignée en arbre est rapide ; dans les trois mois suivant l'enracinement, la peau de la créature s'est suffisamment assombrie et épaissie pour qu'elle ne puisse plus être distinguée de tout autre jeune gnarltree. Contrairement à la plupart des autres animaux, les araignées blanches noueuses ont une symétrie radiale complète.

Araignée blanche noueuse					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26/+8	14/+2	34/+12	2/-5	12/+1	10/0
INIT :	+6	PV :	130	RD :	4
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Déplacement (4)					
Attaques					
Morsure +14 DM 2d6 + 12					
Morsure +12 DM 3d6 + 12 (Action limité)					
Piqûre +14 DM 1d8 + 12 plus poison					
Défenses					
Réflexes					16
Corporelle					22
Mentale					11
Spécial :					
Poison : si la piqûre d'une araignée blanche noueuse inflige des dégâts à une cible vivante, la cible est également empoisonnée. Si le poison réussit un jet d'attaque (1d20 + 10) contre la Défense Corporelle de la cible, la cible est affaiblie. Le poison attaque à chaque round jusqu'à ce qu'il soit guéri avec un test de blessure de traitement DD 15 réussi.					

Araignée Nadir



Les araignées Nadir sont originaires de Resh 9376. Des espèces similaires ont été signalées dans d'autres comètes et astéroïdes. Comme les Mynocks, l'araignée Nadir est une forme de vie à base de silicium. Cinq membres grêles qui s'étendent à intervalles réguliers à partir de son corps central bulbeux. Une grande gueule avec cinq pièces buccales imbriquées, entourées de cinq yeux noirs, domine le corps central de l'araignée.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Araignée Nadir					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14/+2	16/+3	15/+2	2/-5	14/+2	6/-3
INIT :	+10	PV :	26	RD :	2
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Survie (4)					
Attaques					
Morsure +5 DM 1d6 + 4					
Jet d'acide +6 DM 2d4 (acide)					
Défenses					
Réflexes	17				
Corporelle	12				
Mentale	12				
Spécial :					
Vision dans le noir : les araignées nadir voient dans le noir jusqu'à 30 mètres.					
Jet d'acide : Une fois par jour, elle peut cracher un jet d'acide hautement corrosif. L'Acide affecte une seule cible à moins de 10 mètres. Si elle touche avec son jet d'acide, la cible subit 2d4 points de dégâts d'acide plus 2d4 points supplémentaires de dégâts d'acide au début du tour de la cible à chaque round jusqu'à ce que l'acide soit lavé ou traité (nécessitant un test de soin ND 15 et un kit médical).					

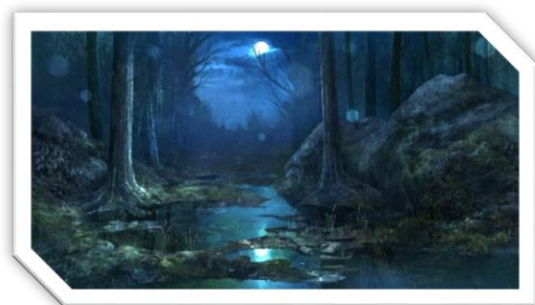
Chasseur nocturne



Un Chasseur nocturne est un prédateur quadrupède avec de longues griffes, de puissantes mâchoires et une queue. Sa peau est composée de milliers de minuscules écailles réfléchissantes capables de diffuser des attaques énergétiques, y compris des tirs de blaster et des tirs normaux. On pense que les Chasseurs nocturnes proviennent d'une ramification mutante d'une autre espèce et, par conséquent, ils peuvent varier en couleur et en forme, mais conservent tous la même forme de base.

On ne sait pas comment le Chasseur nocturne a développé ses pouvoirs de la Force. Ses capacités sont principalement axées sur la chasse et le pistage. Parce que leur peau résiste aux tirs de blaster ainsi qu'au feu, chasser les Chasseurs nocturnes est une entreprise difficile. Les braconniers ou chasseurs peu scrupuleux sont enclins à utiliser du poison pour éradiquer ces ravageurs.

Chasseur nocturne					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	14/+2	18/+4	2/-5	17/+3	10/0
INIT :	+6	PV :	76	RD :	10*
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Déplacement (4), Survie (4)					
Attaques					
Morsure +8 DM 1d6 + 6					
Griffes +8 DM 1d4 + 6					
Utiliser la Force +9 – Points de Force : 3					
Défenses					
Réflexes	22				
Corporelle	23				
Mentale	22				
Spécial :					
Résistance* : RD de 10 contre les énergies et le feu.					
Odorat : ils ignorent la dissimulation et la couverture lorsqu'ils effectuent des tests de Perception pour remarquer les adversaires dans un rayon de 20 mètres, et ils ne prennent aucune pénalité en raison d'une mauvaise visibilité lors du pistage.					
Pouvoirs de la Force :					
<ul style="list-style-type: none"> - Couper de la Force - Sens de la Force - Frappe de bataille 					



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Dragon Krayt



Le dragon Krayt est une bête vraiment massive. Ce titan du désert de 100 mètres de long vit parmi les dunes infinies de Tatooine. Un dragon Krayt se plonge dans les sables mouvants et peut utiliser ses dix membres puissants pour nager à travers les dunes.

Les indigènes de Tatooine voient rarement un dragon Krayt vivant, bien que les os titanesques de ces créatures parsèment le paysage et sont très prisés comme matériau de construction ou comme marchandise. Le reptile gigantesque préfère se cacher sous le désert chaud pendant la journée, se déplaçant la nuit alors qu'il se glisse près de la surface du sable. Un dragon Krayt attaque avec ses énormes mâchoires ou sa queue en forme de fouet ; ses griffes ont évolué exclusivement pour la locomotion. Les dragons Krayt subsistent grâce aux plus grandes proies, y compris des troupes de Banthas et de Dewbacks . Tout ce qui se déplace à travers le champ de vision d'un dragon Krayt est une proie potentielle.

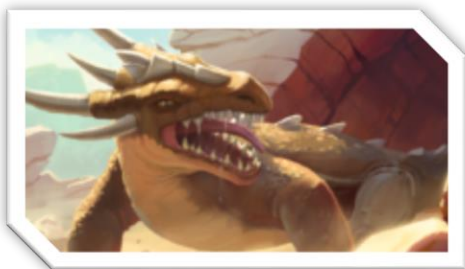
Si un chasseur vraiment déterminé devait pénétrer dans la peau blindée de la bête et tuer un dragon Krayt, ce chasseur serait récompensé par une rançon de l'empereur en perles de Dragon Krayt - des pierres ordinaires polies à une perfection inestimable dans l'estomac du dragon. Une seule pierre de ce type pourrait rapporter plus de 100 000 crédits. Un dragon Krayt contient 2d4 + 2 perles de dragon Krayt .

Dragon Krayt					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
54/+22	6/-3	48/+19	1/-5	13/+2	10/0
INIT :	+6	PV :	400	RD :	15
Voies et capacités :					
Rage (4), Survie (4), Brute (4)					
Attaques					
Morsure + 24 DM 4d6 + 40					
Coup de queue + 24 DM 3d6 + 40					
Défenses					
Réflexes	16				
Corporelle	30				
Mentale	12				
Spécial :					
Sens de la terre : Un Dragon Krayt détecte automatiquement l'emplacement de tout ce qui est en contact avec le sol et dans un rayon de 200 mètres (aucun test de perception n'est requis)					
Camouflage : la coloration naturelle d'un dragon Krayt change pour imiter son environnement. Les dragons Krayt ignorent leur modificateur de taille lorsqu'ils effectuent des tests de discrétion.					
Dévoré : Si un dragon Krayt frappe avec son attaque de morsure contre un adversaire énorme ou plus petit, il peut automatiquement effectuer un test de lutte avec son bonus complet en tant qu'action gratuite. En cas de réussite, le dragon de canyon peut commencer à dévorer sa cible.					
La créature dévorée subit 1d8 + 22 points de dégâts à chaque tour au début de son tour, avant d'effectuer une action. Lorsque la créature atteint 0 point de vie, elle est avalée par le dragon et continue de subir 1d6 points de dégâts d'acide à chaque round au début de son tour. Le dragon ne peut pas effectuer d'attaques par morsure tant qu'il n'a pas libéré la créature (une action gratuite) ou avalé.					



