



THE GALACTIC EMPIRE
JOIN US!
AND FEEL THE FORCE



STAR WARS UNCHAINED



Savage Worlds is a trademark of Great White Games, doing business as Pinnacle Entertainment Group.

This work is not an officially licensed product and has no affiliation with Pinnacle / Great White Games.

Star Wars is copyright 1971-2012 Lucasfilm Ltd, 2012 The Walt Disney Company.
All pictures are their respective owners.

Non-commercial fan work : Please do not sue.

Les sources et inspirations des diverses descriptions que vous pouvez retrouver dans cet ouvrage :

- <http://www.starwars-universe.com>
- <http://www.anakinworld.com>
- Star Wars Reloaded v2
- Savage Star Wars 1.2.3.
- Savage Star Wars 6.0

BIENVENUE DANS STAR WARS UNCHAINED,

Le jeu de rôle aux règles génériques de **Savage Worlds** évoluant dans le monde de Star Wars de George Lucas. Comme vous le savez peut-être, Savage Worlds est un jeu de société d'un genre bien particulier. C'est un jeu de rôle. Ici, les joueurs et le meneur de jeu partagent ensemble une aventure palpitante. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis et faire vivre à leurs personnages une aventure unique, digne des meilleurs films d'aventure ou d'enquête...

Savage Worlds est un jeu de société : il se joue à plusieurs, assis autour d'une table. Vous n'avez besoin ni de déguisement, ni d'armes en plastique, ni d'ordinateur, ni d'aucun accessoire compliqué. Seulement quelques amis et les ingrédients de jeu présentés ci-dessous.



LES INGRÉDIENTS DU JEU

Pour jouer à **Savage Worlds : Star Wars Unchained**, il vous faudra :

- ▶ **Un groupe de 2 à 6 joueurs.** Plus c'est possible, mais ce n'est pas forcément facile pour le meneur de jeu. Par expérience, un groupe optimal se situe de 4 à 5 joueurs, afin que la partie soit fluide pour un rythme «Fast and Furious».
- ▶ **Une aventure**, qui décrit les événements et les situations que vont vivre les joueurs au cours de la partie. Vous trouverez à la fin de cet ouvrage quelques idées de scénarios ainsi qu'une aventure d'initiation à l'univers de Star Wars Unchained.
- ▶ **Des feuilles de personnages**, des crayons à papier et des gommes, vous trouverez une feuille de personnage adaptée à l'univers en pièce jointe à cet ouvrage.
- ▶ **Un set de dés complet comprenant :** 1D4, 2D6, 1D8, 1D10, 1D12, 1D20
Vous pouvez d'ailleurs retrouver le Set Deadlands chez Q-Workshop !



- ▶ **Au moins une quarantaine de jetons de poker** de trois ou quatre couleurs différentes
- ▶ **Deux jeux de cartes à jouer complets** comportant chacun deux jokers. Je vous conseille de faire un tour sur le site de Bicycle si vous cherchez des cartes professionnelles mais aussi à thème.
- ▶ ... et une table et des chaises, pour être bien installés ! Sans oublier la règle d'or du Rôliste, Ne jamais venir chez celui qui fait la partie les mains vides !!!

Enlist Now!

**EVEN YOU CAN HELP
THE REBELLION!**



Štěpán Mareš Design 2012



www.rebellegion.cz



STAR WARS UNCHAINED
EPISODE I
CREATION DU PERSONNAGE



CRÉATION DU PERSONNAGE

Les grands héros sont davantage qu'une suite de caractéristiques et de chiffres, mais dans un système de jeu, c'est sans aucun doute un point de départ. Pour créer votre héros, munissez-vous d'une feuille de personnage et suivez les étapes suivantes.

1. LA FACTION

Dans Star Wars Unchained, nous ne parlerons pas ici d'alignement mais plutôt d'un code de conduite, un mode de pensée, une Faction qui collera le mieux à l'idée que vous avez de la personnalité morale de votre personnage.

2. LA RACE

Les humains sont les personnages les plus courants et Star Wars Unchained vous propose en plus de jouer des aliens bizarres ou d'autres races exotiques. Vous trouverez une liste plus détaillée dans la suite de ce document.

3. LES TRAITS

Les personnages sont définis par des Traits : les Attributs et les Compétences. Ils fonctionnent de la même façon. Attributs et Compétences sont classés par types de des allant du d4 au d12, d6 étant la moyenne chez un humain adulte. Plus gros est le dé, plus vous êtes doué !

LES ATTRIBUTS

Chaque personnage commence le jeu avec un d4 dans chaque Attribut. Vous disposez de 5 points à répartir comme vous le souhaitez pour les augmenter. Améliorer l'un d'entre eux d'un type de dé (par exemple, de d4 à d6) coûte 1 point avec une limite : vous ne pouvez aller au-delà du d12.

► **Agilité** : elle représente la souplesse, la rapidité et la dextérité de votre héros.

► **Âme** : elle représente la sagesse innée et sa volonté. L'Âme est particulièrement importante car il aide votre héros à se ressaisir après une blessure.

► **Force** : elle reflète la puissance et la condition physique générale. La Force sert également à déterminer les dégâts de votre personnage en combat de corps à corps.

► **Intellect** : il reflète la connaissance de votre héros sur son monde et sa culture, sa capacité de réflexion et sa finesse d'esprit.

► **Vigueur** : il représente l'endurance, la résistance aux maladies, poisons ou toxines et le niveau de douleur et de dégâts physiques que votre héros peut supporter.

LES COMPÉTENCES

Les Compétences représentent les aptitudes apprises comme le Tir, le Combat, les connaissances professionnelles ou scientifiques et ainsi de suite. Elles sont générales et englobent tous les aspects qui leur sont reliés. Par exemple Tir englobe les fusils, les arcs, les lance-roquettes et toutes les armes à distance.

Vous disposez de **15 points** à répartir entre vos Compétences. Chaque dé de Compétence coûte 1 point (en commençant à d4) tant qu'il est inférieur ou égal à l'Attribut dont il dépend (noté entre parenthèses près du nom de la Compétence). Chaque dé de Compétence supérieur à l'Attribut dont il dépend coûte 2 points. De même que pour les Attributs, aucune Compétence ne peut dépasser d12.

***Exemple** : Combat dépend d'Agilité. Un personnage ayant d8 en Agilité peut prendre Combat en ne dépensant qu'un point par type de dé jusqu'à d8. Prendre un d10 coûtera 2 points et un d12 coûtera 2 points de plus.*

LES CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Votre fiche de personnage comporte encore quelques trous, en particulier les caractéristiques dérivées :

► **L'Allure** représente la rapidité de déplacement en cases du personnage dans un round de combat standard. Les humains se déplacent de 6 cases dans un round. Chaque case représente un carré de 2 mètres de côté dans le «monde réel».

► **Le Charisme** réunit l'apparence, les manières et l'effet que le personnage provoque chez les autres. Notez +0 sauf si vous avez choisi un Atout ou un Handicap modifiant ce score. Les jets de Persuasion et de Réseaux sont modifiés par le Charisme qui sert également au MJ à déterminer la réaction des personnages non-joueurs envers votre héros.

► **La Parade** est égale à 2 plus la moitié de la Compétence Combat du personnage (2 s'il ne possède pas Combat), à quoi on ajoute les bonus pour les boucliers ou certaines armes. La Parade représente la Difficulté des attaques de corps à corps dont votre personnage est la cible. Si la Compétence de Combat est supérieure à d12, d12+1 par exemple, on ajoute la moitié du bonus arrondi à l'inférieur.

Par exemple, avec d12+1 en Combat, on a une Parade de 8, alors qu'on a une Parade de 9 avec d12+2.

► **La Résistance** indique le seuil de souffrance du héros, sa capacité à encaisser les coups. La Résistance est égale à 2 plus la moitié de votre Vigueur, à quoi on ajoute l'Armure (utilisez la valeur d'armure pour le torse). La Résistance pour une Vigueur supérieure à d12 est calculée de la même manière que la parade.

4. ATOUTS ET HANDICAPS

Les grands héros sont bien plus qu'une simple liste de Compétences et d'Attributs. Ce qui les rend uniques, c'est ce mélange de dons particuliers, de pouvoirs spéciaux et de défauts tragiques.

Un personnage choisit des Atouts en les équilibrant avec des Handicaps. Vous trouverez une liste détaillée d'Atouts et de Handicaps dans le livre de règles de Savage Worlds et vous en découvrirez encore d'autres dans ce manuel de Star Wars Unchained.

Vous pouvez choisir jusqu'à un Handicap Majeur et deux Handicaps Mineurs. Un Handicap Majeur donne 2 points et un Handicap Mineur 1 point.

Pour 2 points vous pouvez :

- Augmenter un Attribut d'un type de dé (vous pouvez le faire avant de prendre vos Compétences).
- Choisir un Atout.

Pour 1 point vous pouvez :

- Gagner 1 point de Compétence.
- Doubler vos fonds de départ (si vous débutez avec 500 Crédits Galactique, vous obtenez 500 Crédits Galactique de plus).

Résumé des différents étages de la Création de personnage, Choisir dans l'ordre :

- Sa faction,
- Sa race,
- Ses Traits,
- Ses Atouts & Handicaps,
- Son Équipement
- Son Histoire Personnelle.

1 - LA FACTION

Dans Star Wars Unchained, nous ne parlons pas ici d'alignement mais plutôt d'un code de conduite, un mode de pensée, une Faction qui collera le mieux à l'idée que vous avez de la personnalité morale de votre personnage.

LA RÉBELLION/RÉPUBLIQUE

Pendant plus de 20 000 ans, la République Galactique fut le centre de la civilisation et de la modernité dans les galaxies connues. Gouvernée par le Sénat galactique avec des représentants de milliers de systèmes solaires, la République fut le centre de la paix et du progrès ; un phare lumineux dans la noirceur de l'espace.

L'ordre Jedi, vénéré par beaucoup, jura qu'il défendrait la République, qu'il combattrait les ténèbres et apporterait la paix et l'équilibre dans la galaxie. Les Jedi servirent en accord avec ces principes pendant des millénaires et gagnèrent l'admiration de leurs alliés et la haine de leurs adversaires.

Il y a moins d'un siècle, le plus grand de ces ennemis revint...

L'attaque de l'empire Sith prit la République et les Jedi complètement par surprise et après une longue et difficile guerre, la République fut dissoute. Après que la planète capitale Coruscant fut ravagée par les forces impériales Sith, le chancelier suprême et le Sénat n'eurent pas d'autre choix que de signer le douloureux Traité de Coruscant qui exigeait de la République d'arrêter son aide à plusieurs de ses alliés de longue date dont les loyaux Bothans.

Luttant avec une crise alimentaire insurmontable et le chaos dans les rues de Coruscant, Le Sénat se trouva paralysé. La noblesse amère et divisée des Mondes Coeurs s'opposait pour chaque décision, abaissant le moral

des citoyens déjà découragés. Rejetant la faute de l'échec sur les Jedi, Le Sénat mit de la distance entre lui et les légendaires gardiens de la République. Les Jedi, eux, demeurèrent dévoués à la protection de la République mais le Conseil des Jedi se déplaça de Coruscant à l'ancienne planète des Jedi : Tython.

La République entraîna de nouvelles escouades de forces spéciales, des équipes disciplinées capables de travailler ensemble avec une rare efficacité. Ces troupes d'élite prirent un rôle préminent dans sa défense.

Malgré la dépression économique d'après guerre et l'expansion continue de ses ennemis, l'esprit de la République demeura indépendant et fort. De nouveaux leaders sortirent de l'ombre pour s'opposer au sombre empire Sith, libérer la galaxie et rendre à la République son lustre d'antan.

LES NON RÉVÉLÉES

Les non révélées sont généralement des personnes agissant dans l'ombre pour le bien tu d'une faction. Les plus courants, dans cette situation, sont les espions œuvrant pour le bon déroulement de leur faction au sein de celle opposée faisant généralement office d'agent de renseignement, d'indic.

Ce n'est pas forcément par choix qu'un personnage se retrouve en tant que Non Révélée, il peut faire l'objet de pression ou de chantage d'une tierce personne ou en paiement d'une ou plusieurs dettes.

LES NEUTRES

Contrairement aux autres factions, Les Neutres ne prennent pas forcément partis pour une Faction, ils sont plutôt considérés comme des opportunistes en choisissant la Faction idéale à l'instant propice ou préféreront rester en retrait pour leur bien ou encore pour servir leur propre intérêt.

L' EMPIRE

L'origine véritable des Sith est enveloppée de mystères. La race des Sith était, en fait, très peu importante jusqu'à il y a 3000 ans quand de sombres Jedi s'exilèrent sur Korriban et soumièrent les Sith à leurs lois et leur philosophie.

A mesure que les années passèrent, les sombres Jedi se mélangèrent avec ceux qu'ils avaient envahis et le mot « Sith » prit un sens nouveau. Cette civilisation puissante se développa rapidement, dirigée par une population d'utilisateurs ambitieux de la force obscure en constante augmentation. Il y a 15 000 ans, les frontières de la

civilisation Sith atteignirent la République et la Grande Guerre de l'Hyperespace commença.

Le Seigneur noir des Sith, Naga Sadow, mena son armée dans une campagne agressive pour détruire la République Galactique. Bien que les Sith fussent victorieux au départ, l'Ordre Jedi parvint à battre son sombre homologue en détruisant la civilisation Sith sur Korriban.

Cependant, à l'insu des Jedi, le dernier empereur Sith parvint à réchapper du carnage et s'évola pour l'espace infini avec les Seigneurs noirs en qui il avait le plus confiance. Ces Sith survivants commencèrent à reconstruire leur société sur une planète distante, en espérant revenir un jour pour se venger.

Pendant le millier d'année qui suivit, l'Empire Sith reprit des forces. L'empereur créa une armée massive, une flotte de vaisseaux de guerre avancés et se servit de la magie noire pour rallonger sa vie et son règne incontesté.

Quand vint le temps de se venger, les Sith commencèrent à infiltrer des systèmes solaires dans la Bordure Extérieure, semant les

graines de la discorde et passant des accords secrets avec des criminels locaux et des seigneurs de guerre.

Avec toutes ces pièces parfaitement en place, ils lancèrent une offensive de très grande envergure qui prit les Jedi complètement par surprise. La première vague vit les Sith réussir à prendre le contrôle de plusieurs systèmes d'étoiles dans la Bordure Extérieure, en détruisant les chantiers navals de la République dans le secteur de Sluis et étranglant la très fréquentée route commerciale de Rimma.

Après la victoire initiale, les brillantes stratégies de l'Empereur furent appliquées une nouvelle fois avec succès et des profondeurs d'Utapa aux épaisses forêts d'Agamar, les forces brutales de l'Armée Impériale furent victorieuses de nombreuses fois. Bien qu'il sembla que l'Empire puisse faire la guerre indéfiniment, il surprit une nouvelle fois la République.

Pendant que le Conseil Sith de l'Empereur lançait des pourparlers de paix avec les leaders de la République, plusieurs seigneurs et une division élite de l'armée impériale pillèrent la planète-capitale de la République. En détruisant le temple Jedi et en prenant la planète en otage, les Sith obligèrent les dirigeants de la République à renoncer à des systèmes solaires éloignés en signant le Traité de Coruscant.

Depuis le traité, l'empereur renonça à poursuivre ses mystérieux buts, déchargeant son autorité au Conseil Sith. Ceci prépara le terrain pour une opposition brutale de puissance. Dans ce vide politique, les Sith et dirigeants impériaux les plus forts et les plus fourbes se mirent sur le devant de la scène pour s'arroger le pouvoir, consolidant la domination de l'empire.

**GO FOR
RED**



**DONT BE
A REBEL** **JOIN**
THE EMPIRE

GET YOUR FREE DARK SIDE BONUS COUPON NOW!

L'ORDRE JEDI : CODE JEDI

Les Jedi furent les nobles gardiens de la paix et les diplomates de la République pendant 22 000 années. Alors que les citoyens respectueux de la loi regardaient les Jedi avec respect et inspiration, les ennemis de la République les détestaient et les craignaient.

Le succès des campagnes militaires des Sith pendant la Grande Guerre vit la mort de milliers de Jedi. Pendant le sac de Coruscant, six maîtres du Conseil Jedi furent assassinés et dès lors, les Sith commencèrent leur propre campagne de recrutement d'enfants susceptibles de maîtriser la Force dans toute la galaxie.

Ces catastrophes entamèrent la foi de la République envers ses protecteurs légendaires mais ces derniers étaient loin d'être vaincus. Submergés mais courageux, les Jedi retour-

nèrent sur leur planète originelle de Tython, s'en remettant à leurs éternels principes et regardant vers l'avenir en espérant pouvoir rétablir l'équilibre dans la Force, la paix et la justice dans la galaxie.

La recherche de sérénité de l'Ordre Jedi sur Tython fut mise à rude épreuve. Dans les anciennes ruines de Tython, l'énergie mystérieuse de la Force était présente et l'héritage d'un noir passé longtemps oublié resurgit. Avec l'arrivée d'un clan de pèlerins Twi'lek déterminés à s'établir sur Tython en violation des lois de la République, de délicates et dangereuses épreuves se présentèrent pour les Padawans et pour l'Ordre lui-même.



LES SEIGNEURS SITH : CODE SITH

La paix est un mensonge, seule compte la passion

A travers la passion, je deviens plus fort

A travers la force, je gagne de la puissance

A travers la puissance, je savoure la victoire

A travers la victoire, je me libère des chaînes

La Force me libérera

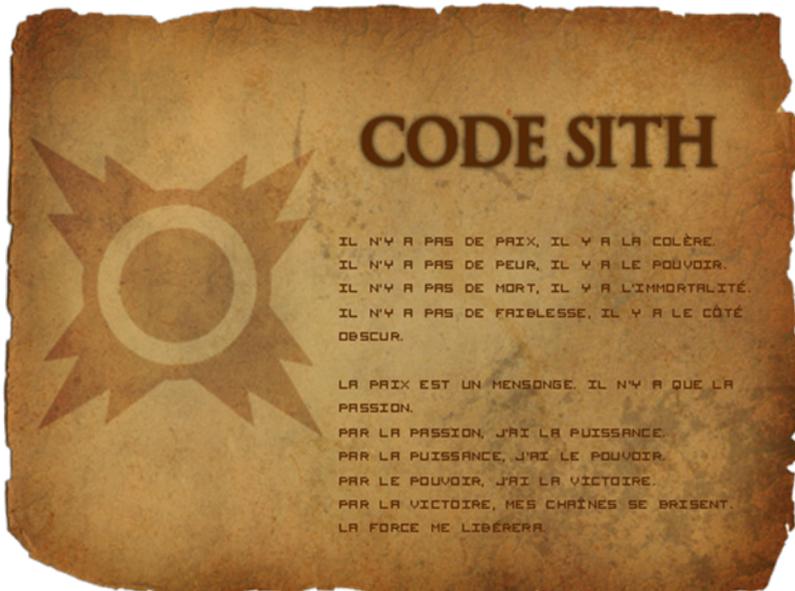
Les vrais Sith passèrent des siècles à développer leur puissance dans les profondeurs de l'espace inconnu. L'empereur Sith planifia patiemment le jour où l'Empire rendrait la monnaie de sa pièce aux Jedi pour les humiliantes défaites du passé.