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Dragon Krayt de canyon



Ce sont des versions plus petites du Dragon Krayt, mais toujours d'immenses monstres. Ils rôdent dans les montagnes escarpées de Tatooine. Déterminé et féroce, la seule chose qu'un dragon de Canyon craint est un dragon plus grand ; parfois ces deux bêtes titanesques s'affrontent quand l'une s'égare sur le territoire de l'autre. Les dragons de canyon sont plus faibles que les grands dragons, mais leur taille plus petite fonctionne bien dans les ravins et les chemins tortueux de leur repaire, leur permettant de piéger des troupes de Banthas, d'Eopies ou de Rontos avec un instinct de prédateur et une détermination impitoyable.

Les dragons de Canyon ont également 1d4 + 4 des mêmes " Perles Dragon Krayt " dans leur estomac que leurs cousins supérieurs et sont considérés comme des proies légèrement plus faciles pour les chasseurs. Cela dit, tuer un dragon de Canyon est une tâche remarquablement dangereuse - la plupart des chercheurs de trésors préfèrent localiser un dragon de Canyon mourant ou récemment décédé pour piller l'estomac sans courir le risque d'avoir à l'affronter.

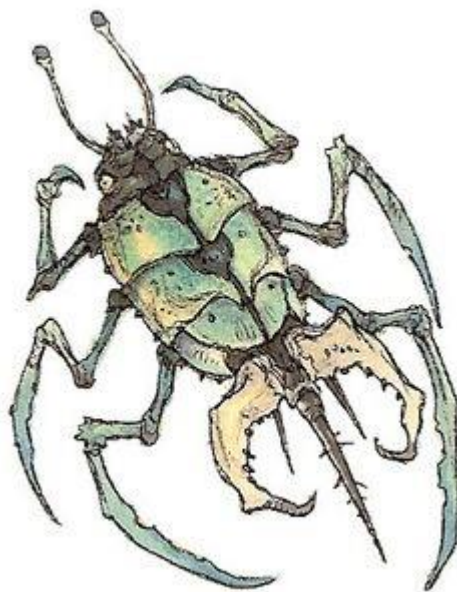
Dragon Krayt de canyon					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
44/+17	8/-1	40/+15	1/-5	14/+2	6/-3
INIT :	+6	PV :	290	RD :	8
Voies et capacités :					
Rage (4), Combattre (4), Furtivité (2)					
Attaques					
Morsure + 24 DM 4d6 + 28					
Griffes (2) + 24 DM 3d6 + 28					
Défenses					
Réflexes			15		
Corporelle			26		
Mentale			13		
Spécial :					
Sens de la terre : Un Dragon de canyon détecte automatiquement l'emplacement de tout ce					

qui est en contact avec le sol et dans un rayon de 200 mètres (aucun test de perception n'est requis)

Dévoré : Si un dragon de canyon frappe avec son attaque de morsure contre un adversaire énorme ou plus petit, il peut automatiquement effectuer un test de lutte avec son bonus complet en tant qu'action gratuite. En cas de réussite, le dragon de canyon peut commencer à dévorer sa cible.

La créature dévorée subit 1d8 + 22 points de dégâts à chaque tour au début de son tour, avant d'effectuer une action. Lorsque la créature atteint 0 point de vie, elle est avalée par le dragon et continue de subir 1d6 points de dégâts d'acide à chaque round au début de son tour. Le dragon ne peut pas effectuer d'attaques par morsure tant qu'il n'a pas libéré la créature (une action gratuite) ou avalé.

Droch



Les Droch sont des insectes pesteux de la planète Nam Chorios. Les Droch détectent la lumière de n'importe quelle source. Lorsqu'ils sont exposés, ils deviennent lents et stériles. Au moment où ils sont ramenés dans l'obscurité, cependant, ils se déplacent rapidement et se reproduisent à un rythme alarmant. Comme si cela ne suffisait pas, un Droch a la capacité de s'enfouir à l'intérieur d'un hôte, le tuant rapidement de l'intérieur. Le cadavre devient alors un repaire sûr et une source de nourriture pour le Droch et sa couvée.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Droch					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2/-5	20/+5	10/0	1/-5	9/-1	2/-5
INIT :	+5	PV :	4	RD :	0
Voies et capacités :					
Furtivité (4) Discrétion +15 Faiblesse : sensibilité à la lumière					
Attaques					
Morsure +1 DM 1d4					
Défenses					
Réflexes	18				
Corporelle	11				
Mentale	10				
Spécial :					
Sensibilité à la lumière : lorsqu'il est exposé à la lumière, un Droch est Ralenti. Cette condition est supprimée au moment où le Droch n'est plus exposé à la lumière.					
Pénétration des chairs : Lorsqu'un Droch frappe avec son attaque de morsure, il effectue une attaque gratuite contre la Défense Corporelle de la cible. En cas de succès, le Droch s'enfonce dans sa chair, infectant la cible et lui faisant subir 1D10 de dommages non soignables chaque jour. Un Droch enfoui peut être éliminé avec un test de médecine DD 20 réussi.					

Nashtah



Les Nashtahs sont des prédateurs reptiliens vicieux originaires de Dra III. Ils ressemblent à des lézards avec six pattes, plusieurs rangées de dents dentelées et des queues barbelées. De puissants muscles ondulent sous leurs épaisses peaux vertes. Ils peuvent atteindre des longueurs de 1,5 mètre, mais leur force innée est bien supérieure à ce que leur taille pourrait impliquer autrement.

Les Nashtahs chassent leurs proies en petits groupes. Ils sont implacables, abandonnant rarement la chasse une fois qu'ils ont réussi à flairer leur proie. Les meutes de bêtes sont connues pour poursuivre leurs proies pendant des

jours ou des semaines, ne s'arrêtant jamais même lorsqu'elles sont d'autres proies plus faciles à attraper. Malgré leur réputation vicieuse, les Nashtah sont assez dévoués envers leurs compagnons et leur progéniture, du moins jusqu'à ce que leurs petits soient capables de survivre seuls.

Nashtah					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19/+5	15/+2	13/+1	1/-5	19/+5	7/-2
INIT :	+11	PV :	45	RD :	2
Voies et capacités :					
Survie (4), Combat (4)					
Attaques					
Morsure +10 DM 1d8 + 8 Griffes +10 DM 1d6 + 8 Queue barbelée +10 1d4 + 8					
Défenses					
Réflexes	17				
Corporelle	11				
Mentale	14				
Spécial :					
Attaque bondissante : en action limitée, un Nashtah peut effectuer une attaque bondissante à la fin d'une charge d'au moins 4 mètres de distance. Cette attaque par saut lui permet de faire 6 attaques de griffes distinctes contre un seul adversaire.					

Katarn



Le Katarn est un prédateur originaire du monde natal des Wookiee de Kashyyyk . C'est un lézard avec une peau épaisse et des rangées d'éperons pointus le long de ses pattes. Ces éperons font des

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Katarn d'excellents grimpeurs d'arbres ; ils sont capables de se déplacer à pleine vitesse lorsqu'ils grimpent ou descendent des arbres. La créature a une bouche étroite en forme de bec bordée de plusieurs rangées de dents. Bien que la morsure d'un Katarn ne soit pas particulièrement effrayante au combat, elle est assez efficace lorsqu'elle est utilisée pour déraciner les fousseurs d'arbres de leurs maisons arboricoles.

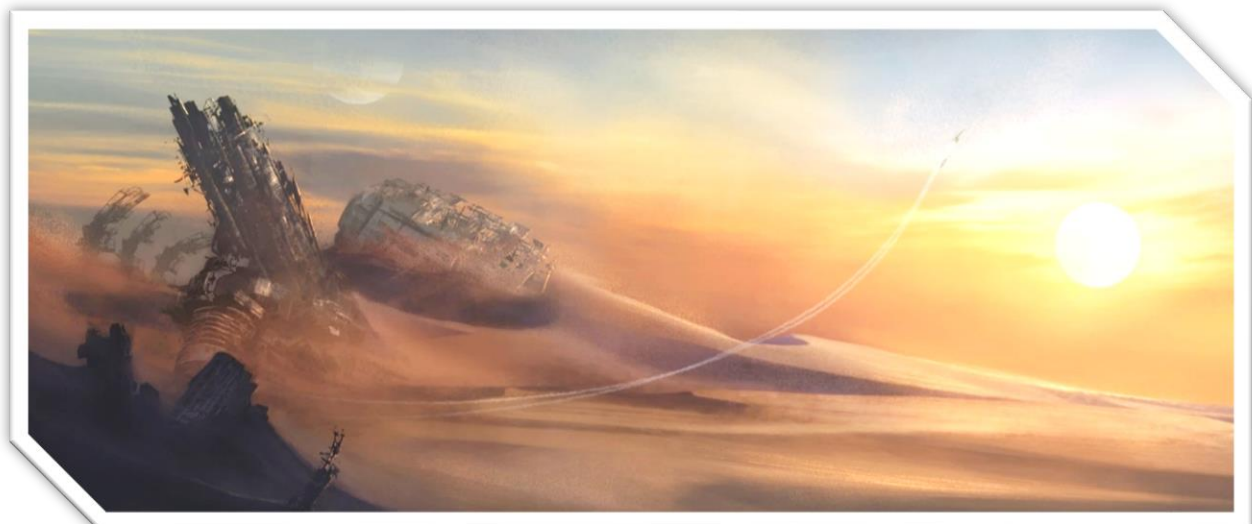
Katarn					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20/+5	18/+4	15/+2	2/-5	15/+2	9/0
INIT :	+8	PV :	40	RD :	2
Voies et capacités :					
Rage (4), Combat (4)					
Attaques					
Morsure +11 DM 1d4 + 9					
Griffes +11 DM 1d10 + 9					
Cornes +11 DM 2d4 + 9					
Défenses					
Réflexes					19
Corporelle					12
Mentale					12
Spécial :					
Rage maternelle : si ses chiots sont menacés, une femelle Katarn entre dans une rage maternelle. Cette rage accorde la mère un bonus de +2 aux jets d'attaque au corps à corps et de dégâts et un bonus de +2 à sa Défense Mentale, mais elle provoque aussi une pénalité de -2 à sa Défense Réflexe. Une rage maternelle dure un nombre de rounds égal à 5 + le modificateur de constitution de la mère. Après avoir fait rage, la mère subit 1D10 points de dommage étourdissant, et ils ne peuvent être soignés que si la Katarn se repose pendant 10 minutes.					

Luggabeast



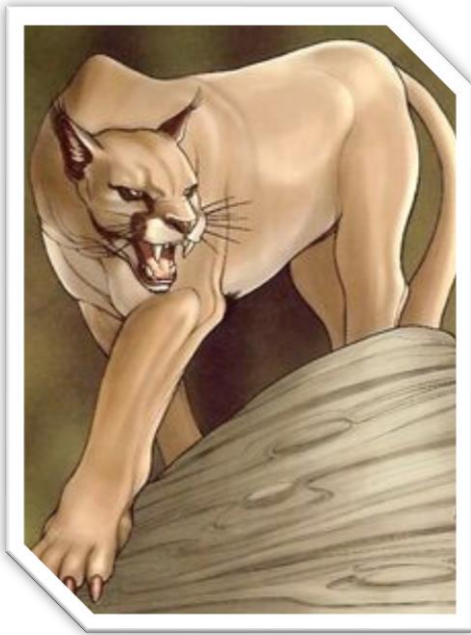
Bêtes de somme cybernétiques trouvées sur les mondes frontaliers, les Luggabeasts sont une fusion d'êtres organiques et de créations mécaniques, avec leurs têtes cachées derrière des armures lourdes et des instruments optiques. Les Teedos de Jakku utilisent les Luggabeasts comme bêtes de somme, calibrant les instruments des créatures cyborg pour trouver des droïdes et d'autres objets de récupération précieux.

Luggabeast					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16/+3	10/0	16/+3	1/-5	11/0	10/0
INIT :	+1	PV :	30	RD :	2
Voies et capacités :					
Survie (4)					
Attaques					
Coup +5 DM 1d6 + 4					
Défenses					
Réflexes					11
Corporelle					13
Mentale					10
Spécial :					
Endurance : +10 pour résister à la chaleur, la soif et à la fatigue.					



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

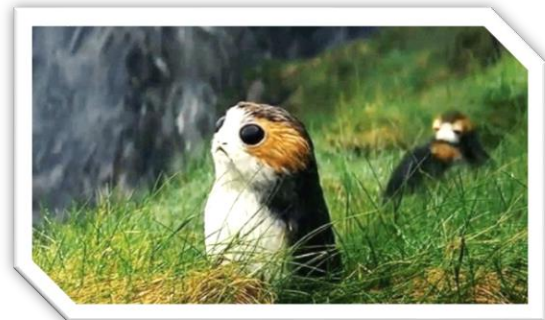
Panthère des sables corellienne



Les panthères des sables corelliennes sont des prédateurs félines avec des manteaux de fourrure douce, de longues queues touffues et de grandes et larges pattes. La plupart des panthères des sables vivent dans les déserts, bien que certaines espèces puissent être trouvées dans des zones plus tempérées. Habituellement, une panthère des sables a un pelage jaune clair qui se marie bien avec son environnement sablonneux, bien que quelques rares panthères albinos et argentées aient été trouvées. Les artisans, qui fabriquent des vêtements et des sacs coûteux à partir de peaux fines, convoitent leurs manteaux. Cependant, la chasse à la panthère des sables est illégale depuis des siècles sur Corellia, et ces créatures ne se trouvent que sur quelques autres mondes. Les braconniers parviennent parfois à prendre quelques peaux sur Corellia, mais la rareté globale de ces fourrures continue de les rendre très chères, abordables uniquement par l'élite la plus riche de la galaxie. La panthère des sables est l'un des prédateurs les plus silencieux de la galaxie, souvent capable de se déplacer à quelques centimètres de sa proie sans l'alerter.

Panthère des sables corellienne					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+4	23+6	16/+3	2/-5	14/+2	14/+2
INIT :	+10	PV :	45	RD :	1
Voies et capacités :					
Survie (4), Furtivité (5), Déplacement (4) Perception +10 Discretion +15					
Attaques					
Morsure +10 DM 1d6 + 8 Griffes +10 DM 1d4 + 8 (Poison, voir ci-dessous)					
Défenses					
Réflexes					17
Corporelle					13
Mentale					12
Spécial :					
Embuscade : une panthère des sables corellienne inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires avec ses armes naturelles contre un adversaire aux surpris.					
Poison : si les griffes d'une panthère des sables corellienne infligent des dégâts à une cible vivante, la cible est également empoisonnée. Si le poison réussit un jet d'attaque (1d20 + 9) contre la Défense Corporelle de la cible, la cible est étourdie pour 1D6 round. Le poison attaque à chaque round jusqu'à ce qu'il soit guéri avec un test de blessure de traitement DD 15 réussi.					