Grâce à une méticuleuse exécution, le premier assaut des Sith réussit parfaitement. Ils ne firent qu'une bouchée des Jedi et de leurs défenses. Bien que leur avance fût ralentie

vers la fin, le sac de Coruscant montra que les Sith étaient étaient bel et bien les vainqueurs.

Après le traité, le Conseil Sith, doté de 12 membres, surveilla la consolidation des nouvelles frontières de l'Empire et ordonna la montée en puissance de l'armée impériale laissant aux seigneurs Sith la planification des événements futurs. Ces derniers se concentrèrent ensuite au recrutement et à l'entraînement de nouveaux acolytes afin de consolider l'Empire. Au moment du combat final contre les Jedi, les seigneurs Sith voulaient être prêts.

Dans les halls voûtés de l'académie Sith sur Korriban, dans les sépultures des grands seigneurs noirs du passé, les Sith en puissance devaient faire face à de difficiles tests pour prouver leur mérite. Même s'ils survivaient à cet entraînement mortel, leur plus grand défi résidait dans la cruelle rivalité qu'ils avaient avec leurs homologues. Seuls les plus forts devenaient des Sith, les autres mourraient en essayant.



2 - LES RACES

Dans Star Wars Unchained, chaque race est équilibrée en fonction de ses capacités et aptitudes.

Les Atouts & Handicaps marqués d'une étoile (*) sont décrits dans le paragraphe concernant les « Nouveaux Atouts & Handicaps »

BOTHAN

Type : Humanoïde-Mammifère, Félin
Planète d'origine : Bothawui

Taille : 1,50 m

Langage : Bothese (oral), Botha (écrit)

Couleur de peau : Fourrure pouvant varier du blanc-cassé à brun très foncé

Signes particuliers : Aspect félin, oreilles équines

Faction recommandée : Non Révélée

Agile : Commence avec D6 en Agilité

Réseau d'espionnage : D6 en Réseaux . Les Bothans ont la réputation d'être de fins politiciens et des espions hors pair, avec un service de renseignement secret au top de l'information.

Frêle : - 1 En Résistance

Volonté de Fer : +2 à ses jets d'Intimidation et de Sarcasme et à ses jets d'Âme et d'Intellect quand il résiste à une Épreuve de volonté (Force inclus).

BIOLOGIE ET APPARENCE

Les Bothans sont une espèce de mammifères poilus anthropoïdes. Ils mesurent 1,5m en moyenne, et possèdent des caractéristiques canines, félines et équines.

A l'origine, il s'agit de félins qui évoluèrent et se mélangèrent avec la faune de la planète pour finalement évoluer en l'espèce connue aujourd'hui.



Ils sont recouverts de fourrure dont la couleur peut varier du blanc-cassé au brun très foncé. Leurs oreilles sont longues et pointues, de type équin. Leur visage cumule un aspect canin et félin à la fois.

CULTURE ET CARACTÈRE

Ils ont la réputation d'être de fins politiciens et des espions hors pair, avec un service de renseignement secret au top de l'information. Ils ont souvent joué un double jeu dans les différentes guerres qui ont marqué la Ga-

laxie. Ils tiraient en réalité leur épingle du jeu en monnayant des renseignements dans les différents camps.

Leur culture est basée sur des anciens textes appelés « Le Chemin », énonçant des principes de vie et de philosophie, écrit par Golm Fervsedra.

Ils placent ainsi leur société et leurs besoins au-dessus de ceux des autres sociétés de la scène galactique. Ils sont opportunistes et manipulateurs. Leur recherche du pouvoir et de l'influence est sans fin et leur quotidien est semé d'intrigues politiques, d'assassinats et de conspirations.

Il est très difficile de faire confiance à un Bothan et ce stéréotype les suit où qu'ils aillent. Ils font eux-mêmes preuve de paranoïa et font difficilement confiance, voire soupçonnent tout le monde de façon constante. Dans les cas de crises majeures comme l'invasion Yuuzhan Vong, ils savent faire preuve de bon sens et développent un instinct de survie appelé « Ar'krai ». De façon générale, ils demeurent fidèles et loyaux à leurs proches et leur idéal personnel, pouvant aller jusqu'à se sacrifier pour ces valeurs.

Leur société s'organise autour du clan familial au sein duquel la loyauté est de mise. Chaque clan est composé de plusieurs familles. Leurs noms sont d'ailleurs issus de ces clans et familles. Ainsi, Girov Dza'tey est originaire de la famille Dza et du clan Atey.

Les Bothans parlent le Bothese et écrivent le Botha. Leur langage s'exprime également par la fourrure. En effet, leurs poils, et particulièrement ceux du visage, peuvent se dresser ou encore s'aplatir pour exprimer des émotions telles que l'agacement, la peur ou un « rougissement humain ». Les non-Bothans ont du mal à décrypter ces signes mais il est préférable de les connaître pour négocier avec eux.

HISTOIRE ET GOUVERNEMENT

Les Bothans sont membres de la République Galactique depuis environ 4 000 av. B.Y.. Ils maîtrisent le voyage spatial depuis longtemps et ont donc colonisé d'autres mondes. Parmi leurs colonies, l'une des plus importantes est la planète Kothlis.

Ils sont dirigés par le Conseil Bothan composé de représentants de différents clans. Durant la Guerre Civile Galactique, le Conseil était composé de représentants venant de 608 clans différents. De nombreux clans tentent régulièrement d'intégrer le Conseil.

Un Bothan se trouve à la tête du conseil, il est le Premier Secrétaire et siège dans la capitale de Bothawui, Drev'starn.

Au fil du temps, le Conseil Bothan a absorbé différentes institutions pour finalement contrôler les milieux politiques, économiques, sociaux ainsi que ceux de la sécurité.

Seul le Corps Diplomatique survécut à ce contrôle du Conseil. Bien qu'il soit une branche du gouvernement, il consiste à faire connaître et développer les idées bothannes à travers le spectre diplomatique. C'est notamment lui qui représente Bothawui au sein de la Nouvelle République.

Durant la Guerre Civile Galactique, ils purent garder une certaine neutralité et jouirent d'un minimum de libertés grâce à une faible présence de Stormtroopers sur leur planète.

Les forces rebelles et impériales trouvèrent un terrain d'entente, sans s'en parler directement, en considérant Bothawui comme une zone neutre pour leurs différentes activités clandestines sans risquer de tomber dans un conflit.

Les Bothans finirent néanmoins par prendre parti grâce à leur réseau d'espionnage qui leur permit de mettre la main sur les codes

de l'Étoile Noire puis les plans de l'Étoile de la Mort. De nombreux Bothans perdirent la vie pour cette trahison.

Bien que leur place soit bien ancrée sur la scène galactique et au sein de la Nouvelle République puis de l'Alliance Galactique, ils rejoignirent néanmoins la Confédération en 40 ap. B.Y.. L'origine de ce changement de direction faisait suite à l'assassinat de nombreux Bothans sur Coruscant à la demande de Jacen Solo ainsi que la découverte d'un complot de l'Alliance Galactique visant à envahir l'Espace Bothan. Ils prirent ainsi parti durant la Seconde Guerre Civile Galactique.

CATHAR

Type : Humanoïde-Mammifère, Félin

Planète d'origine : Cathar

Taille : 1.5 à 1.9m.

Langage : Catharese.

Couleur de peau : Fourrure or à brun-jaune.

Signes particuliers : Aspect félin.

Faction recommandée : Rébellion/République, Neutre.

Puissant : Commence avec D6 en Force

Armes Naturelles : Griffes Force + D6 dégâts

Acrobate : +2 à tous les jets d'Agilité pour accomplir une manœuvre acrobatique (Ruses incluses) et ajoute 1 à leur Parade tant qu'il ne subit pas de malus d'Encombrement.

Loyal : Les Cathars sont connus pour leur loyauté, leur passion et leur calme. Ce n'est peut-être pas l'archétype du héros, mais il donnerait sa vie pour ses amis. Il est incapable de laisser tomber ses compagnons s'il a la moindre possibilité de leur venir en aide.

Ennemi Racial : - 4 en Charisme envers les Mandaloriens.

BIOLOGIE ET APPARENCE PHYSIQUE

Les Cathars sont une race féline humanoïde originaire de la planète Cathar. Ils ont des caractéristiques typiques des félins comme la forme de leur nez, des oreilles pointues et des sens développés. Leur peau est intégralement recouverte de fourrure allant de la couleur or au brun-jaune.

Ils ont des griffes rétractables d'une extrême efficacité lors d'un combat au corps à corps. Ils sont très agiles et rapides, leur musculature les rend également très puissants. Ils mesurent d'1.5m à 1.9m. Il existe deux sous-espèces, les Juhanis et les Myr Rhos, dont les traits physiques sont plus proche du félin que l'humain.



CULTURE ET CARACTÈRE

Les Cathars sont connus pour leur loyauté, leur passion et leur calme. Bien qu'un Cathar qui s'énervait soit plutôt rare, sa colère est généralement terrible et féroce. Ils ont un haut degré de morale qu'ils tiennent à la fois de leur héritage familial et de leur société.

Grâce à leur puissance et leur rapidité naturelle ils font d'excellents chasseurs et guerriers. Sur Cathar, ils vivent dans des villes construites sur des arbres géants. Le peuple est divisé en différentes tribus dirigées par les anciens. Les histoires des héros de leur peuple sont généralement gravées sur le tronc de ces arbres, permettant ainsi aux générations futures de les apprendre.

Lorsqu'un mâle et une femelle s'unissent, ils le restent pour le restant de leur vie. Lorsque l'un des deux membres du couple décède, l'autre lui restera fidèle durant le reste de sa vie, sans avoir d'autre relation. Leur quotidien est ponctué de célébrations, grandes fêtes et défilés.

Leur religion inclut un rituel appelé « chasse sanglante », qui consiste à envoyer individuellement chaque guerrier Cathar dans un nid de Kiltik afin de gagner en honneur et de se purifier de sa noirceur intérieure. Les femelles sont prisées en tant qu'esclaves alors que les mâles sont trop incontrôlables pour rester enchaîner.

Les Cathars parlent le catharese mais ont également appris à parler le basic. Ils ponctuent leurs phrases de grognements et de miaulements. Les Cathars sensibles à la Force deviennent souvent des Jedi bien que le mode de vie des Jedi a tendance à être en opposition avec leur nature animale.

Sylvar et son époux Crado sont deux Jedi qui se sont battus durant la Grande Guerre des Sith. Leur histoire est connue de tous les membres de l'espèce. Crado succomba au Côté Obscur sous les ordres du Seigneur Sith Exar Kun. Sylvar quant à elle, fut capable de revenir du côté sombre.

HISTOIRE

La planète Cathar fut dévastée par les Mandaloriens durant la Bataille de Cathar, entraînant l'esclavage et quasiment l'extinction de l'espèce. On déplore la perte de 90% de l'espèce durant la bataille et les survivants durent quitter la planète pour échapper aux Mandaloriens.

Lorsque les Guerres Mandaloriennes arrivèrent à leur fin, les Cathars commencèrent à repeupler leur monde. A l'époque de la Guerre Civile Galactique, la population avait retrouvé la taille qu'elle avait avant la destruction par les Mandos.

CHISS

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Csilla

Taille : 1,8m en moyenne

Langage : Cheunh

Couleur de peau : Bleue

Signes particuliers : Yeux rouges, peau bleue

Faction recommandée : Aucune

Intelligent : Commence avec D6 en Intellect

Séduisant : Les Chiss ont beaucoup de charme ou sont très beaux, son Charisme est augmenté de 2

Vision Nocturne : Ont la capacité de voir dans l'obscurité, excepté l'obscurité totale. La vision nocturne ignore les malus dus à l'obscurité légère et forte.

Etranger : -2 en Charisme, les Chiss sont mal vus dans la galaxie.

Têtu : Les Chiss veulent toujours avoir raison.

APPARENCE ET BIOLOGIE

Les Chiss font en moyenne 1,80m et ont une morphologie humaine. Cependant, il est impossible de les confondre à cause de leur peau bleue et de leurs yeux d'un rouge éclatant. La couleur de leurs yeux et de leur peau est due à une réaction chimique liée à l'oxygène présent en grande quantité dans l'atmosphère de leur planète Csilla. Plus il y a d'oxygène dans l'air qu'ils respirent et plus leur peau est foncée. Les modifications qu'ont subies leurs yeux leur ont également donné une plus grande acuité visuelle, même lorsqu'il y a peu de lumière.



Ils ont toujours des cheveux noirs, bien qu'avec les années, certains voient des cheveux blancs apparaître. Les femmes sont plus touchées que les hommes par cette dépigmentation capillaire qui est considérée comme une distinction honorifique dans leur culture.

Les Chiss ne semblent pas être une ramification humaine mais une espèce à part entière comme c'est le cas pour les Zeltrons.

Les Chiss ne sont pas connus pour être une espèce sensible à la Force. Ils n'ont eut qu'un seul exemple d'individu sensible, en la personne de Sev'rance Tann. Cette dernière avait opté pour le côté obscur.

Caractère : Les Chiss ont la réputation d'être attirants, intelligents et intimes. Ils sont si protecteurs de leur société que l'existence de leur espèce demeura inconnue du reste de la galaxie pendant très longtemps. Leur isolationnisme a rendu difficile les recherches sociologiques sur leur peuple. Les Chiss

sont fréquemment perçus par le reste de la galaxie, comme un peuple arrogant, calculateur et distant. Ils voient tous les étrangers comme des menaces potentielles, même lorsqu'ils sont amenés à travailler ensemble sur un projet et considèrent qu'il s'agit simplement d'une mesure de précaution afin de protéger leurs propres intérêts.

Arts et sciences : Leur société est très évoluée. Ils ont de l'intérêt pour les arts et la science et maintiennent une puissante force militaire. Ils ont la réputation d'être de fins stratèges militaires mais leur façon de penser se retrouve dans tous les domaines de la vie quotidienne. Ils réfléchissent et pensent à différents points de vue et aux alternatives lorsqu'ils doivent prendre une décision.

Ils portent également un grand intérêt aux sciences et aux arts d'autres espèces, malgré leur xénophobie. Cet intérêt n'est pas sans arrière-pensée puisqu'il leur permet d'en apprendre davantage sur les faiblesses des autres peuples.

Mode : Leur mode vestimentaire est également particulière puisque les différentes familles arborent des couleurs spécifiques pour exprimer leur appartenance. Les Chaf's portent du jaune, les Mitths et les Nuruodos portent du rouge et les Csaplars, Sabosens et Inrokinis arborent différentes teintes de verts, gris et bronzes.

Langage : Le langage Chiss, le Cheunh, est un langage extrêmement complexe qui renforce l'isolement de l'espèce par la difficulté des autres peuples à apprendre cette langue. Les linguistes qui ont travaillé à la traduction et à l'apprentissage de cette langue, ont conclu qu'ils s'agissaient de l'un des dialectes humanoïdes les plus complexes de toute la galaxie. De plus, la mentalité Chiss fait qu'ils ne sont

pas très enclins à l'apprentissage de langages plus universels tels que le Basic.

Noms propres : Les noms propres des Chiss sont composés de trois éléments, le premier et le dernier définissant la famille d'appartenance et celui du milieu correspondant à notre équivalent du prénom. Afin de faciliter les échanges de communication avec d'autres espèces au vu de la difficulté de le prononcer, les Chiss se sont vus attribuer des noms plus simples dérivés de leur nom d'origine. La composition de ce second nom était obtenue par l'association du nom du milieu avec le dernier son du premier nom et le premier son du dernier nom, ainsi Mitth'raw'nuruodo était appelé Thrawn, Chaf'orm'bintrano était appelé Formbi.

POLITIQUE

Leur système politique est une fédération appelée Ascendance Chiss et intègre plus d'une douzaine de systèmes dont celui de leur planète mère, Csilla. Leur société est réglementée, inflexible et particulièrement xénophobe. La colonisation qu'ils imposent n'est pas seulement faite pour dominer un peuple ou s'emparer de leur richesse mais également pour établir l'ordre et la paix.

De façon générale, ils sont un peuple pacifique mais lorsqu'ils sont attaqués, ils se défendent avec fougue et vigueur et ne quittent pas le combat avant que leur adversaire ne soit détruit ou qu'il ait abandonné. Une règle fondamentale régit également leurs combats : aucun Chiss ne peut engager un combat, une bataille ou une guerre en premier, c'est l'adversaire qui doit attaquer et lancer l'offensive. S'ils ne respectent pas cette règle, ils sont alors déshonorés et chassés.

Afin de se défendre, l'Ascendance Chiss s'est

équipée d'une armée appelée Flotte de Défense. La gestion de l'ordre des zones les plus lointaines est en charge de la Flotte d'Expansion, définie à cette usage unique.

La société Chiss est dirigée par des familles. Celles-ci ne sont pas forcément définies à partir des liens du sang mais plus par les fonctions qu'elles occupent. Chaque famille est une branche du gouvernement.

Ainsi, la famille Nuruodo contrôle les affaires étrangères et militaires, la famille Csapla administre les ressources naturelles et agricoles de l'Ascendance ainsi que les questions coloniales, la famille Sabosen supervise l'éducation, la justice, et la santé publique et enfin la famille Inrokini s'occupe des communications, de la technologie civile et des sciences.

À la suite des différentes guerres, le nombre de familles dirigeantes est tombé à quatre. Les Nuruodo, les Csapla, les Sabosen et les Inrokini se sont alors partagées l'ensemble des branches gouvernementales.

TECHNOLOGIE

Les Chiss ont une technologie avancée qui leur a également permis d'adapter et d'améliorer des vaisseaux de l'Empire pour leur propre usage.

Les formes géométriques de leurs appareils sont souvent inspirées du paysage glacé de leur propre planète mère.

Les Chiss ont développé des vaisseaux grandement automatisés et n'utilisent donc pas de droïds pour la navigation ni pour le combat.

HISTOIRE

Les origines anciennes des Chiss sont méconnues des scientifiques et laissent place à de nombreuses divagations.

Le premier contact avec des membres de la République semble être en -27, lorsque des humains on échoué en le territoire Chiss suite à des problèmes mécaniques.

Les Chiss ne furent connus du grand public que dix années standard après la Bataille d'Endor, grâce à un guerrier exilé du nom de Thrawn. Ce dernier, génie militaire, fut le seul non-humain à devenir Grand Amiral de la flotte Impériale.

Les Chiss se sont illustrés à plusieurs reprises lors de guerres qui les ont opposés aux Vagaaris, aux Killiks et aux Yuuzhan Vong.

DATHOMIRIEN

Nom original : Dathomirian

Type : Humanoïde

Planète d'origine : Dathomir

Langage : Basic

Couleur de peau : Clair pour les femelles, voir «Zabrak» pour les mâles

Signes particuliers : Mâles et femelles ont un aspect physique différent.

Faction recommandée : Empire, Seigneur Sith

Intelligent : Commence avec D6 en Intellect.

Arts Martiaux : Force +4 pour les attaques à mains nues. Toujours considéré comme armé.

Sixième Sens : Ont cette étonnante capacité à pressentir l'imminence d'un mauvais coup. Chaque fois qu'ils vont être victime d'une attaque surprise, d'une embuscade ou d'un autre vilain tour du style, ils peuvent faire un jet de Perception à -2 juste avant que cela se produise. En cas de succès, ils savent que quelque chose va se produire et s'y préparer. En cas d'échec, ils utilisent les règles de surprise normale.

Présomptueux : Pensent qu'ils peuvent arriver à tout

GÉNÉRALITÉS

Les Dathomiriens, également appelés Dathomiris sont les membres d'une espèce native de la planète Dathomir.

À l'origine, le terme « Dathomirien » était utilisé pour parler des Humaines sensibles à la Force connus sous l'appellation « Sorcières de Dathomir » dont les « Sœurs de la Nuit ». Par la suite le terme a évolué pour englober les hybrides nés de la reproduction entre les Sorcières et les mâles Zabrats, appelés quant à eux « Frères de la Nuit ».

Alors que les mâles Dathomiriens gardent les traits physiques de leurs ancêtres et pères Zabrats, les femelles naissent sans corne et avec une peau pâle.

Les femelles Dathomiris ressemblent aux Rattatakis, d'où la confusion de l'origine d'Asajj Ventress, qui, malgré une chevelure inexistante, est bien originaire de Dathomir. Bien que le terme « Dathomirien » serve à définir les hybrides, lorsqu'il est utilisé, c'est, la plupart du temps, pour parler des Sorcières de Dathomir.



GUNGAN

Type : Humanoïde-Amphibien/Aquatique

Planète d'origine : Naboo

Taille : 1 mètre 89 en moyenne

Langage : gunganese, basique

Couleur de peau : brune

Faction recommandée : Rébellion/République

Robuste : Commence avec D6 en Vigueur

Semi-aquatique : Les Gungan peuvent retenir leur souffle quatre fois leur Dé de Vigueur en quelques minutes, et ils commencent automatiquement avec un d4 en natation.

Un poisson nommé Gungan : Allure 10 sous l'eau.

Une langue bien pendue : Allonge +1, une langue pouvant attraper de petits objets (moins de 100 grammes)

Deux mains gauches : -2 en Réparation. Un jet de compétence de 1 pour un objet mécanique ou électronique provoque une défaillance.

Ignorant : -2 en Culture Générale

ORIGINES ET SOCIÉTÉ GUNGAN

Les gungan étaient une des espèces natives de la planète Naboo. Totalement amphibiens, ils étaient adaptés à la fois à la vie terrestre et à la vie aquatique. En ce sens, ils possédaient de solides poumons pouvant tenir la respiration un long moment, un squelette flexible, une puissante musculature adaptée à la nage, de longues oreilles fines appelées haillu et des naseaux pouvant s'occulter sous l'eau. Sur terre, les gungan étaient moins à l'aise, ses caractéristiques leur donnant une démarche désinvolte et des visages très expressifs. Ils possédaient quatre doigts aux mains, trois



aux pieds, une longue langue préhensile pouvant attraper mollusques et insectes et une dentition pouvant briser les coquilles et carapaces de leurs proies.

Ils naissaient à partir d'œufs dans un environnement aquatique sous la forme de têtards. Leurs membres se développaient vite et ils étaient capables de marcher au bout d'un mois standard. Avec l'âge, les mâles pouvaient développer des moustaches autour de leur bouche. Ils étaient omnivores, se nourrissant autant de poissons, crustacés, mollusques que de végétaux.

Malgré ces caractéristiques partagées par tous les gungan, on pouvait distinguer deux races, les Otolla, plus grand, souple avec une couleur de peau orange ou violet et les Anku-ra, plus lourds et de couleur plus verte.

Malgré leur aspect extérieur les faisant passer pour une espèce primitive, les gungan avaient développé une technologie particu-

lière basée sur la matière organique. Ceci donnait à leur architecture un style fluide, très naturel et coloré loin du permanencier triste et carré. Leur source d'énergie de base était un matériel plasmique visqueux bleu-blanc se trouvant dans les profondeurs des océans de Naboo et que les gungan nommait « Goo ».

Ils maîtrisaient également la technologie des champs d'énergie. Ces derniers équipaient aussi bien leur ville sous-marine, permettant de conserver les poches d'air où la population vivait, que leur armée. Malgré leur apparence, les gungan étaient de fiers guerriers et La Grande Armée Gungan était composée d'un contingent impressionnant de soldats. Leurs armes étaient avant tout basées sur le « goo », sous forme de bombes appelées alors boomers de différentes tailles. Ils y associaient leurs fameux boucliers de protection énergétique qui pouvaient aller jusqu'à englober toute l'armée. Leur culture était assez peu connue, due au fait sans doute que les gungan voyageaient peu.

Les travaux de Burro Flats des Archives Babab sur la traduction de l'Ancien Gungan et du gunganese étaient ainsi parmi les rares sur le sujet.

Leur langage particulier d'ailleurs fut à l'origine de quelques poèmes et récits certes méconnus du grand public, mais appréciés des académiciens. Les gungan croyaient en un panthéon de divinités, la plupart en lien avec la Nature. Leur Dieu principal était Oma-oma, le créateur de toutes vies. Selon la légende, les Dieux vivaient au sein d'une magnifique cité sous-marine appelée Ossorus, gardée par des Sandos et des guerriers gungan géants montant leurs kaadu. La planète était parsemée de temples et de ruines,

la plupart construits par une ancienne race nommée simplement « les Anciens ».

Le site le plus important, au nord de la région des marais Lianorm était appelé le Lieu Sacré. Comme dans beaucoup de religion, des groupes extrémistes existaient, notamment les Musteks et les Ultragungan. Suivant leur style, les gungan préféraient les bêtes de somme aux droïdes ou aux barges de transport. La plus courante était le kaadu qui servait surtout de monture notamment dans la Grande Armée.

Pour le transport de marchandises, ils avaient domestiqué le falumpaset et le gigantesque fambaa. Si les gungan pouvaient être très amicaux et adoraient recevoir des visiteurs, ils étaient également capables d'être très dur envers ceux qui ne respectaient pas leur culture. Les actes de vandalisme notamment étaient très sévèrement punis. Tout comme les Wookies, ils croyaient au principe de la dette de vie, si un gungan sauvait la vie d'un autre, elle lui appartenait.

Il a été difficile pour les chercheurs d'affirmer si Naboo était réellement la planète d'origine des Gungan. D'après bon nombres de spécialistes, la présence de doigts au pieds laissaient à penser que les gungan étaient à l'origine plus adaptés à la vie sur terre, avant de se tourner vers une vie semi aquatique. Malgré des preuves de la présence des gungan sur Naboo très anciennes, les vestiges mis à jour par les explorateurs ne permettaient pas de retracer précisément leur histoire. La plus ancienne découverte étaient des disques d'âge inconnu écrit en ancien gungan d'un côté et en Olys Corellisi, ancien corellien de l'autre. L'ancien gungan disparut peu à peu au cours de leur histoire pour laisser sa place à un dialecte mi gungan, mi basique appelé

gunganese. Néanmoins, les archéologues trouvèrent des preuves de la présence des gungan sur Naboo autour des 500 000 ans avant la bataille de Yavin.

À cette époque, la planète subissait un âge glaciaire, les gungan semblaient vivre pleinement sur terre où ils devaient affronter de terribles prédateurs, les veermoks laineux et les bursas. C'est pour se défendre, qu'ils commencèrent à s'équiper en arme et que la Grande Armée Gungan fut créée. 7000 ans avant Yavin, une race d'humanoïdes reptiliens nommée « les Anciens » colonisa la planète et la guerre éclata avec les gungan.

Les historiens pensent que le conflit força les gungan à se réfugier vers un environnement aquatique, ce qui transforma petit à petit leur société. 4000 ans plus tard, une grande guerre connue comme la Guerre des Tribus Gungan éclata entre différentes factions. Finalement les tribus furent unifiées par Boss Gallo et la cité Otoh Gunga fut construite. Beaucoup de gungan de différentes tribus et villes émigrèrent vers Otoh Gunga, en symbole d'unification.



L'ALLIANCE DES GUNGANS ET DES NABOO

Les tensions entre les gungan et la population humaine de Naboo remontaient à leur première rencontre du temps de la colonisation. Les humains avaient tendance à considérer les gungan comme primitifs et ces derniers se méfiaient de ces colons arrogants mais jamais la situation n'évolua en conflit armé.

Peu avant la Guerre des Clones, les gungan étaient dirigés par Boss Nass depuis la cité sous-marine d'Otoh Gunga.

Lorsque la Fédération du Commerce attaqua la planète, Boss Nass pensa que rester en retrait aller permettre à son peuple de ne pas être touché par le conflit. Hélas les gungan furent chassés de leurs marécages et de leurs cités par la Fédération qui désirait contrôler toute la planète. Boss Nass et son peuple trouvèrent refuge au sein du Lieu Sacré et reçurent peu de temps après la visite de la reine Amidala de Naboo en fuite. Cette dernière parvint à convaincre Boss Nass de combattre à ses côtés contre l'ennemi commun. Surpris par l'humilité de la reine, Boss Nass accepta et lança la Grande Armée Gungan contre les droïdes de la Fédération.

La bataille eut lieu non loin de la ville de Theed et malgré leur sous nombres et leur handicap technologique, les gungans se battirent courageusement et même si beaucoup trouvèrent la mort, ils purent gagner suffisamment de temps pour qu'Amidala puisse reprendre les commandes de Theed et chasser la Fédération.

Il y eut une cérémonie grandiose pour la victoire, au cours de laquelle Boss Nass et la reine Amidala déclarèrent ensemble, comme

un symbole de leur union, la paix sur Naboo. Suite à cela, Boss Nass désira en finir avec l'isolation des gungan et entrer dans cette grande galaxie. Ils eurent ainsi un représentant au sénat galactique en la personne de Jar Jar Binks, aide de Padmé Amidala, devenue sénatrice. Puis Boss Nass eut à résoudre un problème important de surpopulation sur Naboo. Ne voulant pas envahir et peser sur leur environnement, une partie de la population due être déplacée sur la lune Ohma-D'un de Naboo.

Un groupe d'extrémiste anti-humain et opposé à la politique d'ouverture de Nass colonisa à la même époque Rori, l'autre lune de Naboo. Hélas, la Guerre des Clones éclata et quelques mois plus tard, Ohma-D'un fut le théâtre tragique d'un test d'une arme séparatiste, le gaz marais. La quasi-totalité de la population gungan fut exterminée et il fallut l'intervention d'un commando Jedi pour éviter que Naboo ne subisse le même sort.

À la fin de la guerre, avec l'avènement de l'Empire Galactique, les gungan eurent peur de l'esclavage et de la politique pro humain de l'Empereur. Ils se réfugièrent plus profondément dans les marais, s'isolant presque complètement.

Malgré cela, quelques-uns d'entre eux aidèrent les habitants de Theed à repousser une première fois les impériaux 19 ans avant Yavin et certains rejoignirent les rangs de l'Alliance Rebelle, servant notamment à bords du Tantive IV.

Suite à la défaite de l'Empire à Endor, gungan et humains s'allièrent une nouvelle fois pour regagner leur liberté et chasser l'oppression impériale de leur planète, la déclarant leur appartenir aux deux races. Les gungan commencèrent alors à voyager en nombre à travers l'espace.



HUMAIN - BORG

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Coruscant

Taille : 1.75 m en moyenne.

Langage : Basic

Couleur de peau : Blanc, noir, jaune.

VARIANTE BORG

Taille : 1.30 m à 2.20 m

Langage : Basic, Nombreux autres langages

Couleur de peau : Blanc, noir, jaune.

Niveau technologique : Moyen jusqu'à l'époque de l'Empire infini. Une fois libres, les humains se sont approprié la technologie Rakata.

Faction recommandée : Aucune

Je ne suis pas un Héros : Commence avec D6 dans l'a Compétence de son choix

Je suis une Légende : Un Atout Novice bonus



BIOLOGIE ET APPARENCE PHYSIQUE

Les Humains représentent l'espèce la plus peuplée de toute la galaxie. Ils sont également l'une des espèces les plus adaptables, résistantes et dont l'apparence physique est extrêmement variable.

Ils possèdent deux jambes finissant par des pieds de cinq orteils et deux bras dont l'extrémité est composée d'une main de cinq doigts. Ils font preuve d'une grande dextérité et sont capables d'effectuer une multitude de tâches complexes.

La plupart des Humains ont des cheveux sur le crâne même si avec l'âge, de nombreux mâles ont tendance à les perdre. Leur couleur varie du noir au blanc en passant par différentes teintes de brun, de roux ou de blond. Les mâles possèdent également une pilosité faciale qu'une majorité choisit d'enlever par rasage journalier, alors que d'autres choisissent de la sculpter ou de la laisser pousser.

La couleur de leur peau peut également varier du crème (dit blanc) plus ou moins pâle et plus au moins rosé, au marron (dit noir) de différentes teintes et nuances, en passant par des nuances d'ocre (dit jaune).

Leurs yeux peuvent avoir de nombreuses formes différentes ainsi que des couleurs variées dans différentes nuances de vert, bleu ou marron pour les plus courantes.

Les femelles ont une période de gestation de neuf mois et donnent naissance à un enfant à la fois mais il peut arriver qu'elles en portent deux voire trois dans des cas plus rares. Il existe des cas, mais extrêmement rares, où la mère donne naissance à plus de trois enfants. Ceux-ci grandissent dans une structure

familiale privée et mettent plusieurs années avant de devenir autonome.

Ils peuvent vivre jusqu'à l'âge de cent vingt ans. Des Jedi Humains auraient, selon certaines sources, vécu deux cents ans.

Les Humains étant l'espèce la plus répandue dans l'ensemble de la Galaxie, elle sert de standard pour la définition des caractéristiques physiques par rapport aux autres espèces. Ainsi, lorsqu'on définit une espèce comme étant « humanoïde », ça ne veut pas dire qu'il s'agisse d'Humains, mais en réalité d'une espèce dont les caractéristiques physiques s'apparentent à ceux des Humains comme le nombre d'appendice ou la pratique de la marche debout sur des jambes.

«SOUS-ESPÈCES»

«PROCHE-HUMAINS»

Les Humains sont à l'origine de nombreuses « sous-espèces », également appelé « Proche-Humains », dont l'aspect physique est très proche du leur. Les différences apparentes sont dues à une influence de l'environnement, à une évolution naturelle ou d'autres facteurs.

Les Humains et les différentes « sous-espèces » sont compatibles à la reproduction à quelques rares exceptions on retrouve :

- **Les Chiss de Csilla**, clairement influencés physiquement par leur environnement. Ils ont une peau bleue, et des yeux rouges iridescents.
- **Les Zeltrons de Zeltros**. Ils ont une couleur de peau allant du rose au rouge plus soutenu et peuvent notamment produire des phéromones capables d'influencer leur entourage.
- **Les Mirialans de Mirial**, à la peau ver-

dâtre et les Kiffars de Kiffu et Kiffex. La particularité de ces deux peuples réside notamment dans les tatouages faciaux qu'ils arborent. Ces tatouages ont des significations particulières pour leur peuples. Ils expriment généralement l'appartenance à une famille, un groupe social ou peuvent être une marque de force, de bravoure,...

- **Les Firrerreos de Firrerre**. Ils vivent plus longtemps, ont des capacités de guérison plus importantes qu'un humain et leur peau peut être selon leurs émotions couleur or ou argent.
- **Les Nagais de la planète Nagi**. Ils ont une peau particulièrement blanche.

CULTURES ET CARACTÈRE

Les Humains semblent être capables du meilleur comme du pire. Si certains sont égoïstes, voleurs et menteurs, d'autres sont généreux, altruistes et honnêtes. Certains peuvent déclencher des guerres et d'autres se sacrifier pour y mettre fin. Le fait est que leur planète d'origine, leur éducation, leur histoire personnelle ou encore leur entourage peuvent influencer leurs choix et leur caractère de façon variable. On peut noter toutefois que des Humains d'une même planète peuvent avoir des traits de caractère profond similaires. Les Naboo, par exemples, sont pacifiques et ont une sensibilité artistique alors que les Corréliens sont impulsifs, mordants et aventuriers.

Ils peuvent exécuter quasiment n'importe quelle tâche et toutes sortes de métiers. Ils peuvent également faire preuve d'une grande sensibilité artistique dans tous les domaines à l'échelle de l'espèce. Cependant, si un Humain peut avoir des capacités dans de nombreux domaines, il est extrêmement rare d'avoir un spécimen qui excelle en tout.

HISTOIRE

Origines : Les Humains semblent être l'une des rares espèces de la Galaxie pour laquelle on ne connaît pas la planète d'origine. L'histoire de sa création semble s'être perdue à travers les millénaires et semble dater de 200 000 av BY. Une chose est certaine, ou du moins universellement admise, les Humains sont originaires des Mondes du Noyau et vraisemblablement de Coruscant.