Porg



Les Porgs sont de petits oiseaux de mer pélagiques (habitant sur ou près des océans) de la planète Ahch'to. Les Porgs vivent en groupes familiaux et élèvent leurs nouveau-nés (Porglets) dans de grands nids. Comme c'est souvent le cas avec les animaux qui ont eu peu, voire aucun contact avec les sentients, les Porgs montrent peu de peur des humains et des autres espèces sensibles.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

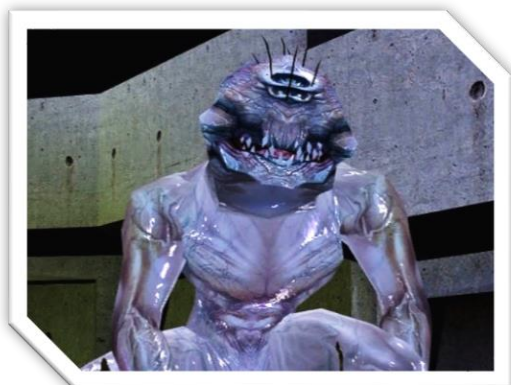
Porg					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2/-5	13/+1	10/0	1/-5	11/0	10/0
INIT :	+1	PV :	2	RD :	0
Voies et capacités :					
Survie (4), Déplacement (3) Aquatique (3)					
Attaques					
Morsure -4 DM 1					
Défenses					
Réflexes			16		
Corporelle			10		
Mentale			10		
Spécial :					

Rakghoul					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14/+2	15/+2	17/+3	1/-5	10/0	2/-5
INIT :	+9	PV :	26	RD :	2
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Combat (4), Déplacement (4)					
Attaques					
Morsure +5 DM 1d6 + 4 (maladie de Rakghoul)					
Griffes +5 DM 1d4 + 4					
Défenses					
Réflexes			16		
Corporelle			13		
Mentale			10		
Spécial :					
Vision lumière faible : les Rakghoul voient comme en plein jour dans la pénombre.					
Maladie des Rakghoul : Après une morsure un test de 1D20 +8 contre la Défense Corporelle est réalisé. En cas de succès la cible est contaminée et risque de se transformer en Rakghoul. L'attaque doit être réalisée toutes les cinq minutes, jusqu'à ce que la maladie de Rakghoul soit traitée.					
Traiter la maladie : Test de médecine (DD 20 ; nécessite le sérum de rakghoul)					

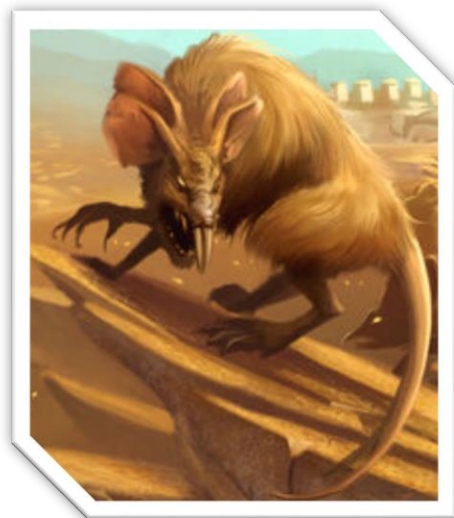
Rakghoul



Les rakghouls sont les résultats hideux de la maladie redoutée de Rakghoul qui a ravagé la surface de Tatooine et Undercity. Les personnes infectées ont muté en bêtes sauvages à quatre pattes en quelques heures. La nature agressive des Rakghouls les rendait extrêmement dangereux pour quiconque n'était pas déjà infecté. Ils attaquent à vue, infectant leurs victimes par les blessures qu'ils infligent.



Rat Womp



Les rats Womp sont de gros rongeurs originaires des déserts de Tatooine. Ils se reproduisent en colonies importantes et sont à la fois des charognards et des chasseurs. Les rats Womp individuels subsistent en mangeant de la charogne ou en chassant de petits animaux, y compris souvent des animaux de compagnie

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

errants et, en de rares occasions, de jeunes enfants.

Des groupes de rats Womp travaillent parfois ensemble pour abattre des proies plus grosses, y compris de jeunes Banthas, ainsi que des Jawas solitaires, des Tusken Raiders, ou d'autres êtres intelligents qui se trouvent mal armés et seuls. Cependant, ils ne sont pas particulièrement dangereux sauf lorsqu'ils chassent en groupe, et leur tactique consiste en grande partie à attaquer une seule cible à la fois.

S'il y a un nombre suffisant de rats Womp, ils sont souvent prêts à attaquer des cibles moyennes ou grandes. Bien qu'ils n'aient jamais été acclamés pour leur bravoure, les rats Womp sont souvent réputés pour leur endurance et leur détermination. Ils sont parfaitement adaptés à la vie dans le désert profond et peuvent passer des jours sans nourriture ni eau.

Rat Womp					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12/+1	10/0	14/+2	2/-5	12/+1	8/-1
INIT :	+1	PV :	25	RD :	1
Voies et capacités :					
Survie (4)					
Attaques					
Morsure +3 DM 1d6 + 2					
Défenses					
Réflexes			12		
Corporelle			12		
Mentale			11		
Spécial :					
Groupe de rats : les rats Womp gagnent un bonus de +2 aux jets d'attaque en mêlée pour chaque rat Womp allié adjacent.					



Savrip mantellien



Les Savrips mantelliens sont un type de grand humanoïde originaire de la planète Ord Mantell. Bien qu'ils marchent debout sur deux jambes relativement courtes, les Savrips sont capables de se déplacer à une vitesse surprenante. Leurs bras, en comparaison, sont longs et leurs mains traînent presque sur le sol en marchant. Ils ont de longs cous et des têtes de reptiles qui, lorsqu'ils sont combinés avec leurs redoutables griffes et leur épaisse peau blindée, ne font qu'ajouter à leur apparence intimidante. Lorsqu'ils sont debout, les Savrips peuvent atteindre jusqu'à 4 mètres de hauteur. Cependant, ils passent une grande partie de leur temps penché, une pratique qui exagère leur masse déjà prodigieuse.

Savrip Mantellien					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/+4	8/-1	20/+5	6/-2	6/-2	4/-4
INIT :	+2	PV :	60	RD :	3
Voies et capacités :					
Brute (4), Rage (4), Survie (2)					
Attaques					
Morsure +8 DM 1d8 + 7 plus poison					
Griffe +8 DM 1d6 + 7					
Griffe +8 DM 2d6 + 7 (Action limité)					
Défenses					
Réflexes			16		
Corporelle			15		
Mentale			8		
Spécial :					
Poison : si la morsure d'un Savrip mantellien inflige des dégâts à une cible vivante, la cible est également empoisonnée. Si le poison réussit un jet d'attaque (1d20 + 10) contre la Défense Corporelle de la cible, elle est Affaiblie. Le poison attaque à chaque round jusqu'à ce qu'il soit guéri avec un test de blessure de traitement DD 15 réussi.					

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Serpent Dragon



Le serpent-dragon est l'un des prédateurs les plus meurtriers trouvés sur Dagobah. C'est un chasseur rapide, mais patient, immobile pendant des heures, attendant que sa proie se rapproche. Lorsque la proie s'approche, il se jette en avant dans l'eau et engloutit la cible avec sa grande bouche ou l'attrape avec ses deux membres antérieurs griffus et la traîne sous l'eau. Bien qu'ils se déplacent lentement sur terre, ils se déplacent avec une rapidité surprenante lorsqu'ils attaquent dans l'eau. Ce sont des nageurs exceptionnellement silencieux et excellent à glisser silencieusement dans l'eau jusqu'à ce qu'ils se trouvent à portée de frappe. Les serpents dragons peuvent avaler entières toutes les créatures petites ou plus petites, mais doivent déchirer et déchiqueter des proies plus grosses pour les consommer. Ce sont des chasseurs solitaires ; chaque bête revendique un seul lac, une baie ou une autre étendue d'eau modérément grande comme territoire. Parce qu'ils doivent venir au sol pour pondre leurs œufs.



Serpent Dragon					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24/+7	12/+1	20/+5	2/-5	14/+2	10/0
INIT :	+12	PV :	120	RD :	3
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Combat (4), Survie (4)					
Attaques					
Morsure +16 DM 1d8 + 13					
Griffes +16 DM 1d6 + 13					
Défenses					
Réflexes					14
Corporelle					15
Mentale					12
Spécial :					
Embuscade : un serpent-dragon inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires avec ses armes naturelles contre un adversaire surpris ou sans défense.					

Shyrack

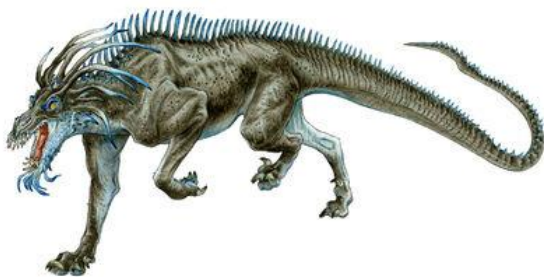


Les Shyrack sont de terribles créatures qui errent dans les grottes et les tombes du monde Sith de Korriban. Ce prédateur aviaire ressemble vaguement à une chauve-souris, avec de grandes ailes et des dents acérées. Les Shyrack sont aveugles et se déplacent dans leurs grottes avec une combinaison d'odeur et d'écholocation. Individuellement, les Shyrack sont maladroits et lents, et individuellement, ils sont considérés comme des vermines relativement faciles à éradiquer. Cependant, les essaims de Shyrack se rassemblent et chassent parfois, ce qui est extrêmement dangereux.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Shyrack					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16/+3	9/-1	15/+2	2/-5	16/+3	4/-4
INIT :	+1	PV :	26	RD :	1
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Déplacement (4)					
Attaques					
Morsure +6 DM 1d6 + 3					
Défenses					
Réflexes	17				
Corporelle	16				
Mentale	17				
Spécial :					
Accabler : un Shyrack gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque de contact pour chaque Shyrack allié adjacent à lui et à sa cible.					
Odeur : les Shyracks ignorent la dissimulation et la couverture lorsqu'ils effectuent des tests de Perception pour remarquer les adversaires dans un rayon de 20 mètres, et ils ne prennent aucune pénalité en raison d'une mauvaise visibilité lors du pistage.					

Tuk'ata



Les Tuk'ata étaient originaires de Korriban, le monde infâme de la nécropole des Sith. Ces chiens étaient d'excellents sujets pour les expériences des anciens seigneurs Sith. Ils ont gagné des cornes supplémentaires, leur taille a doublé et leurs maîtres les ont imprégnés d'une plus grande masse cérébrale, augmentant leur ruse animale. Les nouvelles créatures gardaient les tombes de Korriban avec une efficacité mortelle.

Les bêtes sont également vues plus tard dans d'autres forteresses Sith. Ils deviennent les favoris d'Exar Kun, qui assigne souvent les créatures pour protéger les possessions Sith à travers la galaxie. Les chiens sont étrangement fidèles à ceux qui sont à l'écoute du côté obscur. Les Sith

connaissent trop bien le fragile état de confiance, faisant des Tuk'ata les gardiens parfaits.

La lueur de malveillance dans les yeux jaunes d'un Tuk'ata suffit à faire réfléchir n'importe quel Jedi. Les meutes de bêtes utilisent souvent des tactiques beaucoup trop sophistiquées pour les animaux. La pire erreur qu'un Jedi puisse faire est de les sous-estimer et de les traiter comme des bêtes ordinaires.

Tuk'ata					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
INIT :	+8	PV :	17	RD :	2
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Déplacement (4), Combat (4)					
Attaques					
Morsure +5 DM 1d6 + 4					
Griffes +5 DM 1d4 + 4					
Défenses					
Réflexes	16				
Corporelle	12				
Mentale	13				
Spécial :					
Ruse animale : chaque fois qu'un Tuk'ata subit des dégâts d'une attaque de mêlée, en réaction, il peut se déplacer de 4 mètres.					
Tactique de meute : Lorsqu'un Tuk'ata est adjacent à un adversaire, tous les alliés du Tuk'ata gagnent un bonus de circonstance de +2 aux jets d'attaque contre cet adversaire.					
Odorat : les Tuk'ata ignorent la dissimulation et la couverture lorsqu'ils effectuent des tests de perception pour remarquer les adversaires dans un rayon de 20 mètres, et ils ne subissent aucune pénalité pour mauvaise visibilité.					



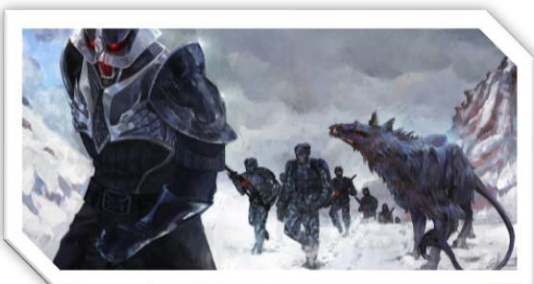
STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Vornskr



Originaire de la planète Myrkr, le Vornskr est un prédateur canin avec une sensibilité innée aux utilisateurs de la Force et de la Force. Ces quadrupèdes à fourrure ont de longues pattes pointées en griffes acérées, des mâchoires puissantes remplies de crocs mortels et de longues queues en forme de fouet avec des épines venimeuses. Ils sont agressifs, rapides et incroyablement forts pour leur taille. Les vornskrs sont nocturnes, chassant après la tombée de la nuit dans des meutes composées de trois à cinq individus.

L'une des principales proies des Vornskr est l'Ysalamiri, une créature ressemblant à un lézard qui est également originaire de Myrkr. Ysalamiri projette un champ en forme de bulle qui annule l'utilisation de la Force, ce qui rend difficile pour les Vornskrs de les localiser. Les Vornskrs confondent parfois un utilisateur de la Force avec un groupe d'Ysalamiri, ce qui les conduit à attaquer. La présence d'utilisateurs de Force enrage Vornskrs, un comportement qu'aucun entraînement ne peut éliminer.



Vornskr					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16/+3	17/+3	15/+2	5/-3	14/+2	10/0
INIT :	+8	PV :	45	RD :	1
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Survie (4), Déplacement (4)					
Attaques					
- Morsure +8 DM 1d6 + 6					
- Griffes +8 DM 1d4 + 6					
- Queue +8 DM 1d4 + 6 plus poison					
Défenses					
Réflexes	18				
Corporelle	13				
Mentale	12				
Spécial :					
Sens de Force : Les Vornskr sont capables d'employer le pouvoir de Sens de Force à volonté pour pister leurs proies.					
Poison : si la queue d'un Vornskr inflige des dégâts à une cible vivante, la cible est également empoisonnée. Si le poison réussit un jet d'attaque (1d20 + 8) contre la Défense Corporelle de la cible, cette dernière ne peut plus réaliser qu'une action par tour.					

Vulptex



Les vulptex sont des créatures ressemblant à des renards avec des manteaux composés de poils cristallins. Ils sont grégaires et curieux, avec une vue aiguisée et la capacité de serrer leur corps à travers des espaces étroits.

Parfaitement adaptés à leur environnement, les vulptex se repèrent à l'aide de leurs moustaches quand leurs yeux extrêmement sensibles n'ont plus suffisamment de lumière pour les aider. Ils arborent également une fourrure cristalline magnifique, tintant délicatement lorsqu'ils

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

courent, dont la rigidité est semble-t-il un moyen de défense sur l'hostile Crait. On ignore toutefois quel type de prédateur peut les menacer.