Expansion : Les Humains découvrirent les voyages spatiaux par leurs propres moyens. Ils occupaient déjà plusieurs planètes des Mondes du Noyau comme Coruscant, Alderaan, Corelia, Corulag et Chandrilla, avant de découvrir l'hyperdrive.

Dès les débuts de leur histoire, il semblerait qu'ils aient été asservis par un autre peuple, les Rakata. Ceux-ci étaient une espèce de scientifiques, fondateurs de l'Empire Infini, gouvernement précédent la République Galactique. Ils utilisèrent leur technologie pour conquérir et asservir d'autres espèces tels que les Humains ou les Hommes des Sables.

Après la chute de l'Empire Infini, les Humains utilisèrent la technologie de leurs anciens maîtres et développèrent alors l'hyperdrive ainsi qu'un Internet à l'échelle galactique.

Ils s'aventurèrent plus profondément dans la Galaxie, durant la période de l'Histoire appelé l'Ere Expansionniste. Cette période aboutit à la création de la zone des Colonies et alla s'étendre jusqu'aux régions de la Bordure Extérieure.

La République : Durant l'ère de l'Expansion, les Humains débutèrent leur rôle de lea-

ders politiques et d'espèce dominante. Une guerre, appelée Guerre de l'Unification, finit par aboutir, vers -25 000 av BY, à la création de la République Galactique, qui prendra plus tard le nom d'Ancienne République. Cette société galactique se développa autour de l'« humanocentrisme » qui se concrétisa par l'appellation « Alien » pour tous les non-humains, ou encore l'adaptation des tailles à proportion humaine comme standard pour l'ensemble des objets, bâtiments et vaisseaux créés. L'esclavagisme qui se développa à travers la Galaxie étaient essentiellement non-humains et de nombreux mondes offraient des services spécifiques et privilégiés aux humains.

L'Empire Galactique : L'Empire Galactique, créé en 19 av BY, ne se cachait pas de prôner la suprématie de l'espèce Humaine. Il était basé sur l'autorité de l'Empereur qui ne manqua pas de placer des Humains dans tous les postes clés du gouvernement et de l'armée. Ces discriminations et cette oppression déclenchèrent une vague de rébellion supportée par des nombreuses espèces mais aussi et surtout par des Humains en désaccord avec les fondements de l'Empire. Cette rébellion s'organisa sous la bannière de l'Alliance Rebelle. Elle aboutit à la Bataille de Yavin puis la Bataille d'Endor qui entama la chute de l'Empire puis la création de la Nouvelle République.

La Nouvelle République et l'Alliance Galactique : La Nouvelle République se voulait être un organisme politique libre et plus tolérant que l'Empire. Elle mit fin à l'esclavagisme encouragé autrefois. Elle connut quelques guerres puis une invasion extra-galactique par les Yuuzhan Vong. L'association des Vestiges de l'Empire et de la Nouvelle République vint à bout de l'invasisseur. Il en

résulta la création d'un nouveau gouvernement : l'Alliance Galactique. Celle-ci bascula notamment dans une guerre civile en l'an 40 ap BY, en raison de l'insurrection de la planète Corelia. Ces habitants ont été vus d'un mauvais œil, même par les autres Humains.

Nouvel Empire et Ordre Sith : L'alliance Galactique fut mise à mal lorsque les Sith et les Vestiges de l'Empire de Roan Fel s'associèrent contre l'Alliance Galactique et l'Ordre Jedi à partir de 130 ap BY. Suite à un coup monté et de nombreuses trahisons, les Sith se retrouvèrent au pouvoir avec à leur tête le Seigneur Dark Krayt. Cette prise de pouvoir fut le début d'une période sombre où beaucoup de sang coula qu'il s'agisse d'Humains ou d'aliens. Une coalition de Jedi et de Chevaliers Impériaux, Humains pour la plupart, vinrent à bout du Seigneur Sith en lui tendant un piège qui aboutit à sa mort.

KEL DOR

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Dorin

Taille : De 1.40 à 1.80 m.

Langage : Basic et Kel Dor.

Couleur de peau : Variable du pêche-orangé au rouge.

Signes particuliers : Les Kel Dor portent un masque lorsqu'ils ne sont pas sur leur planète en raison de la trop grande richesse de l'oxygène hors de leur monde.

Faction recommandée : Ordre Jedi, Rébellion/République, Seigneur Sith

Agile : Commence avec D6 en Agilité

La Sagesse : Commence avec D6 en Âme

Sixième Sens : Ont cette étonnante capacité à pressentir l'imminence d'un mauvais coup. Chaque fois qu'ils vont être victime d'une attaque surprise, d'une embuscade ou d'un autre vilain tour du style, ils peuvent faire un jet de Perception à -2 juste avant que cela se produise. En cas de succès, ils savent que quelque chose va se produire et s'y préparer. En cas d'échec, ils utilisent les règles de surprise normale.

Vision Nocturne : Ont la capacité de voir dans l'obscurité, excepté l'obscurité totale. La vision nocturne ignore les malus dus à l'obscurité légère et forte.

Isotopes de Dorin : Hors de Dorin, les Kel Dor doivent porter un équipement spécial comprenant une paire de lunettes et un masque pour respirer.

La Résistance de la paire de lunettes et du masque sont de 12 chacun. Un Tir Visé à -4 est nécessaire pour viser spécialement l'une des deux pièces.

Frêle : - 1 En Résistance



BIOLOGIE ET ASPECT PHYSIQUE

Les Kel Dors possèdent des organes extra-sensoriels très développés localisés à la base de leur crâne, de chaque côté de celui-ci.

La plupart d'entre eux ont des yeux d'un noir intense, cependant une partie de la population a des yeux de couleur argent, généralement synonyme de puissance dans la Force. Ces individus sont généralement recrutés par une sorte de Shaman local afin qu'ils maîtrisent mieux leurs dons.

Leur peau peut varier du pêche-orangé au rouge vif.

Leurs doigts sont au nombre de quatre, le troisième étant plus large que les autres. Ils se terminent par des griffes noires.

L'atmosphère de Dorin est largement composée d'hélium ainsi que d'un gaz mystérieux et spécifique à l'atmosphère de la planète. Hors de leur monde, les Kel Dors doivent porter un équipement spécial pour voir et respirer. Cet équipement est composé d'une paire de lunettes et d'un masque respiratoire.

Le masque est équipé de filtres apportant les isotopes atmosphériques de Dorin, leur permettant ainsi de respirer dans des environnements composés d'oxygène, de nitrogène ou de dioxyde de carbone, substances mortelles pour eux. Il est solidement fixé au crâne et connecté à deux tubes respiratoires, excroissances pendantes de leur visage. Cet équipement est spécifique aux Kel Dors, une autre espèce serait aveuglée par le port des lunettes et mourrait à l'inhalation des gaz du masque.

CULTURE

La vie des Kel Dors est structurée autour de la famille. Les couples doivent enfanter rapidement après le mariage. Plusieurs générations d'une même famille vivent sous le même toit, il s'agit d'un choix culturel et non d'un manque financier, de logement ou d'espace. Bien que les parents prennent les décisions les plus importantes, l'ensemble de la famille est en charge de l'éducation des plus jeunes. L'éducation et sa diversité sont encouragées et les enfants ne sont pas obligés de suivre le même chemin que leurs parents. Cependant, les études sont souvent tournées vers la technologie et les sciences afin de répondre aux besoins technologiques et au développement de leur société.

Leur notion de Shaman, appelé « Baran Do » est une longue et très ancienne tradition plus vieille que l'Ordre Jedi lui-même. Avant que Dorin ne rejoigne l'Ancienne République, les

Baran Do étaient des conseillers et voyants pour les différents leaders de la planète. Suite à leur intégration à l'Ancienne République, de nombreux enfants Baran Do rejoignirent le Temple Jedi afin d'y être formés. Ceux qui étaient trop âgés ou qui n'avaient pas réussi les tests de sélection restèrent sur Dorin afin de poursuivre la tradition. Le début de la formation de Baran Do commençait généralement par améliorer la sensibilité de la lecture du futur. Les pouvoirs de la Force les plus sensibles chez eux étaient, outre la lecture du futur proche ou lointain, la télépathie jusqu'à des distances pouvant atteindre la moitié de la galaxie, ou encore l'influence mentale. Au fil du temps, leur sagesse leur permit de se prémunir contre les guerres, les phénomènes naturels dévastateurs, les famines ou encore résoudre des crimes ou énigmes. Au sommet de leur influence, ils étaient considérés comme une secte omnisciente qui pouvait discerner le bien du mal et le vrai du faux. Les différentes entreprises et institutions gouvernementales utilisaient leur sagesse pour les différentes décisions à prendre.

Avec l'avènement et le développement de l'Ordre Jedi, les Baran Do furent de moins en moins nombreux et certains penchèrent pour le côté obscur quand d'autres retombèrent dans le quotidien de la vie civile. Au fil du temps, ils furent considérés plus comme une sorte de sorciers.

Durant les temps sombres de l'Empire et de la purge Jedi, les Baran Do continuèrent leur chemin à travers la Force. Au temps de la Nouvelle République, ils prirent contact avec le Nouvel Ordre Jedi dans l'espoir de travailler vers un but commun au sein de la galaxie.

SOCIÉTÉ ET ÉCONOMIE

La société et l'économie de Dorin sont basées sur la technologie. Les Kel Dors excellent dans le développement et la fabrication d'appareils de contrôle environnemental. Le but étant de leur permettre d'évoluer dans n'importe quel autre monde de façon individuelle avec leur masque et leurs lunettes ou de façon collective dans leurs foyers ou vaisseaux avec un système recréant les conditions respiratoires nécessaires à leur survie.

Les Kel Dors sont connus pour leur sagesse et leur tempérance. Ils ne refusent jamais d'aider quelqu'un dans le besoin. Ils ont une forte propension à chercher la morale de chaque situation, qu'ils voient généralement en blanc ou noir sans chercher à trouver d'autres issues plus nuancées. Hors de leur monde, il n'est pas rare de les trouver dans des postes liés à la police ou la sécurité.

MIRALUKA

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Alpheridies

Taille : 1.8 en moyenne.

Langage : Miralukese.

Couleur de peau : Rose pâle.

Signes particuliers : Absence d'yeux dans les orbites.

Faction recommandée: Ordre Jedi, Rébellion/République

La Sagesse : Commence avec D6 en Âme

La Force de Voir : Bien qu'ils soient Aveugles, les Miraluka ne reçoivent aucun malus d'Obscurité tant qu'ils sont en présence d'êtres vivants. Les Êtres invisibles à la Force, tel que les Yuuzhan Vong et les Ysalamari, sont invisibles pour les Miraluka. Les Miraluka sont aveugle dans toutes les zones où la Force est supprimée.

Sixième Sens : Ont cette étonnante capacité à pressentir l'imminence d'un mauvais coup. Chaque fois qu'ils vont être victime d'une attaque surprise, d'une embuscade ou d'un autre vilain tour du style, ils peuvent faire un jet de Perception à -2 juste avant que cela se produise. En cas de succès, ils savent que quelque chose va se produire et s'y préparer. En cas d'échec, ils utilisent les règles de surprise normale.

Réaction lente : Les Miraluka tirent deux cartes d'Initiative et conserve la plus mauvaises des deux.

BIOLOGIE ET ASPECT PHYSIQUE

Les Miralukas sont une espèce de « Proche-Humains », dont l'ensemble des représentants sont sensibles à la Force. Ils diffèrent des Humains dans le sens où ils n'ont pas d'yeux bien qu'ils aient gardé leurs orbites. Pour le reste, leur aspect physique et biologique est identique à celui d'un Humain.

Ils perçoivent leur environnement grâce à la Force. Cette « vision » est si puissante que s'ils « regardent » un Jedi ou un Sith à tra-

vers elle, ils verront les radiations de Force qu'ils dégagent. Il faut néanmoins noter que la connexion à la Force varie en fonction de chaque Miraluka.

Ils sont compatibles génétiquement avec les Humains, comme l'atteste Krynda et Lucien Draay.

CULTURE ET CARACTÈRE

Les Miralukas sont des individus pensifs et prudents. Ils n'ont que peu d'intérêts pour les valeurs matériels et la gloire. Pour des raisons de sociabilité, ils portent généralement un bandeau, un masque ou autres éléments vestimentaires pour cacher leurs orbites vides. Leurs liens

sont très forts en tant qu'espèce. Entre eux ils s'appellent « frère » et se considèrent comme les membres d'une même et grande famille. L'espèce adore deux déités, Ashla et Bogan qui semblent être des représentations du côté lumineux et du côté obscur de la Force. Ils ne croient pas aux notions de bien et de mal mais acceptent les lois de la vie et la mort.

Leur langage est le Miralukese, mais certains préfèrent utiliser le Basic.

HISTOIRE

Les Miralukas migrèrent de leur monde d'origine lorsque celui-ci ne fut plus habitable. Ils colonisèrent alors le monde d'Alpheridies et celui de Katarr.

En raison de leur connexion à la Force, de nombreux individus de cette espèce intégrèrent l'ordre Jedi. Bien qu'il y ait très peu d'exemples de Miralukas qui aient choisi le côté obscur, ils peuvent y basculer comme n'importe quel utilisateur de la Force.

Aux environs de 3 952 av BY, lors d'un conclave de Jedi sur la planète Katarr de nombreux Miralukas furent tués par le Seigneur Sith Dark Nihilus.



MIRIALAN

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Mirial

Langage : Mirialan

Couleur de peau : Jaune-vert, vert olive.

Signes particuliers : Tatouages géométriques faciaux.

Faction recommandée : Aucune

Je ne suis pas un Héros : Commence avec D6 dans l'a Compétence de son choix

Je suis une Légende : Un Atout Novice bonus

BIOLOGIE ET APPARENCE PHYSIQUE

Les Mirialans sont une espèce de Proche-Humains natifs de la planète Mirial située dans la Bordure Extérieure. Leur aspect physique est similaire à celui d'un Humain à cela prêt que la couleur de leur peau est jaune-vert, comparable à la couleur vert olive.

Ils sont également distinguables par les tatouages géométriques faciaux qu'ils arborent.

CULTURE ET CARACTÈRE

Les Mirialans sont des individus très croyant et dévoués à leur religion. Ils croient en une ancienne forme, voire primitive, de la Force. Selon eux, les actions de chaque individu contribuent à forger leur destin.

Les tatouages qu'ils portent sur le visage et les mains sont des formes géométriques répétitives. Ses marques signifient qu'ils ont accompli un certain nombre de tests et de devoirs ou qu'ils ont accumulé suffisamment d'expérience et de compétence. Le nombre de tatouages est généralement un bon indicateur de la maturité et de la sagesse d'un individu.

Les Mirialans sont un peuple qui à souvent vu des Jedi en son sein comme Luminara Unduli et sa Padawan Barriss Offee. Une tradition Mirialan veut qu'un Padawan de ce peuple ait pour Maître un autre Mirialan.

HISTOIRE

Quelque temps avant l'invasion de la planète Naboo, Mirial était empêtré dans une guerre contre l'une de ses planètes voisines. Arwen Cohl aida son peuple à remporter la victoire.



MON CALAMARI

Type : Humanoïde-Amphibien/Aquatique

Planète d'origine : Mon Calamari

Taille : 1.7m

Langage : Mon calamari et Basic

Couleur de peau : Saumon-orangée

Signes particuliers : Des mains palmées, un crâne bombé et des yeux globuleux

Faction recommandée : Rébellion/République

Aquatique : Dans l'eau, ils ne peuvent pas se noyer et se déplace avec une Allure égale au Dé de Natation. D6 en Natation

Commandement : Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.

Vision Nocturne : Ont la capacité de voir dans l'obscurité, excepté l'obscurité totale. La vision nocturne ignore les malus dus à l'obscurité légère et forte.

Frêle : -1 en Résistance.

GÉNÉRALITÉS

Les Mon Calamaris, souvent abrégé en Mon Cal, sont un peuple idéaliste, composé d'individus nobles habitant la planète Mon Calamaris dans la Bordure Extérieure. Les Mon Cals vivent sur cette planète avec l'espèce des Quarrens et le nom donné à leur planète et système dans leur langage commun est Dac. Ils étaient considérés comme étant l'âme de l'Alliance Rebelle et l'une des pièces maîtresse de la Nouvelle République. Ils sont une espèce qui va de l'avant qui est positive et dont la culture met en avant la justice et l'équité. Ils sont devenus d'eux-mêmes des instigateurs de l'harmonie à travers la galaxie.



APPARENCE PHYSIQUE

Ce sont des amphibiens à la peau couleur saumon-orangée, ils ont des mains palmées, un crâne bombé et des yeux globuleux similaires à ceux des poissons. Comme de nombreux amphibiens, ils naissent sous la forme de têtard avec des branchies et lorsqu'ils grandissent et deviennent adultes, ils développent des poumons. Ces poumons sont particulièrement efficaces puisqu'ils leur permettent de rester sous l'eau durant de très longs moments.

CULTURE, SOCIÉTÉ ET TECHNOLOGIE

La société Mon Cal s'est d'abord développée autour de l'agriculture sous-marine et de technologie simple. Les Mon Cals ne pouvant atteindre les profondeurs de leur planète afin d'y trouver les ressources en matériaux nécessaires, leur technologie n'a pas progressé très rapidement. Par la suite, ce problème fut résolu grâce à l'assistance de l'autre espèce de la planète, les Quarrens, qui vivent dans les profondeurs des océans de la planète. C'est

ainsi que commença une relation symbiotique avec les Quarrens qui pouvaient désormais leur fournir le minéral des profondeurs dont ils avaient besoin pour développer leur technologie.

Les Mon Cals sont un peuple paisible et pacifique ayant de grandes capacités de concentration et de self-control. Ils sont également connus pour leur détermination que certains peuvent voir comme de l'obstination. Ils sont naturellement altruistes et idéalistes, prenant part dans des causes simplement parce qu'ils trouvent juste de le faire et quand ils ont pris une décision, il est difficile de les faire revenir en arrière.

Les Mon Cals et les Quarrens vivent dans des citées de plusieurs étages flottant à la surface des océans. Les Mon Cals habitent dans les niveaux les plus hauts de ces immenses structures préférant les rayons du soleil, tandis que les Quarrens vivent dans les niveaux inférieurs, préférant l'obscurité. Ces citées sont le centre de leur culture, hébergeant une quantité non négligeable de connaissances artistiques.