Vulptex					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	15/+2	12/+1	2/-5	11/0	12/+1
INIT :	+3	PV :	32	RD :	2
Voies et capacités :					
Furtivité (4), Déplacement (4), Survie (4)					
Attaques					
Morsure +1 DM 1d4 + 1					
Griffes +1 DM 1d3 + 1					
Défenses					
Réflexes	15				
Corporelle	11				
Mentale	10				
Spécial :					
Poils de cristal : Lorsqu'il subit des dégâts qui dépassent son seuil de blessure grave, le Vulptex subit un quart de dégâts à la place.					
Saut : Lors d'un saut en longueur, un Vulptex ne nécessite pas d'élan pour les sauts de 8 mètres ou moins. Si le Vulptex réussit à sauter dans ou à côté d'un ennemi ciblé, le Vulptex peut effectuer une attaque gratuite contre la cible.					

Ysalamiri



Les Ysalamiri sont de minuscules créatures originaires de la planète Myrkr. Ils atteignent jusqu'à un demi-mètre de long, sont recouverts de fourrure et ressemblent en surface à des lézards. L'Ysalamiri typique passe la majeure partie de sa

vie dans un état immobile, attaché par ses griffes aux arbres riches en métaux qui forment son habitat principal. Ces créatures sont difficiles à retirer des arbres une fois qu'elles se sont attachées, et elles mourront 1d4 jours après avoir été enlevées.

L'aspect le plus intéressant de l'Ysalamiri est sa capacité à repousser ou repousser la Force dans une zone sphérique centrée sur elle-même. On a émis l'hypothèse que cette capacité a évolué en tant que mécanisme de défense contre le principal prédateur de l'Ysalamiri sur Myrkr, le Vornskr. Puisque le Vornskrs dépend des pouvoirs de la Force pour localiser et abattre ses proies, la capacité des Ysalamiri à repousser la Force rend les petites créatures beaucoup plus difficiles à localiser pour ces prédateurs.

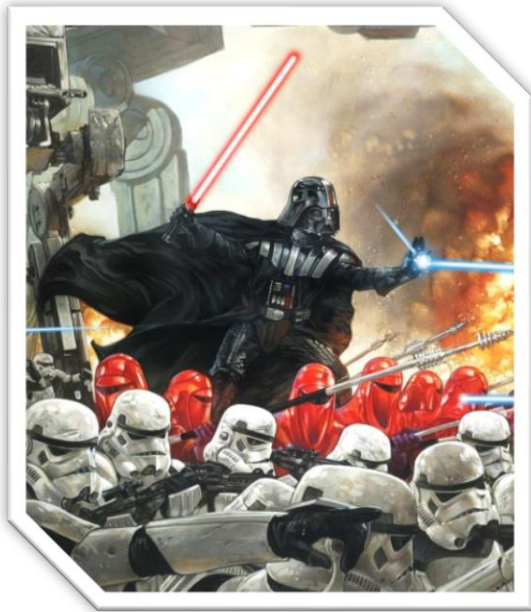
Ysalamiri					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3/-4	7/-2	6/-2	2/-5	6/-3	6/-3
INIT :	-2	PV :	2	RD :	0
Voies et capacités :					
Furtivité (4)					
- Discrétion +15					
- S'agripper +20					
Attaques					
Morsure +0 DM 1D4					
Défenses					
Réflexes	10				
Corporelle	8				
Mentale	8				
Spécial :					
Annulation de la Force : La bulle annulant la Force créée par chaque Ysalamiri a un rayon de 12 mètres centré sur lui-même. Les personnages et les créatures ne peuvent pas employer la Force au sein de la bulle d'un Ysalamiri. Les pouvoirs réalisés à l'extérieur de la bulle ne peuvent pas la pénétrer, et ils cessent de fonctionner si les utilisateurs de la capacité se déplacent dans le rayon de l'Ysalamiri. Cette capacité est automatique ; l'Ysalamiri ne peut pas le contrôler ou l'éteindre. Les utilisateurs de la Force qui sont affectés par cette capacité en sont immédiatement conscients, et bien qu'ils ne comprennent peut-être pas la source de l'interférence, ils reconnaissent immédiatement que les tentatives d'utilisation de la Force sont totalement vaines.					

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

PERSONNES

Vous trouverez ci-dessous de nouveaux PNJ pour remplir vos aventures de rencontres, d'alliés ou d'adversaire pour vos joueurs.

Les Voies indiquées par un * représentent des voies de Prestige.



pour intimider la population locale et les fonctionnaires de bas niveau. Comme ils ne sont pas des unités de combat d'élite, les agents du BSI reçoivent une formation de base au combat ainsi qu'une formation spécialisée en surveillance et en interrogatoire.

Agent du BSI					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	14/+2	13/+1	12/+1	10/0	12/+1
INIT :	+3	PV :	26	RD :	2
Voies et capacités :					
Armes à distance (2), Espion (4), Furtivité (3), Investigation (4)					
Attaques					
ATC	+4	DM	1D4+1		
ATD	+5	DM	3D6		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes			15		
Corporelle			13		
Mentale			11		
Spécial :					

ARMÉE

Agent du BSI



Pour les citoyens ordinaires, un agent du BSI qui se présente à la porte est l'une de leurs pires craintes devenues réalité. Bien que les agents du BSI ne puissent pas s'opposer à une véritable puissance militaire, ils sont plus que suffisants

Commando Specforce



Les commandos forment le noyau des unités SpecForce hautement entraînées et très performantes de l'Alliance et de la Nouvelle République. Affectés à des unités établies ou à des équipes spécifiques à une mission, les commandos reçoivent certaines des missions les plus difficiles et les plus dangereuses de l'Alliance. Leur mission la plus célèbre était la destruction du générateur de boucliers de l'Étoile de la Mort sur la Lune forestière d'Endor.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Commando Specforce					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	16/+3	15/+2	12/+1	10/0	8/-1
INIT :	+7	PV :	50	RD :	2
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (3), Explosif (3), Furtivité (4), Commando* (3)					
Attaques					
ATC	+11	DM	1D6+3		
ATD	+11	DM	3D8+3		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes	20				
Corporelle	19				
Mentale	13				
Spécial :					
Grenade à fragmentation ATD +9 DM 4D6					

Deathtrooper



Sans doute l'unité d'élite de tous les Stormtroopers, les Deathtroopers servent principalement de gardes du corps sous le commandement direct du personnel impérial de haut rang. Ces soldats sont un spectacle rare, assigné uniquement aux commandants les plus influents tels que les escouades employées par le grand amiral Thrawn et le directeur Krennic.

Les Deathtroopers sont sélectionnés dans le premier percentile du Stormtrooper Corps, ne recrutant que les soldats répondant à des exigences physiques extrêmes et à une parfaite compatibilité idéologique. Un entraînement

rigoureux et une augmentation chirurgicale classifiée produisent des soldats d'élite spécialisés dans les missions de protection rapprochée et d'action directe. Cette perfection physique est combinée à des systèmes d'armure et d'armes améliorés, offrant aux Deathtroopers une capacité de survie et une puissance de feu améliorées.

Deathtrooper					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	16/+3	15/+2	12/+1	10/0	8/-1
INIT :	+7	PV :	60	RD :	5
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4), Commando* (3), Impérial* (3)					
Attaques					
ATC	+14	DM	1D6+7		
ATD	+14	DM	3D8+5		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes	22				
Corporelle	19				
Mentale	15				
Spécial :					
Grenade à fragmentation ATD +9 DM 4D6					

Garde royale impériale



La Garde royale impériale est l'une des unités les plus reconnaissables de la galaxie, grâce à son armure rouge distinctive et à sa présence auprès de l'Empereur à toutes les apparitions publiques. Les rumeurs sur les gardes les plus fidèles de l'empereur sont plus nombreuses que les faits connus. La Garde royale est composée d'une unité d'élite de stormtrooper, entraînée bien au-delà du niveau de toute autre force militaire de l'Empire. Ses chiffres exacts sont inconnus, mais la Garde n'est jamais envoyée avec des stormtrooper

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

réguliers ou des unités militaires. On ne sait pas si les gardes royaux sont des clones, des recrues humaines ou les deux.