Les talents technologiques des Mon Cals sont connus à travers toute la galaxie. Ils peuvent construire des vaisseaux spatiaux ou n'importe quelle structure pour tout type d'environnement. Leurs vaisseaux sont très complexes et sont souvent choisis pour devenir des vaisseaux de la flotte de l'Alliance Galactique. Chaque vaisseau est unique dans son esthétique et l'une des spécificités de ces vaisseaux réside dans le fait qu'ils sont tous fabriqués pour accueillir une population aux caractéristiques physiologiques Mon Calamariennes même si les futurs utilisateurs sont d'une autre espèce.

HISTOIRE

Lorsque les Mon Calamaris firent leurs premières expéditions à travers la galaxie, ils rencontrèrent d'autres espèces avec beaucoup de joie et d'excitation. Au fil du temps, ils obtinrent des places avec les Quarrens au Sénat Galactique. Dans les jours qui précéderent la création de l'Empire, le Sénateur Meena Tils se joignit au nombre grandissant de Sénateurs qui s'inquiétaient au sujet de l'ascension de Palpatine. Par la suite, ce dernier devint Empereur et les Mon Cals comprirent leur erreur. L'Empereur vit en eux des esclaves et l'Empire conquit rapidement la planète grâce à l'aide de Quarrens sympathisants de l'Empire qui désactivèrent les boucliers de protection de la planète, réduisant à l'esclavage les Mon Calamaris. Ces derniers commencèrent un mouvement de résistance que l'Empire balaya en détruisant trois villes flottantes.

Dès cet instant, l'espèce, pourtant pacifique, mit de côté ses valeurs et prit les armes pour se défendre contre l'opresseur. Armés d'outils, d'ustensiles de cuisine et de tout ce qu'ils pouvaient trouver, les Quarrens et Mon Cals, aidés par les Rebelles, purent bouter les forces impériales hors de leur planète.

Cependant, il résulta de cette histoire quelques tensions entre les deux espèces suite à la désactivation du bouclier de protection de la planète, ainsi qu'à cause de certains Quarrens qui avaient rejoint le mouvement séparatiste durant la guerre des clones.

Malgré ces frictions, la société Mon Cal continua de fonctionner. Ils ont un gouvernement efficace, organisé sur le même principe que le Sénat de la République ou les deux espèces sont représentées équita-

blement. C'est aussi grâce au tempérament naturellement pacifique des Mon Cals qu'ils continuèrent à travailler en harmonie avec les Quarrens.

Les Mon Calamaris ont également été largement responsables de la libération de la Galaxie suite à l'oppression de l'Empire, notamment grâce aux compétences de l'Amiral Ackbar. Cet excellent tacticien qui contribua largement à la perte de l'Empereur. Une autre représentante connue fut l'Amirale Cha Niathal qui travailla aux côtés de Jacen Solo lors de la seconde insurrection Corélienne.

Environ 140 ans ap. B.Y., le Mon Cal Gial Gahan aida les membres des Vestiges de l'Alliance à s'emparer du flambant neuf croiseur interstellaire, l'Impérieux qui devait rejoindre la flotte de l'Empire de Dark Krayt. Afin de faire un exemple pour le reste de la galaxie, Krayt ordonna le massacre de dix pour cent de la population Mon Calamari. Le massacre fut dirigé par le Sith Dark Azard.

Les Mon Cals sensibles à la Forces étaient envoyés sur Coruscant pour y suivre un entraînement comme ce fut le cas de Nahdar Vebb qui avait pour Maître Kit Fisto. Malheureusement Nahdar fut tué par Grievous comme ce fut le cas pour de nombreux autres Jedi.

NAUTOLAN

Type : Humanoïde-Amphibien/Aquatique
Planète d'origine : Glee Anselm
Taille : 1.80m environ
Langage : Nautila, Basic
Couleur de peau : Vert
Signes particuliers : Des appendices crâniens neurotransmetteurs

Faction recommandée : Non Révélée
Robuste : Commence avec D6 en Vigueur
Aquatique : Dans l'eau, ils ne peuvent pas se noyer et se déplace avec une Allure égale au Dé de Natation. D6 en Natation
Vision Nocturne : Ont la capacité de voir dans l'obscurité, excepté l'obscurité totale. La vision nocturne ignore les malus dus à l'obscurité légère et forte.
Ignorant : -2 en Culture Générale

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES ET BIOLOGIQUES

Physiologie : Les Nautolans possèdent une physiologie commune aux espèces amphibiennes. Ils sont en effet capables de respirer sous l'eau et leur peau épaisse et caoutchouteuse, généralement verte et tachetée, leur permet de se camoufler dans l'environnement sous-marin. Contrairement à d'autres espèces aquatiques, ils ne souffrent d'aucune gêne en vivant hors de l'eau et peuvent tout à fait évoluer en milieu désertique. Cependant, leurs limites aux conditions d'extrême aridité ne sont pas encore très bien connues. Leur squelette est renforcé avec du cartilage et le rend particulièrement résistant. Leurs grands yeux noirs leur permettent de voir dans les profondeurs marines. Leurs mains et leurs pieds sont palmés afin de leur permettre une meilleure propulsion en nageant.

A la place des cheveux, le crâne des Nautolans est recouvert de tentacules, ressemblant, dans une version plus courte, aux lekksus des Twi'leks.



Ces appendices sont des organes sensoriels leur permettant de ressentir l'état émotionnel des individus avoisinant. Cette fonctionnalité de leurs appendices crâniens fonctionne particulièrement bien en milieu aquatique. Il ne s'agit pas de télépathie à proprement parler puisque les tentacules sont simplement réceptives aux phéromones qui sont transportées par les flux marins. Ces organes sensoriels permettent ainsi d'augmenter l'odorat grâce à des neurotransmetteurs leur permettant de distinguer des variations d'humeur et d'émotion. De façon générale les Nautolans arrivent à distinguer chez de nombreuses espèces les changements de leur signature phéromonale quel que soit le milieu.

Reproduction : Les Nautolans se reproduisent comme les autres espèces amphibiennes, en déposant des œufs qui se développent en têtards. La progéniture se développe vite et aux environs de leurs deux ans, les enfants ont sensiblement la même taille qu'un enfant humain. Cependant, bien que ses bras et jambes se soient développés, ces dernières ne sont pas encore assez solides pour supporter son poids lorsqu'il apprend à marcher. C'est à l'âge de deux ou trois ans

que les appendices crâniens commencent à développer leurs facultés sensorielles. C'est également à cet âge que l'enfant apprend à communiquer tant verbalement qu'à l'aide de ses tentacules.

ÉCHANGES SOCIAUX

Communication : Les Nautolans préfèrent vivre sous l'eau notamment parce que leur langue maternelle, le nautila, est imprononçable hors de l'eau. D'autre part, la lecture et la diffusion des phéromones lors des communications fait partie intégrante de leur langage. Ils ont appris le basic afin de communiquer avec les autres espèces de la galaxie ainsi que l'anselmi, langue de l'autre espèce peuplant la planète. L'apprentissage du basic a donné envie à de nombreux Nautolans de parcourir la galaxie à la recherche d'aventures.

Caractère : Les Nautolans font preuves d'empathie en raison de leur capacité à ressentir les émotions des autres individus. Ainsi, les émotions environnantes influent sur leur propre caractère. Si les individus autour d'eux sont joyeux, ils le seront également et il en va de même pour les autres sentiments. S'ils sont attaqués et que l'attaquant le fait avec un sentiment de colère, ils répondront avec la même colère.

De façon générale, les Nautolans sont d'humeur joyeuse dès lors qu'ils sont libres de vivre et d'utiliser leurs talents. Ils sont également réputés pour afficher de larges sourires durant un combat. Le plaisir derrière le sourire est sincère et cette démonstration de passion peut aussi être destinée à déstabiliser leurs adversaires qui peuvent le percevoir comme une volonté d'exprimer leur supériorité.

Culture : Ils sont extrêmement loyaux et lorsqu'ils s'accouplent, leur relation dure toute la vie. Ils recherchent le bonheur à travers leur relation et leur famille dans laquelle

l'homme et la femme occupent une place identique. Comme dans beaucoup d'autres sociétés humanoïdes, les Nautolans se font la cour afin d'obtenir les faveurs de la personne aimée. Bien que le nombre de mariages arrangés aient très nettement diminué ces derniers siècles, certains continuent à l'appliquer. Les deux parties peuvent s'ils le souhaitent refuser le mariage même s'ils ont un grand respect pour les choix et les efforts fait pour eux. Lors d'un déclin d'offre, personne n'en tient rigueur à l'instigateur qui au final reste libre de son choix.

GOUVERNEMENT

Les différentes colonies Nautolans sont dirigées par un Conseil des Anciens, le terme « ancien » désignant plus une marque de respect que d'âge. Chaque colonie ayant un représentant au Conseil.

Les Nautolans et les Anselmis, second peuple à habiter la planète Glee Anselm, ont coexisté en paix pendant des centaines d'années. Les rares guerres furent courtes et leurs origines étaient généralement dues à des désaccords sur les droits de pêche, de constructions hors des territoires ou encore à la pollution des eaux par les Anselmis. Les Nautolans étant plus forts et meilleurs combattants, ils remportaient généralement la victoire dans ce genre de conflit.

Le gouvernement de l'Ancienne République dut intervenir à plusieurs reprises afin de régler certaines querelles.



CÉLÉBRITÉ

Le Nautolan le plus connu est sans doute le Maître Jedi Kit Fisto en raison de son habileté au maniement du sabre laser et de sa sagesse. Son sabre-laser avait la particularité de pouvoir fonctionner sous l'eau grâce à l'utilisation de deux cristaux spécifiques. Il fut l'un des piliers de la défaite des forces Quarren sur Mon Calamari après que ces derniers aient sympathisé avec la Confédération des Systèmes Indépendants (CSI). Il avait également la particularité d'être l'un des rares non-Twi'lek à comprendre le langage des lekkus.



RATTATAKI

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Rattataki

Langage : Rattataki

Couleur de peau : Blanc.

Signes particuliers : Proche-Humain, Chauve.

Faction recommandée : Non Révélée

Je ne suis pas un Héros : Commence avec D6 dans l'a Compétence de son choix

Assassin : Les assassins sont entraînés à tuer avec une précision chirurgicale, du moins si ils sont capables d'approcher suffisamment leur cible. Ils ont un bonus de +2 au dégâts lorsqu'ils attaquent une cible par surprise, que cela soit au contact ou à distance.

BIOLOGIE ET APPARENCE PHYSIQUE

Les Rattatakis sont une espèce de Proche-Humains qui se caractérisent par une peau particulièrement blanche et dépourvus de cheveux. Pour le reste, ils ont des caractéristiques humaines.

Remarque : En raison de leur aspect, Aurra Sing et Asajj Ventress sont souvent prises pour des Rattatakis, ce qui n'est pas le cas. Si on ignore l'origine de Sing, Ventresse, elle, est un hybride Zabrak-Humain originaire de la planète Dathomir.

CULTURE ET CARACTÈRE

Ils ont une culture qui s'est développée autour de la violence et qui engendre généralement des gladiateurs et des criminels.

La planète accueille également de nombreuses autres espèces

HISTOIRE

Les Rattatakis sont des individus issus de différents mondes qui formèrent différents clans. En raison des conditions difficiles de survies et les rares ressources naturelles, ils passèrent leur temps à s'affronter les uns les autres.

Les différents chefs Rattatakis rassemblèrent leurs armées pour défier Osika Kirske, puissant seigneur de guerre. Malheureusement, ils furent massacrés.

Les Rattatakis n'eurent pas de contact particulier avec la République jusqu'au jour un au Chevalier Jedi, Ky Narec, sécrasa sur la planète. Sur place, il découvrit Asajj Ventress et son formidable potentiel pour utiliser la Force.

Ensemble, ils unifièrent les armées et mirent fin à la guerre. Cependant, Osika Kirske et d'autres seigneurs de guerre jouèrent un double jeu et profitèrent de la trêve pour tenter de les tuer. Ventress en réchappa mais entra dans une rage telle qu'elle pourchassa et tua les responsables de la mort de son Maître.





RODIEN

Nom original : Rodian

Type : Humanoïde-Reptilien

Planète d'origine : Rodia

Taille : 1.5 m à 1.7 m.

Langage : Rodese, Basic.

Couleur de peau : Ecailles vertes.

Signes particuliers : Un museau allongé, une paire d'antennes courtes, des ventouses au bout des doigts.

Faction recommandée : Non Révélée

Agile : Commence avec D6 en Agilité

Renifleur : Commence avec D6 en Pistage (Voir Compétence p.51 de ce manuel)

Infrarouge : Capable de voir dans le spectre Infrarouge. Les malus des attaques en luminosité faible est divisé de moitié, arrondi à l'inférieur.

Sixième Sens : Ont cette étonnante capacité à pressentir l'imminence d'un mauvais coup. Chaque fois qu'ils vont être victime d'une attaque surprise, d'une embuscade ou d'un autre vilain tour du style, ils peuvent faire un jet de Perception à -2 juste avant que cela se produise. En cas de succès, ils savent que quelque chose va se produire et s'y préparer. En cas d'échec, ils utilisent les règles de surprise normale.

Sanguinaire : Ne fait jamais de prisonniers. -4 en Charisme si cela se sait.

Odeur corporelle : -2 en Charisme

BIOLOGIE ET ASPECT PHYSIQUE

Les Rodiens sont des humanoïdes reptiliens natifs de la planète Rodia dans le Système Tyrius.

Ils ont de grands yeux bleus globuleux aux multiples facettes qui ont gardé les traces des vestiges d'une vision nocturne de leurs



ancêtres. Ils sont néanmoins capables de voir l'ensemble du spectre infra-rouge. Ils peuvent détecter leur proie grâce à une vision mettant en relief la chaleur du corps.

La forme de leur visage est allongée dont l'extrémité est formée par leur bouche. Ils possèdent une paire d'oreilles pointues et une paire d'antennes au-dessus de la tête. Ces dernières leur servent à détecter les vibrations. Leur museau allongé leur permet d'augmenter leur odorat ainsi que de collecter et filtrer l'air.

Leur peau est verte est rappeuse sur l'ensemble de leur corps à l'exception des mains et du visage, où elle est plus douce. Bien que le vert soit la couleur la plus répandue chez les Rodiens, en raison de leur besoin primaire de se camoufler dans la jungle de leur planète, il existe

néanmoins de nombreux cas où la pigmentation est différente. On retrouve notamment du blanc, du gris, du bleu ou du violet.

La plupart des Rodiens ont une bonne condition physique en raison de leur activité professionnelle, de leur amour du combat et de leur style de vie en général. Il existe néanmoins des spécimens gras voire obèses, notamment parmi les populations aisées.

Les mains rodiennes sont composées de cinq doigts agiles et habiles dont l'extrémité est composée d'une ventouse. Cette particularité est liée à l'origine arboricole de l'espèce qui était capable de gripper aux arbres et aux rochers.

Sur le sommet de leur crâne on retrouve également, chez de nombreux spécimens de l'espèce, une rangée d'épines flexibles variant en densité, volume, taille et couleur. Certains possèdent même des cheveux à la place des ces épines, mais on retrouve cette particularité plus souvent chez les femelles.

Les femelles se distinguent par un corps plus mince et une poitrine. Certaines, hors de leur monde souhaite cacher leur sexe. Pour se faire, elle se rase la tête et mettent des vêtements larges. D'autres, au contraire, souhaitent jouer au maximum la carte de la féminité.

Les Rodiens émettent un parfum odorant parfois désagréable. Cette odeur est due à une sécrétion huileuse de phéromones servant à garder la peau humide ainsi qu'à attirer les membres de l'autre sexe. Chaque Rodien secrète une odeur différente dont les variations sont principalement distinguables par les Rodiens eux-même.

De nombreux Rodiens étaient sensibles à la Force. On retrouve des Jedi à l'époque de l'Ancienne République, durant la Guerre des Clones ou encore l'invasion contre les Yuuzhan Vong et la Seconde Guerre Civile Galactique.

CULTURE ET SOCIÉTÉ

La vie quotidien de l'espèce tourne autour de la violence et de la mort en raison de l'héritage culturel laissé par leurs ancêtres. Aux origines, ils devaient se battre contre la férocité des Ghests, animaux sauvages locaux et prédateurs naturels. Ils ont appris à se défendre, à se battre et à chasser jusqu'à y prendre goût.

A force de chasser les animaux de leur planète, les dangereux puis les autres, ils ont fini par la mener à l'extinction. Il leur a été obligatoire de faire appel à l'importation de produits alimentaires pour survivre.

Au fil du temps les Rodiens se sont scinder en différents clans. Chaque clan essayant de prendre l'ascendance sur le clan voisin. Le chef du clan le plus puissant était considéré comme le Grand Protecteur. Le clan le plus puissant pouvait changer en fonction des alliances et des trahisons.

Voici une liste de clans connus : An'yettu, Adebsu, Bomu, Cairn, Chattza, Chekkoo, Intamm, Jungle, Kenu, Neetakka, Reeven, Roolek, Soammei, Tan, Tanwa, Tetsu, Tonna.

Lorsque la République Galactique arriva sur la planète avec les premiers éclaireurs, ils furent chasser et tuer jusqu'à ce le Grand Protecteur réalise qu'il pourrait en tirer un avantage et la chasse fut stoppée.

Le Grand Protecteur déclara aussi qu'il souhaitait organiser un grand combat dans lequel les Rodiens pourraient s'affronter et remporter le droit de quitter la planète afin de devenir chasseur de prime, mercenaire, marchand d'esclave, ... Le concours fut mis en place annuellement et comprenait différentes catégories comme : meilleur tireur, capture de l'individu le plus recherché, chasse la plus difficile...

Connu à travers la galaxie pour leur côté sanguinolent, les Rodiens ont également développé une activité dramaturgique. À l'origine faite pour se divertir et libérer leur agressivité, elle se développa ensuite dans chaque clan où une troupe d'acteurs était chargée de rejouer les grands combats et batailles du clan. De nombreux Rodiens quittèrent la planète illégalement pour vivre une vie de mercenaire comme une vie honnête. Ces derniers n'étaient plus autorisés à revenir sur leur planète et essayaient tant bien que mal de vivre en dehors de leur monde. Certains d'entre eux sont devenus d'honnêtes marchands ou travailleurs de différentes professions.

Les Rodiens parlent le basic et possèdent tous le même accent plus ou moins prononcé. Il leur est en réalité difficile de prononcer les syllabes contenant un « L », un « R » ou un « S ».

HISTOIRE

Durant l'Empire Galactique, la planète était dirigée par le Grand Protecteur Navik le Rouge du Clan Chattza. Il limita l'émigration et était en affaire avec le Soleil Noir et l'Empire. Il persécuta ses ennemis et anéantit même le Clan Tetsu. Seul Greedo l'Ancien et sa famille en réchappèrent.

De nombreux Rodiens se joignirent à la Rébellion, certains membres du Rogue Squadron appartenaient à cette espèce.

Les Yuuzhan Vong envahirent Rodia lorsqu'elle se retrouva sur leur chemin et les Rodiens en devinrent les esclaves et ils subirent également des expériences scientifiques sur leur génome. Une grande vague d'émigration sauvage eut alors lieu pour échapper aux envahisseurs.

Après la guerre, ils réinvestirent leur planète. Au Sénat Galactique, ils étaient représentés par Moog Ulur.

SITH SANG PUR

Type : Humanoïde

Planète d'origine : Korriban

Taille : 1,80 m

Langage : Sith

Couleur de peau : Rouge

Signes particuliers : Barbe tentaculaire

Faction recommandée : Empire, Seigneur Sith

La Caste : Commence avec D6 en Âme ou en Force

La Robustesse : Commence avec D6 en Vigueur

Sixième Sens : Ont cette étonnante capacité à pressentir l'imminence d'un mauvais coup. Chaque fois qu'ils vont être victime d'une attaque surprise, d'une embuscade ou d'un autre vilain tour du style, ils peuvent faire un jet de Perception à -2 juste avant que cela se produise. En cas de succès, ils savent que quelque chose va se produire et s'y préparer. En cas d'échec, ils utilisent les règles de surprise normale.

L'Art de la Guerre : Commence avec D6 en Combat.

Sanguinaire : Ne fait jamais de prisonniers. - 4 en Charisme si cela se sait.

Rancunier : Il est revanchard, allant jusqu'à tuer pour se venger.

INTRODUCTION

Les Sith étaient une espèce humanoïde à peau rouge originaire de Korriban et de Ziost, deux planètes du système Horuset. Vivant à l'origine dans un système oublié et éloigné de toute autre civilisation, les Sith firent un jour la rencontre de ceux qui deviendraient leurs maîtres : les Jedi Noirs exilés, bientôt rebaptisés Seigneurs Noirs Sith. Sous la domination des Seigneurs Noirs, les Sith devinrent esclaves, et leur espèce évolua en plusieurs sous-genres.

LA SOCIÉTÉ SITH

La société Sith était fondée sur un système de castes, donc chacune était en constante rivalité avec les autres. Bien qu'en apparence primitive, elle accordait énormément d'importance aux rites religieux et sacrificiels. Bâtie sur une hiérarchie solide, la société Sith reposait sur plusieurs castes : une caste esclave importante, une caste d'ingénierie, une caste sacerdotale appelée caste Kissai, et une caste guerrière appelée caste Massassi.

La première caste, celle des esclaves, était la sous-catégorie travailleuse et servile de la société Sith, et donc la moins considérée. Étant la moins cultivée et la plus docile, elle voyait les Jedi Noirs exilés comme de vrais dieux ; dieux pour lesquels elle était donnée en sacrifice. La seconde caste, celle des ingénieurs, travaillaient à maintenir et à améliorer la technologie Sith, principalement la technologie de guerre, telle que le Lanvarok, l'arme du guerrier Sith.

La Caste guerrière, appelée caste Massassi, était constitué des Sith les plus résistants physiquement et les plus dangereux. Bien qu'ils ne s'illustraient guère par leur intelligence, les Massassi se révélaient extrêmement efficaces lorsqu'il s'agissait de capturer des bâtiments ennemis. Étant la caste la plus forte, il jurait naturellement allégeance au Sith le plus puissant : le Seigneur Noir des Sith.

La dernière caste, celle des prêtres Kissai, constituait la classe religieuse de la société Sith. Tournée vers les anciens textes, elle étudiait la nature du Côté Obscur de la Force, et expérimentait la pratique de la magie Sith. Plus intelligents que les Massassi, les prêtres Kissai présidaient toutes les cérémonies religieuses.

À la tête de ces castes existaient les Seigneurs Sith. Le Seigneur Sith était le pilier de la tradition Sith, et ses attributions incluait la préservation des connaissances et de la gloire

du peuple Sith. Dès son enfance, le futur Seigneur Sith est entraîné à devenir un chef sans pitié, endurant de nombreuses tortures physiques et mentales. Ainsi, le Seigneur Sith, arrivé à l'âge adulte, se découvre un penchant naturel pour le Côté Obscur, et transmet ses expériences à sa descendance.

HISTORIQUE

Les Sith fondèrent leur société vers 130 000 av B.Y. Une trentaine de milliers d'années après sa naissance, la société Sith changea profondément. Les Sith, qui étaient naturellement sensibles à la Force, établirent une nouvelle religion Sith et cultivèrent la pratique des pouvoirs du Côté Obscur. Vers 28 000 av B.Y., l'arrivée au pouvoir d'Adas marqua l'unification du peuple Sith, mais afin de mieux régner, le roi Adas décida de fragmenter la société Sith et de la partager en plusieurs fiefs, chacun dirigé par un Seigneur Sith. Mais cette décision eut pour conséquence la multiplication des rivaux d'Adas, qui convoitaient tous le titre de « Sith'ari », c'est-à-dire de chef suprême des Sith. Mais Adas était considéré par la plupart des Sith comme un élu immortel, et cette réputation suffisait à dissuader tout rival de se mettre sur son chemin.

Vers 27 000 av B.Y., toujours sous le règne du roi Adas, les Sith reçurent la visite d'une espèce puissante et très évoluée : les Rakatans. À l'époque, les Rakatans cherchaient à étendre les frontières de leur Empire, et lorsqu'ils débarquèrent sur Korriban, ils prétendirent d'abord vouloir tisser des relations diplomatiques avec le peuple Sith. Et comme preuve de bonne foi, ils enseignèrent au roi Adas la conception de l'Holocron, un dispositif collecteur de données extrêmement complexe. Mais peu de temps après, les Rakatans montrèrent leurs véritables intentions, et tentèrent de conquérir Korriban. C'est là que le peuple Sith combattit sous un même drapeau, et qu'après de nombreuses batailles sanglantes, il repoussa l'invasion

Rakatan. Mais la contre-attaque avait fini par coûter au roi Adas sa propre vie, et les Sith, désormais sans roi, entrèrent dans une ère de guerre civile. Chaque Seigneur Sith réclamait le titre du défunt roi Adas, et les luttes internes durèrent de nombreuses générations. La situation devenant trop instable sur Korriban, le gouvernement Sith prit finalement la décision de déplacer leur capitale sur Zios, une planète morte recouverte de glace.

La société Sith continua de vivre dans le chaos jusqu'en 6 900 av B.Y., où elle reçut la visite d'étrangers dotés de pouvoirs surnaturels et extrêmement puissants. Les Sith, trop éloignés des autres civilisations de la galaxie, pensaient être face à des dieux. Mais ceux que les Sith prenaient pour des dieux tombés du ciel étaient en fait les Jedi Noirs bannis de la République par l'Ordre Jedi, à l'issue du siècle de l'obscurité. Faisant preuve de pouvoirs extraordinaires, les Jedi Noirs prirent le pouvoir, et les Sith furent réduits en esclavage. Prétendant être des dieux, les Jedi Noirs se rebaptisèrent Seigneurs Sith, et élirent un Seigneur Noir des Sith, un chef suprême du peuple Sith unifié. Le sang des Jedi noirs et des Sith se mêlèrent durant des siècles. Sous le règne de terreur des nouveaux Seigneurs Sith, l'espèce Sith servit de cobaye pour des expériences contre-nature, créant des sous-espèces tels les Massassi de Naga Sadow. Sur plusieurs générations, les Sith évoluèrent, victimes de la sorcellerie Sith de leurs maîtres, et de nouvelles castes firent leur apparition, dont la plus connue reste l'ordre des Sorciers de Tund.



SULLUSTAIN

Nom original : Sullustan

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Sullust

Taille : 1.50 m

Couleur de peau : Rose, gris.

Signes particuliers : Joues pendantes.

Faction recommandée : Aucune

Allô quoi ! : Commence avec D6 dans la compétence Perception.

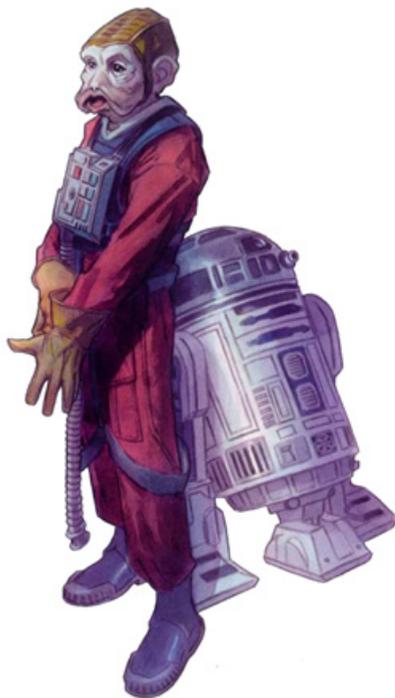
Perd pas Le Nord : Commence avec D6 dans la compétence Navigation.

Vision Nocturne : Ont la capacité de voir dans l'obscurité, excepté l'obscurité totale. La vision nocturne ignore les malus dus à l'obscurité légère et forte.

APPARENCE ET CARACTÉRISTIQUES BIOLOGIQUES

Les Sullustains (également appelés Sullustéens ou Sullustiens) sont des humanoïdes d'environ 1.50m, avec une tête ronde, flanquées de deux larges oreilles et de gros yeux noirs. Ils ont des joues pendantes caractéristiques à leur espèce.

Leur corps est adapté à la vie sous terre. Leurs yeux sont faits pour voir dans un milieu avec une faible luminosité. Lorsqu'ils s'exposent à la lumière du jour, les Sullustains risquent des dommages au niveau de la cornée. Ceux qui ont choisi de voyager à travers la galaxie ont constaté ce genre de lésions au bout d'une trentaine d'année. Certains choisissent de porter des lunettes spéciales afin de ne pas aggraver leur cas.



Leurs oreilles leur permettent d'entendre le moindre bruit. Ce développement sensoriel permet de fuir en cas de danger mais a également permis de développer une sensibilité artistique liée à la musique.

Leur langage inclut de subtiles fluctuations sonores que seuls les Sullustains peuvent reproduire et percevoir. Ceux naissant avec un défaut d'audition auront de grandes difficultés à communiquer. Un Sullustain sourd, ne vit jamais très longtemps en raison de son isolement au sein de la société mais également à cause des prédateurs.

Si les Sullustains se ressemblent aux yeux de n'importe quelle autre espèce, pour eux, la réalité est bien différente. Les marques de leur crâne ainsi que les traits de leurs joues sont uniques chez chaque individu, comme

l’empreinte digitale ou rétinienne humaine. Certains d’entre eux veulent aller plus loin dans l’individualisme en se marquant de tatouages rituels.

La plupart d’entre eux n’ont pas de poils mais ceux qui en ont (barbe ou cheveux), les font volontairement pousser afin d’accentuer cette différence. Cette volonté de différenciation par le style capillaire a engendré un développement de l’art capillaire ainsi que de la cosmétologie. Les coiffeurs et barbiers Sullustains sont renommés pour leur habileté bien que la plupart des représentants du peuple n’aient pas de cheveux.

Les Sullustains ont tous un excellent sens de l’orientation. Celui-ci leur permet de se repérer dans les tunnels, grottes et labyrinthes de leurs villes. Par extensions, ils font de très bon navigateurs et pilotes. On dit même qu’un Sullustain qui empreinte un chemin ne l’oubliera jamais, même dans l’hyperspace.

CULTURE ET SOCIÉTÉ

Leur planète, Sullust, est inhospitalière en raison de son activité volcanique constante qui engendre des nuages de fumés noirs et toxiques. De ce fait, ils préfèrent rester dans leurs cavernes humides et ne sortir qu’à de rares et courtes occasions. En plus de l’environnement difficile de Sullust, la planète est également garnie de nombreux prédateurs pour ses habitants.

Les Sullustains vivent en clan, celui-ci étant dirigé par une femelle qui élève ses enfants qu’elle aura eu de différents mâles. Tout ce monde vie ensemble ou dans le même quartier. Une femme sans enfant est active et travaille généralement pour la SoroSuub jusqu’à ce qu’elle soit prête à enfanter. Dès qu’elle

devient mère, elle devient femme au foyer, comptant sur son ou ses maris pour subvenir aux besoins du foyer.

Ils sont un peuple polythéiste avec un panthéon de Dieux.

Les Sullustains sont très respectueux des lois, règles et procédures. Ils ont des protocoles pour tout et n’importe quoi et ont besoin de tout formaliser.

C’est un peuple naturellement joyeux, pragmatique, curieux et qui aime faire de nouvelles rencontres. Ils aiment apprendre de nouvelles choses en matière de science, technologie, culture, tradition, art ou encore musique. Ils aiment apprendre à travers des expériences nouvelles et personnelles.

HISTOIRE

La planète Sullust héberge la SoroSuub Corporation, entreprise aux activités variées telles que communication, agroalimentaire, armement, fabrication de véhicule, vaisseaux, ... Il faut noter que la moitié de la population de Sullust travaille pour SoroSuub. Durant l’Empire, la société jura allégeance au nouvel ordre. L’alliance de l’Empire et de SoroSuub permirent à cette dernière de dissoudre le gouvernement et de prendre sa place à la tête de la planète. De nombreux Sullustains quittèrent leur monde pour soutenir l’Alliance Rebelle et se battre à ses côtés. Après la chute de l’Empire, les dirigeants de la compagnie tentèrent de fuir mais furent arrêtés, jugés et emprisonnés ! Un nouveau directeur fut trouvé pour l’entreprise et le gouvernement démocratique reprit sa place. Ce dernier continua d’entretenir de bonnes relations avec la Nouvelles République.

TOGRUTA

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Shili

Taille : environ 1,80m

Langage : Togruti et basic

Couleur de peau : Rouge-orangée

Signes particuliers : Deux cornes (montrals) sur le haut du crâne et trois appendices crâniens (lekkus)

Faction recommandée : Non Révélée

Agile : Commence avec D6 en Agilité

Faire corps avec la nature : Commence avec D6 dans la compétence Discrétion.

ASPECT PHYSIQUE

Leur crâne est surmonté de deux cornes, appelées montrals, ainsi que de trois appendices crâniens retombant sur leur corps, appelés lekkus. L'un est situé à l'arrière du crâne et retombe dans le dos et les deux autres, situés de chaque côté du crâne, retombe sur les épaules puis longent leur torse. Ces appendices leur servent notamment à communiquer ainsi qu'à ressentir les vibrations, se repérer dans l'espace ou encore exprimer leurs émotions. Par exemple, l'équivalent d'un rougissement émotionnel humain serait une pigmentation plus vive des bandes colorées zébrant les cornes et les lekkus.

Leur peau est rouge orangée et peut être plus ou moins foncée en fonction de l'individu. Tous les Togrutas ont des marques faciales de couleur blanche sur la peau, un trait génétique laissé par leurs ancêtres. Sur leurs torse, dos, bras et jambes apparaissent également des marques blanches. Elles sont différentes chez chaque membre de l'espèce, un peu comme des empreintes digitales. Le rouge de leur peau et le blanc de leurs marques leur

permettent de se camoufler dans l'environnement de leur planète Shili.

CULTURE ET SOCIÉTÉ

Les Togrutas sont un peuple paisible et pacifique engendrant néanmoins de féroces combattants en raison de la nature hostile de leur monde naturel mais également grâce à leurs particularités anatomiques.

Ils sont loyaux et s'adaptent très bien à la vie en communauté. Ils aiment le travail d'équipe et se fondent à la mixité culturelle. Les Togrutas préfèrent la compagnie et fuient l'indépendance et la solitude. Ceux qui sont éloignés de leur peuple souffrent généralement de dépression. Le maître Jedi Shaak Ti eut bien du mal à s'adapter à la vie solitaire des Jedi en raison de son origine. Dans leur tradition, l'individualisme d'un membre est considéré comme une déviance comportementale.

Certains vestiges de leurs origines animales se reflètent dans leurs coutumes sociales. En effet, les togrutas n'aiment pas porter de chaussures et restent pieds nus aussi souvent que possible afin de garder un contact avec la nature. Tous les membres du village participent à la chasse dès lors qu'ils sont valides et en âge de tenir une arme. Le fruit de cette chasse et ensuite divisé en parts égales pour l'ensemble du groupe.

Ils pensent également que ceux qui ne sont plus capables de suivre l'allure du groupe ou de survivre seuls doivent être abandonnés. Ils ne doivent pas devenir un fardeau pour le reste de la communauté. Les Togrutas ne pleurent pas leurs morts ce qui leur confère une réputation de peuple froid et dur. En réalité, le manque de remord est lié à une croyance qui veut que la mort de ceux qui

ne sont plus aptes à survivre fasse partie de l'ordre naturel des choses.

Beaucoup de personnes pensent que les Togrutas sont venimeux à cause de leurs incisives proéminentes similaires à celles des serpents. Les Togrutas ne savent pas eux même quelle est l'origine de cette croyance populaire mais ils pensent qu'elle puisse venir du fait qu'ils aiment manger leurs petites proies quand elles sont toujours vivantes, comme les thimiars, petits rongeurs se cachant dans les herbes. Ils les attrapent et les mordent avec leurs incisives les tuant rapidement et sans souffrance.

Les ancêtres des Togrutas étaient des prédateurs vivant et chassant en bande. Les Togrutas d'aujourd'hui sont toujours d'excellents chasseurs mais préfèrent vivre dans des villages camouflés par la forêt et protégés dans des vallées.

Les Togrutas portent des vêtements et des bijoux qu'ils confectionnent eux-même avec la peau ou encore les dents des animaux qu'ils ont chassés. Cela représente également une fierté en fonction de la difficulté de l'animal tué. Lorsqu'un Togruta tue un akul, énorme carnivore représentant une réelle menace pour le peuple, il peut ainsi arborer, comme le veut la tradition, un collier composé des dents de l'animal. Cette tâche est d'autant plus périlleuse que l'animal à des sens particulièrement développés lui permettant de détecter les prédateurs. Les dents du akul sont le trophée le plus populaire parce que ces animaux sont connus pour la force de leur mâchoire.