Garde royale impériale					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	16/+3	15/+2	12/+1	10/0	8/-1
INIT :	+7	PV :	75	RD :	5
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Corps à corps (4), Combat (4), Soldat (4), Impérial* (5)					
Attaques					
ATC	+14	DM	1D6+7		
ATC : Pique	+14	DM	2D8+7		
ATD	+14	DM	3D8		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes			21		
Corporelle			23		
Mentale			20		
Spécial :					

Garde impériale de l'ombre



La garde impériale de l'ombre est une nouvelle force de combat. Clairement basés sur la Garde royale impériale, les membres de la Garde de l'ombre sont rarement vus en public, mais sont envoyés dans des missions spéciales selon les instructions de l'empereur lui-même. Le garde de l'ombre porte une variante de l'armure de la garde royale, bien qu'avec une palette de couleurs rouge et noire inversée, qui est souvent presque complètement noire. Ils utilisent une arme unique, appelée un pique sabre laser, qui a une lame de laser à une extrémité.

Garde impériale de l'ombre					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	16/+3	15/+2	12/+1	10/0	8/-1
INIT :	+7	PV :	75	RD :	5
Voies et capacités :					
Assassin (4), Armes à distance (4), Corps à corps (4), Combat (4), Furtivité (4), Impérial* (5)					
Attaques					
ATC	+14	DM	1D6+7		
ATC : Pic	+14	DM	2D8(+)+7		
ATD	+14	DM	3D8		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes			21		
Corporelle			22		
Mentale			24		
Spécial :					

Pilote de TB-TT



Les pilotes de TB-TT sont parmi les meilleurs pilotes de véhicules que l'Empire a à offrir. Bien que certaines unités, comme la célèbre Blizzard Force, comportent des pilotes d'élite, le pilote de TB-TT régulier est redoutable en soi. Ils portent des combinaisons de vol blindées très similaires à celles des pilotes de chasse impériaux.

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Pilote de TB-TT					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	12/+1	10/0	11/0	10/0	10/0
INIT :	+4	PV :	15	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4), Pilote (4)					
Attaques					
ATC	+4	DM	1D4		
ATD	+9	DM	3D6		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes			16		
Corporelle			13		
Mentale			10		
Spécial :					

Pilote de TR-TT					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	12/+1	10/0	11/0	10/0	10/0
INIT :	+4	PV :	15	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (3), Combat (2), Soldat (3), Pilote (3)					
Attaques					
ATC	+4	DM	1D4		
ATD	+5	DM	3D6		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes			13		
Corporelle			10		
Mentale			10		
Spécial :					

Pilote de TR-TT



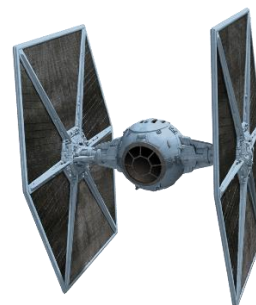
Les pilotes de TR-TT sont normalement des pilotes de l'armée impériale formés spécifiquement pour manipuler le marcheur léger et agile dans une variété de terrains et de circonstances. Étant donné que les TR-TT opèrent partout, des grandes plaines ouvertes aux forêts encombrées de Kashyyyk, il faut une formation spécialisée pour être efficace dans toutes les conditions. En raison des limites de leurs cockpits exigus, les pilotes de TR-TT doivent renoncer à la plupart des armures autres que leurs casques.



Pilote impérial



Les pilotes impériaux comptent sur des réflexes rapides comme l'éclair et sur l'intrépidité pour survivre à des missions contre les ennemis de l'Empire, car les TIE Fighters sont légèrement blindés et manquent de boucliers. Seuls les meilleurs pilotes ont gagné leurs ailes en tant qu'as de chasse.



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Pilote impérial					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	14/+2	10/0	11/0	10/0	10/0
INIT :	+5	PV :	15	RD :	3
Voies et capacités :					
Armes à distance (3), Combat (2), Soldat (3), Pilote (3)					
Attaques					
ATC	+4	DM	1D4		
ATD	+5	DM	3D6		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				13	
Corporelle				10	
Mentale				10	
Spécial :					

Pilote impérial – AS



Tout simplement les meilleurs pilotes de l'empire, et ceux qui ont l'honneur de voler aux cotés de Darth Vader.

Pilote impérial - AS					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	14/+2	10/0	11/0	10/0	10/0
INIT :	+5	PV :	30	RD :	3
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (2), Soldat (3), Pilote (5), Moteur (2)					
Attaques					
ATC	+7	DM	1D4		
ATD	+10	DM	3D6		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				13	
Corporelle				10	
Mentale				10	
Spécial :					

Stormtrooper - 501e Légion



La 501e légion est la force de Stormtrooper la plus redoutée et la plus respectée de l'Empire. Son service a commencé pendant la guerre des clones et survit bien au-delà des temps sombres. Contrairement à la plupart des unités de clones, la 501e a été transférée dans le nouveau Corps Stormtrooper.

Le 501e est surtout connu pour l'assaut sur le temple Jedi sous le commandement de Lord Vader, signalant la destruction de l'Ordre. Après ce jour fatidique, l'unité fonctionne en tant que régiment personnel de Vader, bien qu'elle exécute de nombreuses autres missions selon les instructions de l'empereur. Elle est responsable de certaines des pires atrocités de l'Empire. La plupart de ses missions sont hautement classifiées, ce qui rend difficile pour le Sénat impérial et d'autres de suivre les activités du groupe.

Stormtrooper de la 501e					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	16/+3	15/+2	12/+1	10/0	8/-1
INIT :	+7	PV :	41	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4), Commando* (3)					
Attaques					
ATC	+11	DM	1D6+3		
ATD	+11	DM	3D8+3		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				20	
Corporelle				19	
Mentale				13	
Spécial :					
Grenade à fragmentation ATD +9 DM 4D6					

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Stormtrooper – Blackhole



Lorsqu'un agent du renseignement impérial nommé « Agent Blackhole » se révèle particulièrement efficace dans les opérations de renseignement, l'empereur le nomme main de l'empereur et lui accorde un large éventail de ressources, y compris son propre Star Destroyer. Les Blackhole commandent tous les Stormtroopers du Star Destroyer. Ils sont équipés d'une armure en polymère stygien-triprismatique.

Stormtrooper Blackhole					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	16/+3	15/+2	12/+1	10/0	8/-1
INIT :	+7	PV :	24	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4), Impérial* (3)					
Attaques					
ATC	+8	DM	1D6+2		
ATD	+8	DM	3D8		
ATM	0	DM	/		
Défenses					
Réflexes			17		
Corporelle			12		
Mentale			10		
Spécial :					
Grenade à fragmentation ATD +8 DM 4D6					

Stormtrooper artilleur



Parfois, rien ne résout un problème plus que d'avoir une grande puissance de feu de votre côté. Cette notion est vraie pour les Troopers qui ont reçu une formation supplémentaire pour utiliser le Blaster à répétition. Vu dans de nombreuses escouades de stormtrooper ou de clones différentes, le Blaster à répétition est une arme efficace qui est utilisée pour porter une quantité impressionnante de coups de blaster afin de fournir une couverture à d'autres soldats ou de causer d'énormes dégâts à tout ce qui se trouvait dans sa ligne de tir.

Stormtrooper artilleur					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13/+1	16/+3	12/+1	10/0	9/-1	8/-1
INIT :	+6	PV :	22	RD :	4
Voies et capacités :					
Armes à distance (4), Combat (4), Soldat (4), Canonnier (3)					
Attaques					
ATC	+7	DM	1D6+3		
ATD	+8	DM	3D8		
ATM	-1	DM	/		
Défenses					
Réflexes			19		
Corporelle			16		
Mentale			10		
Spécial :					
Blaster mitrailleur lourd : ATD +7 DM 3D10					

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

PÈGRE ET INDÉPENDANTS

Contrebandier



La galaxie a besoin de commerçant parfois prêt à tout pour apporter des ressources là où on en a besoin, à passer les blocus ou passer sous le radar de l'empire. Parfois les contrebandiers sont aussi tout simplement des gens intéressés par les crédits et rien d'autre, mais ce peut être aussi des passeurs prêts à cacher au bord de leur vaisseau ceux qui tentent de fuir le joug de l'empire.