Les bijoux traditionnels, confectionnés à partir de dents de akul, de métal ou encore de perles et de pierres indigènes, sont placés sur le front et entre les marques faciales

entourant les yeux.

Shaak Ti portait ce genre de bijoux afin de mettre en avant son attachement à une longue tradition togruta malgré son dévouement à l'ordre Jedi.

Pour la plupart, les Togrutas à avoir quitté Shili sont des femmes et sont parties pour rejoindre l'Ordre Jedi. Les plus connues sont le maître Jedi Shaak Ti qui siégeait au Conseil Jedi, notamment durant la période de la Guerre des Clones et qui est l'une des rares survivantes de l'Ordre 66, ainsi que la Padawan d'Anakin Skywalker, Ahsoka Tano.



TRANDOSHAN

Type : Humanoïde-Reptilien

Planète d'origine : Trandosha

Taille : 1.8 m à 2 m.

Langage : Dosh

Couleur de peau : Différentes nuances de vert et marron.

Signes particuliers : Type reptilien sans queue.

Faction recommandée : Empire

Puissant : Commence avec D6 en Force

L'Art de la Guerre : Commence avec D6 en compétence de Combat.

Armure Naturelle : +1 en Résistance

Infrarouge : Capable de voir dans le spectre Infrarouge. Les malus des attaques en luminosité faible est divisé de moitié, arrondi à l'inférieur.

Ennemi racial : -4 en Charisme envers les Wookies.

Dette de Vie : Ils sont redevables durant leur vie à celui qui aura sauvé la leur (voir : Code d'honneur)

BIOLOGIE ET APPARENCE

Les Trandoshans, dit T'doshok dans leur langue, sont des reptiles humanoïdes issus de la planète Trandosha, également appelée Dosh.

Ils sont anatomiquement plus solides et plus forts que n'importe quel humanoïde, y compris les Humains. Ils ont une taille moyenne de 2 mètres.

Ils peuvent régénérer leurs membres et leur peau mais le processus est lent. Chacun de leur membre se termine par trois griffes tranchantes particulièrement efficaces lors du combat au corps à corps. Leurs mains

sont peu habiles en raison du manque de doigt et le fait que l'extrémité des doigts soit une griffe. Leurs pieds ne peuvent supporter aucune sorte de chaussures qui les gênent pour courir ou se battre.

Comme de nombreux reptiles, ils ont une peau à écailles et ils la perdent durant la mue une fois par an. La couleur de leur peau peut varier du vert au marron en passant par différentes nuances.

Ils ont le sang-froid et leurs yeux sont de gros bulbes oranges avec une pupille horizontale noire capable de voir les différentes gammes de l'infrarouge. Contrairement à beaucoup de leurs congénères reptiliens ils n'ont pas de queue.

Les femelles pondent généralement quatre œufs à la fois et les entretiennent dans un endroit de leur maison pour les garder au chaud.



SOUS-ESPÈCE

Durant leur évolution, une partie de la population se retrouva isolée, pour des raisons inconnues. A partir de là, cette population évolua différemment pour devenir les Saurins.

Certaines particularités génétiques les distinguent de leurs cousins, comme leurs yeux noirs ou encore leurs mains composées non seulement de cinq doigts, mais qui sont également plus longs.

Les Saurins considèrent que Durkteel est leur planète d'origine. Leurs croyances et mode de vie est similaire à celui des Trandoshans.

CULTURE ET SOCIÉTÉ

Éducation : A leur naissance, à la sortie de l'œuf, ils sont capables de marcher et ont déjà un fort instinct pour la chasse. Les enfants d'une même portée jouent généralement ensemble dès leurs premières heures en se chassant mutuellement dans une sorte de jeu de cache-cache.

Vers l'âge de deux ans, les parents les emmènent pour leur première vraie chasse en leur apprenant tout ce qu'ils doivent savoir. Vers l'âge de dix ans, ils ont déjà toutes les compétences nécessaires dans le combat à mains nues, au maniement des armes à feu et l'utilisation de nombreuses autres armes.

Croyances : Par nature, l'espèce est particulièrement violente, leur vie étant basée sur la chasse et la compétition. Les Trandoshans croient en une divinité qui « compte les points » durant la vie du chasseur. C'est-à-dire qu'en fonction des actes du Trandoshan durant sa vie, il pourra accumuler des points qui détermineront son statut dans l'autre monde. Ces points sont appelés des points

jagganath. Cette quête des points donne une direction au style de vie des Trandoshans. Il n'est donc pas étonnant de les voir effectuer des métiers tels que chasseur de prime, mercenaire ou trafiquant d'esclaves.

Les Trandoshans sont particulièrement friands de la chasse aux Wookiees, qui leur vaut de gagner de nombreux points. En revanche le fait d'être lui-même capturé ou de ne pas réussir sa mission, lui fait perdre encore plus de points ainsi que d'être très mal vu de sa déité. Cependant, en tuant le responsable, il peut alors récupérer l'ensemble de ses points. Il est plutôt rare de voir un Trandoshan ne pas adhérer aux croyances et aux modes opératoires de son peuple. Lorsque c'est le cas, comme pour l'assassin Nakaron, il est systématiquement banni.

Armement : Les Trandoshans ont toujours utilisé des armes pour se battre, au-delà de l'utilisation de leur force et de leurs griffes, même si au combat au corps à corps, ils peuvent rivaliser avec les Wookiees qui sont pourtant connus pour être l'une des espèces les plus forte de la galaxie. Au fil du temps, leurs armes sont devenues de plus en plus modernes. Un Trandoshans se déplace toujours avec plusieurs armes sur lui de différents types.

Dette de vie : Comme leur voisin mais également ennemis, les Wookiees, les Trandoshans honorent une dette de vie. C'est-à-dire qu'ils sont redevables durant leur vie à celui qui aura sauvé la sienne.

Alimentation : Ils sont également connus pour manger des vers vivants. L'une des recettes traditionnelles des Trandoshans est un gâteau plat.

Sensibilité à la Force : Les rares Trandoshans sensibles à la Force, utilisent généralement cet atout pour améliorer leurs performances de chasseur. De ce fait, ni l'Ordre Jedi, ni l'Ordre Sith, n'accepte de les recevoir dans leur rang.

Il y eut cependant des exceptions comme ce fut le cas de Lissarkh, un Padawan du Maître Plo Koon, la Jedi Kras'dohk ou encore le Jedi sombre Osskski à l'époque de la Guerre Civile Galactique.

HISTOIRE

Les Trandoshans habitent la planète Trandosha également appelée Dosha ou Hsskor. Elle se situe dans le même système que la planète des Wookiees, Kashyyyk.

En 7 000 av BY, les Trandoshans rejoignirent la République Galactique.

Durant la Nouvelle Guerre Sith (qui dura environ de 2 000 à 1 000 av BY.), des Sith débarquèrent sur la planète et les Trandoshans en tuèrent un bon nombre. Ils ripostèrent en envahissant la planète, détruisant les habitations et massacrant une grande partie de la population. Les survivants durent engager leur loyauté auprès de leurs envahisseurs, et plus particulièrement de la Fraternité de l'Obscurité, pour sauver leur vie.

Avant la Guerre des Clones, ils envahirent et occupèrent la planète Jabiiim, avant de l'abandonner quelque temps plus tard. A cette époque, Trandosha était représentée contre son grés au Sénat Galactique par un Wookie du nom Yarua. En 32 ap BY, des terroristes Trandoshans tentèrent de l'assassiner.

En 22 av BY, des négociations de paix furent entamées entre les Trandoshans et les Wookiees suite à des affrontements qui débutèrent un an plus tôt entre les deux peuples. Elles tombèrent à l'eau lorsqu'il fut mis à jour que les Trandoshans étaient liés avec la Fédération du Commerce. Par la suite, le peuple se rapprocha de la Confédération des Systèmes Indépendants. Ensemble, ils envahirent Kashyyyk et imposèrent l'esclavagisme aux Wookiees. La République Galactique y envoya des troupes, ce qui aboutit à la Bataille de Kashyyyk.

Après la Guerre des Clones, les Trandoshans suggérèrent à l'Empire d'utiliser les Wookiees comme esclaves. Suite à l'aide que les Wookiees apportèrent au Maître Yoda pour s'échapper de la planète, ce qui le mena à aller se battre contre l'Empereur lui-même, celui-ci accepta bien volontiers de se venger de ce peuple.

Après la Bataille d'Endor, la Nouvelle République libéra Kashyyyk bien que les Trandoshans continuèrent leurs raids sur la planète. Des sanctions économiques furent alors mises en place à l'encontre de Dosha. Ils finirent par cesser leurs actions mais la haine continua malgré tout de se développer entre les deux peuples.

Trandosha recommença à prospérer à l'époque de l'Empire de Dark Krayt.

TWI LEK

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Ryloth

Taille : 1,6 m à 2,4 m

Langage : Twi'leki, basic

Couleur de peau : Rouge (race : Lethan), orange, jaune, vert, bleu (race : Rutian), violet, rose, brun, blanc, gris

Signes particuliers : Une paire de deux longs appendices tentaculaires crâniens

Faction recommandée : Aucune

Agile : Commence avec D6 en Agilité

Charismatique : +2 en Charisme

Vision Nocturne : Ont la capacité de voir dans l'obscurité, excepté l'obscurité totale. La vision nocturne ignore les malus dus à l'obscurité légère et forte.

Frêle : -1 en Résistance



APPARENCE ET CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les éléments physiques les plus marquants chez les Twi'leks sont la variété de la palette de couleur de leur peau pour une même espèce et la présence d'une paire de deux longs appendices tentaculaires crâniens.

On suppose que l'origine du mot « Twi'lek » est issue de la contraction de « twin lekku », twin signifiant jumeaux.

Les lekku : Ces appendices, appelés « tchun-tchin » ou « lekku », grandissent au même rythme que le reste du corps et contiennent une partie du cerveau des Twi'leks. Dans le terme « tchun-tchin », le « tchun » se réfère au lekku gauche et le « tchin » se réfère au lekku droit.

Les lekku ont plusieurs utilités dans la vie quotidienne et culturelle des Twi'leks, notamment en stockant la graisse ou encore en servant de zone érogène.

Les Twi'leks ont une structure vocale humanoïde standard leur permettant d'apprendre de nombreux langages aliens. Leur langue maternelle, le twi'leki, utilise une combinaison de mots et de subtils mouvements de lekku.

Les lekku sont des membres très sensibles et le fait de les serrer fortement ou de tirer dessus peut être très douloureux pour les Twi'leks au point de les paralyser quelques instants. Il peut également arriver que des dégâts causés aux lekku engendrent des dégâts irréparables au cerveau du Twi'lek.

De longs lekku et bien proportionnés sont considérés comme un symbole de haut statut social inspirant le respect ou une bonne santé. Certains membres de la société twi'lek y voient également un symbole phallique où les lekku les plus imposants ont les connotations les plus positives.

La peau : La couleur de peau des Twi'leks est extrêmement variée puisqu'elle peut être rouge, orange, jaune, bleu, vert, violet, rose, blanc, noir, gris ou brun. Toutes ces couleurs pouvant varier selon différentes teintes et nuances.

Certaines couleurs sont moins présentes que d'autres, les Twi'leks à la peau bleue turquoise sont ainsi appelés des Rutians, ceux à peau rouge, les plus rares, sont appelés Lethans. Cette dernière coloration est issue d'une mutation du code génétique.

Les Twi'leks sont dépourvus de poils et cheveux à l'exception des cils qui leurs permettent de se protéger du sable et de la chaleur de leur planète d'origine Ryloth. Les femelles ont des sourcils peints ou tatoués pour paraître plus désirable et ressembler d'avantage aux caractéristiques typiques des humanoïdes.

Les oreilles des mâles sont de type humanoïde alors que pour les femmes une partie d'entre elles ont des oreilles humanoïdes et les autres ont des oreilles de forme conique.

Les femelles Twi'leks sont réputées à travers toute la galaxie pour leur beauté et leur capacité à divertir, notamment en tant que danseuse. Elles sont souvent vendues comme esclaves et deviennent des preuves vivantes et dansantes de la richesse et de l'opulence de leur maître.

CULTURE ET SOCIÉTÉ

Le nom d'un Twi'lek est composé de celui de son clan et d'un nom personnel, il sera redécoupé et l'ordre des lettres pourra être réorganisé tout en gardant à l'esprit le nom du clan.

Les Twi'leks sont omnivores et se nourrissent de produits issus de leurs cultures ainsi que de la viande de rycrit, animal local.

Les mâles et les femelles portent des vêtements propres à leur sexe. La plupart des mâles portent de longues robes amples alors que les femelles ont plus généralement des vêtements serrés mettant ainsi en avant leurs formes avantageuses aux yeux des mâles. Les vêtements utilisés pour la danse étaient souvent légers et composés de voiles de soie, dévoilant davantage les formes féminines.

Les maisons des Twi'leks sur Ryloth ont des structures simples, faites de briques les protégeant de la chaleur naturelle de leur propre monde. Ils les décorent généralement de textiles de leur propre manufacture et d'objets simples.

Lors d'une rencontre entre un Twi'lek et un étranger ou un invité pour la première fois, il est coutume pour eux d'échanger un cadeau de bienvenue. Comme beaucoup d'autres espèces, l'organisation d'une fête est de mise afin de souhaiter la bienvenue et met ainsi à l'honneur leurs danses traditionnelles.

La beauté et la grâce naturelle des femelles Twi'leks en font des cibles privilégiées pour le trafic d'esclaves. De nombreux Twi'leks encouragent et contribuent au développement des ventes d'esclaves de leur propre peuple sur leur planète. Certains y voient la possibilité de s'enrichir à travers la vente d'enfants kidnappés ou orphelins, d'autres y voient la possibilité pour les enfants esclaves de vivre et grandir loin d'une planète à l'environnement hostile. D'autres encore pensent que l'esclavage et l'éparpillement du peuple à travers la galaxie permettent la prolifération de l'espèce et la préservation de leur culture loin de Ryloth. L'esclavagisme a ainsi permis au peuple d'être présent dans différents mondes ce qu'ils ne pouvaient pas faire eux-mêmes en raison de leur manque de moyens financiers et technologiques. Les Twi'leks ainsi vendus devenaient serviteurs ou artistes de divertissement.

Bien que de nombreux Twi'leks vivent légalement du commerce ou illégalement de criminalité, cette espèce comptait également une fière et honorable tradition de guerriers. Ces derniers inventèrent par ailleurs le « Chir'daki », vaisseau au design approximatif et peu élégant construit sur la base de vaisseaux tels que le TIE et l'X-Wing.

Chaque ville est autonome et est dirigée par un clan ayant développé son propre gouvernement composé de cinq membres.

La technologie développée sur Ryloth leur permet d'apporter de l'énergie à leurs industries souterraines et leurs maisons grâce à des moulins à vent et des turbines.

Leur différents contacts avec la galaxie sont principalement basés sur des échanges avec les planètes voisines, des pirates et autres contrebandiers.

Avant la chute de l'ancienne république, la planète Ryloth était représentée au Sénat Galactique par le sénateur Orn Free Taa. Pendant la guerre civile galactique, les Twi'leks restèrent neutres.

UBESE

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Uba IV et Ubertica

Taille : Environ 1.75 m à 2.25 m

Langage : Basic et Ubese

Couleur de peau : Bronzés

Faction recommandée : Empire

Agile : Commence avec D6 en Agilité

Je te survivrais : Commence avec D6 dans la compétence Survie.

Équipement spécial : En dehors de leur monde natal, ils ne peuvent pas survivre sans un appareil respiratoire ou ils suffoquent. De plus, ils ont besoin d'amplifier leur voix ou celle-ci ne serait que murmure. Pour finir ils commencent avec un costume environnemental gratuit (+1 au jet de Résistance ou de Vigueur contre les effets environnementaux.

Étranger : -2 en Charisme. Mal vus dans la galaxie.



GÉNÉRALITÉS

Natifs d'Uba IV, les Ubese s'isolèrent du reste de la galaxie et tournèrent leur civilisation vers l'agriculture. Ils ressemblaient à des hu-

mans, mais étaient plus fins, plus musclés et avaient une voix aiguë.

On savait que leur culture, clanique, était établie à la fois sur l'agriculture et la solidarité entre les membres d'un même clan. Les Ubese étaient obligés de porter des masques pour éviter de respirer des atmosphères à forte teneur en oxygène.

Avec le développement des voyages hyperspatiaux, le système d'Uba fut redécouvert et la technologie apportée sur la planète : les conditions de vie des Ubese s'améliorèrent sensiblement et la planète connut une explosion démographique. L'agriculture ne suffisait plus et les industries se développèrent ; les clans, à la base de la société, éclatèrent et donnèrent naissance à l'individualisme.

Les Ubese apprirent des visiteurs venus de l'étranger et commencèrent à développer leurs propres technologies, devenant de plus en plus dépendants de ces dernières. Les bouleversements culturels induits par les technologies conduisirent les Ubese à se considérer, à l'instar des Mandaloriens, comme une espèce destinée à conquérir toutes les espèces faibles de la galaxie. Les observateurs de la République Galactique découvrirent que les Ubese fabriquaient des armes bannies depuis la formation de la République et envisagèrent une attaque préventive contre le système : Uba I, II et V furent annihilées par les bombardements orbitaux, inhabitables du fait de la radioactivité contenues dans les armes construites par les natifs. Uba III explosa et donna lieu à une formation de champ d'astéroïdes. Seule Uba IV fut encore habitable... malgré la pollution de l'atmosphère, et le système fut placé en quarantaine.

Des millions d'Ubese étaient morts, les océans et les sols empoisonnés. Ils devinrent des nomades, d'autres utilisèrent les vaisseaux qui n'étaient pas encore détruits pour coloniser Ubertica, planète du système voisin. Les survivants d'Uba se surnommèrent les Véritables Ubese et accusèrent les colons d'Ubertica d'avoir quitté leur planète natale pour un paradis : ils furent nommés les yrak pootzck Ubese, c'est-à-dire les impurs, les traîtres. Seuls ces derniers s'en tirèrent et purent faire leurs chemins dans la galaxie. Les Véritables Ubese trouvèrent un moyen de survivre : devenir des mercenaires ou des chasseurs de primes et envoyer l'argent gagner à leurs familles. Parmi ces derniers, citons Boushh, chasseur de primes dont Leia Organa prit l'armure pour infiltrer le palais de Jabba le Hutt.