Contrebandier					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	14/+2	12/+1	13/+1	13/+1	16/+3
INIT :	+3	PV :	18	RD :	1
Voies et capacités :					
Discours (4), Métier (4), Contrebande (4), Bas-fonds (3)					
Attaques					
ATC	0	DM	1D4		
ATD	+5	DM	3D6		
ATM	+1	DM	/		
Défenses					
Réflexes			14		
Corporelle			10		
Mentale			15		
Spécial :					

Escroc



Un charlatan est un maître de la tromperie et de la persuasion. Lorsqu'un Escroc fait les choses correctement, vous ne réalisez jamais qu'il n'est pas votre meilleur ami ou même n'agit pas dans votre meilleur intérêt. Un escroc doit survivre grâce à son intelligence et à son charme ; une fois que la situation devient violente, c'est qu'il a échoué.

Les escrocs peuvent être de simples escrocs ou des tricheurs, mais ils peuvent aussi être des espions, des journalistes d'investigation, des agents de contre-espionnage ou des combattants de la liberté. Quels que soient leurs motifs, ils ont appris qu'il est plus facile de dissuader les gens ou les manipuler, que de les menacer.

Escroc					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8/-1	14/+2	10/0	14/+2	14/+2	16/+3
INIT :	+4	PV :	16	RD :	1
Voies et capacités :					
Discours (4), Espion (4), Séduction (4)					
Attaques					
ATC	+2	DM	1D4		
ATD	+5	DM	3D6		
ATM	+4	DM	/		
Défenses					
Réflexes			14		
Corporelle			10		
Mentale			16		
Spécial :					

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Ganger



Ce sont les membres des gangs ou des syndicats du crime de la galaxie ; très souvent en bandes dans les stations spatiales ou les grandes cités. Ce sont de vraies plaies pour la sécurité.

Ganger					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12/+1	14/+2	13/+1	10/0	12/+1	10/0
INIT :	+2	PV :	19	RD :	2
Voies et capacités :					
Bas-fond (4), Brute (4), Corps à corps ou Armes à distance (2)					
Attaques					
ATC	+4	DM	2D6		
ATD	+5	DM	3D6		
ATM	+0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				15	
Corporelle				11	
Mentale				10	
Spécial :					

Mercenaire



Partout dans la galaxie, à toutes les époques, le mercenaire trouve amplement l'occasion de gagner de nombreux crédits dans son dangereux métier. Qu'il soit embauché en tant que soldat, exécuter, garde du corps ou autre muscle

militaire, le mercenaire va généralement là où les crédits les mènent. La plupart sont moralement ambigus et intéressés, bien que certains adhèrent à leur propre forme de code personnel. Alors que certains sont hautement qualifiés, la plupart sont des soldats ordinaires ou des combattants non entraînés passionnés par les crédits et le combat.

Mercenaire					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	15/+2	14/+2	10/0	10/0	8/-1
INIT :	+5	PV :	28	RD :	3
Voies et capacités :					
Combat (4), Armes à distance (3) ou Corps à corps (3), Brute (4), Guerre (3) ou Canonnier (3)					
Attaques					
ATC	+6	DM	2D6+1		
ATD	+8	DM	3D6		
ATM	+0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				15	
Corporelle				12	
Mentale				10	
Spécial :					

Capitaine Mercenaire					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15/+2	15/+2	14/+2	10/0	10/0	14/+2
INIT :	+5	PV :	28	RD :	3
Voies et capacités :					
Combat (4), Armes à distance (3) ou Corps à corps (3), Guerre (3) Meneur d'hommes (4)					
Attaques					
ATC	+8	DM	2D6+1		
ATD	+8	DM	3D6		
ATM	+0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				15	
Corporelle				12	
Mentale				10	
Spécial :					



STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Navigateur pirate



Ce sont les pilotes des pirates de l'espace, qu'ils soient membres du soleil noir, d'un syndicat du crime quelconque, ou indépendant.

Navigateur pirate					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13/+1	15/+2	13/+1	10/0	10/0	8/-1
INIT :	+2	PV :	22	RD :	2
Voies et capacités :					
Bas-fonds (4), Espace (4), Canonnier (3), Armes à distance (3), Pilote (3)					
Attaques					
ATC	+5	DM	2D6+1		
ATD	+7	DM	3D6		
ATM	+0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				15	
Corporelle				11	
Mentale				10	
Spécial :					

Petite frappe



Ce sont les criminels de la rue, ceux qui traînent dans les ruelles sombres à la recherche d'une proie facile et repartent ensuite après leur méfait

en laissant leur victime terrorisée ou dans son sang.

Petite frappe					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13/+1	15/+2	13/+1	10/0	10/0	8/-1
INIT :	+2	PV :	10	RD :	2
Voies et capacités :					
Bas-fonds (4), Brute (3)					
Attaques					
ATC	+1	DM	2D6+1		
ATD	+3	DM	3D6		
ATM	+0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				14	
Corporelle				11	
Mentale				10	
Spécial :					

Pirate



Ce sont les pirates de l'espace, qu'ils soient membres du soleil noir, d'un syndicat du crime quelconque, ou indépendant.

Pirate					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13/+1	13/+1	13/+1	10/0	10/0	8/-1
INIT :	+1	PV :	24	RD :	2
Voies et capacités :					
Bas-fonds (4), Espace (4), Escrime (3), Armes à distance (3)					
Attaques					
ATC	+5	DM	2D6+1		
ATD	+5	DM	3D6		
ATM	+0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				15	
Corporelle				11	
Mentale				10	
Spécial :					

STAR WARS CHRONICLES - GUIDE GALACTIQUE

Capitaine Pirate					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14/+2	16/+3	13/+1	14/+2	10/0	16/+3
INIT :	+5	PV :	24	RD :	2
Voies et capacités :					
Bas-fonds (4), Espace (4), Escrime (4), Armes à distance (4), Héros (4)					
Attaques					
ATC	+8	DM	2D6+1		
ATD	+7	DM	3D6		
ATM	+0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				17	
Corporelle				11	
Mentale				10	
Spécial :					

Trafiquant de chair



Ils font partie des pires criminels de la galaxie, rien ne les arrête : trafiques d'animaux, trafiques d'être conscient, trafiques d'esclaves, trafiques d'organes ou d'implants d'occasion...

Trafiquant de chair					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13/+1	14/+2	14/+2	13/+1	10/0	13/+1
INIT :	+2	PV :	18	RD :	2
Voies et capacités :					
Bas-fonds (4), Espace (4), Escrime (4), Armes à distance (4), Héros (4)					
Attaques					
ATC	+8	DM	2D6+1		
ATD	+7	DM	3D6		
ATM	+0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				17	
Corporelle				11	
Mentale				10	
Spécial :					

Slicer



Les Slicer sont les codeurs, hacker et pirates informatiques de l'univers. Qu'ils soient membres de la résistance, membres d'un syndicat du crime ou hacker indépendants, ils sont les spécialistes du code et aucune protection informatique ne peut les arrêter.

Slicer					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10/0	14/+2	11/0	16/+3	14/+2	12/+1
INIT :	+5	PV :	15	RD :	1
Voies et capacités :					
Electronique (4), Hacking (4), Infiltration (2)					
Attaques					
ATC	+1	DM	1D6+1		
ATD	+4	DM	3D6		
ATM	+0	DM	/		
Défenses					
Réflexes				14	
Corporelle				10	
Mentale				14	
Spécial :					