Certains de ces anciens chasseurs de primes étaient devenus tellement riches qu'ils érigèrent des forteresses, ranimèrent l'esprit de clan, oublié depuis longtemps, et rassemblèrent leurs forces. Mais au lieu de faire la guerre au reste de la galaxie, ils dirigèrent leurs armes vers les yrak pootzck Ubese. Un chef de guerre, ancien mercenaire, Savax, prit la direction des forces des Véritables Ubese et effectua un bombardement des colonies ennemies. Fort heureusement pour ces dernières, les vaisseaux impériaux intervinrent et annihilèrent les forces de Savax.



WOOKIEE

Nom original : Wookieee

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Kashyyyk

Taille : En moyenne 2.3m.

Langage : Shyriiwook et Xaczik

Couleur de peau : Fourrure aux différentes teintes de bruns et de marrons.

Faction recommandée : Rébellion/République

Puissant : Commence avec D6 en Force

Robuste : +1 Résistance

Votre Grandeur : Allongé +1

Langage Limité : Pour des raisons de morphologie, ils ne peuvent parler que leur langue.

Ennemi racial : -4 en Charisme envers les Trandoshan.

GÉNÉRALITÉS

Les Wookiees sont originaires de la planète jungle Kashyyyk. Dès la naissance, ils sont très habiles et font preuve d'une grande force. Ils sont d'ailleurs réputés pour être l'une des espèces les plus physiquement forte de la galaxie. Ils sont également particulièrement brillants pour réparer ou adapter les machines et les technologies. Ils sont grands avec une taille moyenne de 2.3m et ressemblent à des primates avec leurs longs poils sur l'ensemble du corps. Leur fourrure peut avoir différentes teintes de brun et de marron tirant parfois et par endroits sur le noir ou le blanc. La couleur de leurs yeux varie également du noir ou marron. Leurs mains et pieds sont équipés de griffes dont ils se servent exclusivement pour grimper aux arbres.



Les Wookiees communiquent grâce à un système de grognements, d'abolements, de hurlements et de grondements. Leurs cordes vocales ne leur permettent pas de parler le basic, de la même façon qu'un humain ne peut pas reproduire les sons effectués par un Wookiee. Leur dialecte, souvent considéré comme primaire, est appelé Shyriiwook ou encore « langage de peuple des arbres ». Il existe cependant différents dialectes comme sur l'île de Wartaki où les indigènes parlent le Xaczik. Les impériaux pensaient les Wookiees tous identiques, mais ces derniers, lorsqu'ils étaient esclaves, utilisèrent le Xaczik pour passer des informations secrètes aux membres de leur résistance.

Les femelles possèdent six mamelles et leur période de gestation est d'environ une année. Les nouveau-nées grandissent très vite, ils sont pleinement conscients et marchent seul au bout d'une année. L'espérance de vie d'un Wookiee tourne autour de six cents années.

CULTURE ET TEMPÉRAMENT

Il est connu que les Wookiees sont loyaux, qu'ils font preuve d'un esprit vif et de bra-

voure et qu'ils sont également capable de tendresse et de gentillesse. Ils sont dévoués à leur famille et leurs amis et particulièrement à ceux envers lesquels ils ont une dette de vie. Ils sont alors au service, par tradition et par honneur, à cet individu, sauveur de leur existence. L'un des exemples les plus connus de dette de vie est celui qu'avait le guerrier et vétéran de la Guerre des Clones, Chewbacca, pour le Capitaine Han Solo. Alors que celui-ci servait dans la Marine Impériale, le jeune Han Solo aida le Wookiee à s'échapper de sa condition d'esclave. Chewbacca s'engagea à payer sa dette de vie. Par la suite, ils devinrent deux amis inséparables et le Wookiee sauva la vie du Capitaine Solo à de nombreuses reprises. L'ultime acte de Chewbacca fut de donner sa vie pour tenter de sauver celle du fils de Han durant la guerre contre les Yuuzhan Vong.

Les Wookiees ont également la réputation, et à juste titre, de démarrer au quart de tour, particulièrement lorsque leur honneur ou celui de leur famille ou de leurs amis est mis en question. Ils peuvent s'enrager très facilement et leur hostilité dans ce genre de situation les fait taper dans tout ce qu'ils trouvent, qu'il s'agisse d'objet ou d'individus. Il est donc notoire, à travers l'ensemble de la galaxie, qu'il ne faut jamais contrarier un Wookiee.

Les Wookiees ont développé une culture et un mode de vie en adéquation avec le monde dans lequel ils vivent. Leurs habitations sont situées dans le septième niveau de végétation de Kashyyyk, dans les hauteurs des arbres wroshyr. Les villes et les habitations des Wookiees, montrent qu'ils apprécient et respectent la nature. Elles sont de forme circulaire et faites de bois. Bien qu'ils puissent aisément grimper d'un arbre à un autre, ils

ont installé des escaliers faits de branches de Kshyy.

Les Wookiees descendent rarement sous le quatrième niveau de végétation de leur planète en raison du danger qui y règne. Ils ont notamment pour croyance, que les esprits de leurs victimes, ou de ceux qui n'auraient pas honoré leur vie, hantent les lieux les plus bas, et attendent d'attraper et tuer ceux qui s'y aventureraient. Les légendes affirment même qu'aucun Wookiee n'en est jamais revenu. Les régions de la planète ont été néanmoins explorées et les analyses ont révélé que la planète comptait de grands océans et que les plages étaient le seul endroit où le sol était visible et accessible.

Lorsque les Wookiees deviennent adultes, ils quittent leur famille pour explorer les niveaux inférieurs de la forêt mais également pour chasser les dangereux quillarats qui vivent juste en dessous du cinquième niveau. Chasser au milieu des niveaux inférieurs de la planète représente un rite de passage pour les adolescents. Cet événement appelé hrrtattayk est une longue et importante tradition. Elle peut être effectuée seule, en étant avec un ancien ou avec des amis. Afin de réussir le passage, les adolescents doivent rapporter une preuve physique de leur bravoure, un trophée qu'ils peuvent exhiber ou porter sur eux. A la suite d'un succès, le Wookiee devenu un adulte est souvent récompensé par l'attribution d'un nouveau nom à la connotation plus mature. Dans certaines circonstances, le hrrtattayk peut prendre d'autres formes. Hors de leur monde, la démonstration d'un grand courage peut suffire à effectuer le passage. Une autre démonstration de courage a lieu lors du rituel de séduction. Lorsqu'un mâle souhaite demander une femelle en mariage, il doit lui apporter un quillarats qu'il aurait

chassé et tué sans arme. Si la femelle accepte, elle le montrera en mordant la créature. Lorsque deux Wookiees sont mariés, ils le restent durant toute leur vie.

Dans leur culture, il est mal vu de se servir de ses griffes dans le combat au corps à corps, cette utilisation serait considérée comme un déshonneur et un acte de folie.

TECHNOLOGIE ET ARMEMENT

Bien qu'ils vivent dans un environnement naturel, les Wookies sont une espèce mécaniquement avancée. Quelques centaines d'années avant la bataille de Yavin, ils développèrent leur propre technologie en construisant d'énormes villes dans leur monde natal. Ils développèrent également des armes high-techs, comme des arbalètes laser bien qu'ils utilisent aussi des lames Ryyk propres à leur culture. Même leurs armes montrent leur amour de la nature par leur design et leur fabrication de bois.

HISTOIRE

Les Wookiees ont été accueillis au sein de la République en même temps que les Corelliens et les Alderaanais. Au même moment, le Wookiee Tyvokka intégra l'Ordre Jedi. Kashyyyk était représentée dès lors au Sénat Galactique et durant les dernières décennies de la République le Sénateur Yarua représentait à la fois les planètes Kashyyyk et Trandosh.

Aux environs de 22 av. BY, le Maître Jedi Oppo Rancisis tenta de résoudre un conflit entre Wookiees et Trandoshans mais sans succès puisque ces derniers avaient rejoint la Fédération du Commerce.

Durant la Guerre des Clones, les Wookiees combattirent les armées de la CSI aux côtés des clones de la République et de Maître Yoda. Lorsque l'Ordre 66 fut prononcé et que le Maître Jedi dut s'échapper, il put largement compter sur l'aide et la fidélité des primates qui l'aiderent à quitter la planète. Parce qu'ils sont très protecteurs vis-à-vis de leur monde naturel, les Wookiees découragèrent volontairement le tourisme sur Kashyyyk.

Ce comportement a beaucoup dérangé leurs voisins, les Trandoshans, qui ont besoin du tourisme pour développer leur économie. Cette situation, additionnée au désir des Trandoshans de coloniser la planète voisine, créa des tensions entre les deux peuples.

Les Trandoshans attendaient depuis longtemps déjà pour se venger des Wookiees lorsque l'Empire fit son apparition. Ils lui suggèrent alors d'utiliser les puissants primates en tant qu'esclaves pour effectuer des travaux pénibles. De nombreux Wookiees furent alors disséminés dans la galaxie pour travailler dans différents camps. Ils travaillèrent notamment, bien malgré eux et avec beaucoup de résistance, à la construction de l'Étoile de la Mort. L'Empire engagea même des chasseurs Trandoshans pour empêcher les Wookiees restés sur Kashyyyk de quitter la planète. Ces événements font partis des raisons pour lesquelles les deux espèces n'ont jamais pu s'entendre même après la chute de l'Empire.

Aujourd'hui les Wookiees sont des membres actifs de l'Alliance Galactique et sont totalement libres de l'oppression Impériale et Trandoshan. Ils sont ainsi disposés à partager leurs talents avec l'ensemble de la communauté galactique.



ZABRAK

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Iridonia

Taille : Environ 1.8 m.

Langage : Basic et Zabraki

Couleur de peau : Du blanc au noir en passant par différentes nuances plus ou moins foncées.

Signes particuliers : Des cornes sur le crâne.

Faction recommandée : Aucune

Puissant : Commence avec D6 en Force

L'Art de la Guerre : Commence avec D6 en Combat

Arts Martiaux : Force +4 pour les attaques à mains nues. Toujours considéré comme armé.

Présomptueux : Pensent qu'ils peuvent arriver à tout



APPARENCE PHYSIQUE

Les Zabraks, également connus sous le nom d'Iridoniens, sont des humanoïdes natifs d'Iridonia. Il s'agit d'un monde inhospitalier de la bordure Médiane, peuplé de prédateurs, gravé par des canyons profonds, frappé par des vents violents et bordé de mers acides.

Les Zabraks ressemblent à des humains à cela près que leurs crânes sont ornés de cornes de différentes tailles et à l'implantation variable. Elles poussent à la puberté et sont annonciatrices de l'arrivée prochaine du rite de passage.

Durant celui-ci, les Zabraks se font dessiner des tatouages faciaux composés de différentes lignes fines. Ces traits peuvent symboliser une appartenance familiale, une origine particulière ou peuvent être dessinées par le zabrak lui-même, comme l'a fait le Sith Dark Maul.

Comme les Humains, les Zabraks ont différentes couleurs de peau allant du blanc au noir en passant par différentes nuances plus ou moins foncées.

Ils peuvent être chevelus comme totalement chauves de naissance, cette particularité dépendant des sous-espèces. Les différentes couleurs de cheveux sont similaires à celles des Humains mais les Zabraks ne possèdent pas de cils, de sourcils ou tout autre pilosité faciale.

Leurs yeux ont également des couleurs similaires à ceux des Humains mais peuvent également être rouges, oranges, jaunes ou violets.

CARACTÈRE ET CULTURE

Les Zabraks sont des individus sûr d'eux qui pensent pouvoir atteindre tous les objectifs qu'ils se fixent. Lorsqu'ils ont une idée en tête, ils se focalisent dessus jusqu'à l'accomplissement de celle-ci. Ils ont également développé une volonté à toute épreuve, ils sont ainsi capables d'endurer les pires sévices sous la torture sans céder à leur bourreau.

Ils ont développé une grande fierté mais lorsqu'ils s'opposent à une autre espèce ils ne sont pas du genre à dénigrer leurs adversaires. Les Zabraks se répartissent en différentes colonies et développent une grande fierté à cette appartenance. Bien que les compétitions soient fréquentes entre ces colonies, il n'y a jamais de confrontations violentes sauf en cas de sérieuse provocation. Au contraire, ils sont très fiers de la diaspora de leur espèce, partant du principe que la diversité culturelle au sein de leur espèce, développée à partir des différentes colonies, est une force qui joue en leur faveur.

Les Zabraks sont des guerriers et explorateurs renommés. Avant de coloniser d'autres mondes, les clans iridoniens se battaient continuellement dans des guerres pour affûter leur habileté dans les arts martiaux. Les Siths trouvèrent en eux un excellent investissement en les engageant en tant que mercenaires. L'art de la guerre et des techniques de combat prirent alors une place importante dans leur culture.

Les Zabraks d'Iridonia sont culturellement différents de ceux des colonies. Ils sont généralement plus centrés sur la guerre et préoccupés par la formation des plus jeunes aux arts martiaux. L'apprentissage des arts martiaux est une discipline obligatoire de

l'enseignement scolaire iridonien. Les élèves qui excellent dans ce domaine sont envoyés dans des centres spécialisés pour un entraînement plus poussé, ainsi bon nombre des meilleurs combattant au corps à corps sont issus d'Iridonia. Les Zabraks les plus aisés des colonies envoient souvent leurs enfants étudier les arts martiaux sur la planète. Les Zabraks d'autres mondes sont généralement similaires à ceux d'Iridonia dans leur culture à l'exception qu'ils n'envoient pas leurs enfants étudier les arts martiaux sur leur planète d'origine. Leurs enfants ont ainsi évolué dans différentes voies allant de la médecine au monde du spectacle.

Certains pensent que le fait qu'ils se concentrent sur les arts martiaux est un héritage historique de leur précédente connexion avec les Siths. Les Zabraks y voient plutôt la survivance d'un mode de vie basé sur l'instinct et les besoins de l'espèce.

INDUSTRIE ET ARMEMENT

L'arme de prédilection des Zabraks est le zhaboka. Il s'agit à l'origine d'un bâton de bois orné de lames de métal à ses extrémités. Les zhabokas modernes font deux mètres de long, sont séparable en deux en leur milieu et les lames des extrémités sont fondues dans du duracier. Les Zabraks jouissent d'une excellente réputation de constructeur d'armes dans toute la galaxie. Ils sont connus pour fabriquer certains des plus puissants blasters et des vibrolames d'une qualité incomparable. Ces armes sont appréciées des collectionneurs et servent plus souvent pour des cas de défense personnelle que pour des forces armées militarisées sauf dans certains cas d'unités spéciales. De ce fait, elles ne sont pas fabriquées en masse.

HISTOIRE

Les Zabraks explorèrent la galaxie et colonisèrent de nombreux mondes, notamment en raison de la nature inhospitalière de leur propre planète. Ainsi, de nombreux individus définissent leur origine à partir de leur colonie et nom depuis Iridonia. Leur grande volonté, leur entêtement et leur grande résistance à la douleur ont fait d'eux des farouches résistants et opposants à l'Empire. Ils ont été esclaves, surtaxés, leurs infrastructures détruites et les soins médicaux quasi-inexistants au point d'un faire un génocide. Malgré ces mauvais traitements, le peuple survécut fièrement.

Ils sont de grands défenseurs de l'indépendance et militent pour les droits des espèces à travers la galaxie même durant la période où eux-mêmes étaient des cibles pour l'Empire. Durant la Guerre des Clones, la Zabrak Kaysil Verwood était l'une des leaders du Mouvement De Soulagement des Réfugiés (RRM : Refuge Relief Mouvement). Ce mouvement travaillait pour aider les populations déplacées durant le conflit qui opposait l'Ancienne République et les Séparatistes.

Après l'ascension de Palpatine au rang d'Empereur, elle s'aperçut qu'elle serait rapidement une cible pour les assassins impériaux en raison de son travail pour les droits des espèces mais aussi pour avoir épousé un humain. Dès lors, Kaysil et sa sœur Elibet Dav, devinrent deux des premières Zabraks à rejoindre l'Alliance Rebelle. Kaysil en profita pour créer, avec l'aide de ses contacts, un holonet souterrain pour aider tous les êtres vivants de la Galaxie qui cherchaient à fuir la domination de l'Empire. Par la suite Kaysil devint la première représentante zabrak au Comité Électoral Galactique de la Nouvelle République. L'ensemble des Zabraks se joignirent au mouvement et intégrèrent la nouvelle République afin de ne jamais plus souffrir d'oppression comme se fut le cas sous l'Empire.

D'autre part, certains Zabraks sensibles à la force sont devenus des Jedi et deux d'entre eux siégèrent au Conseil Jedi au temps de l'Ancienne République, il s'agit d'Agan Kolar et Eeth Koth.



ZELTRON

Type : Humanoïde-Mammifère

Planète d'origine : Zeltros

Taille : 1.8 m en moyenne.

Langage : Basic.

Couleur de peau : rose à rouge.

Signes particuliers : Projection de phéromones, projection et réception d'émotions, deux foies.

Faction recommandée : Aucune

Je ne suis pas un Héros : Commence avec D6 dans la Compétence de son choix

Je suis une Légende : Un Atout Novice bonus

BIOLOGIE ET APPARENCE PHYSIQUE

Les Zeltrons sont une espèce de Proches-Humains originaires de la planète Zeltros.

Bien qu'ils ressemblent à des Humains, ils demeurent néanmoins une espèce à part en raison de certaines différences génétiques comme la présence d'un second foie. La couleur de leur peau peut aller d'un rose vif et plus soutenu que la couleur « crème » que l'on retrouve chez les Humains, jusqu'à certaines nuances de rouge. Cette pigmentation est directement liée aux radiations émises par le soleil de leur monde.

Les Zeltrons ont la capacité de projeter de puissantes phéromones pouvant affecter un individu ou un groupe d'individus.

Ils sont également empathiques, c'est-à-dire capable de ressentir les émotions des autres, de la même façon qu'ils peuvent projeter leurs propres émotions vers un individu et ainsi l'influencer.

Cette espèce a la réputation galactique de regrouper les individus les plus physiquement attrayants.



CULTURE ET CARACTÈRE

Les Zeltrons feraient n'importe quoi pour satisfaire leurs invités. Ils prennent un grand plaisir à faire preuve d'hospitalité, n'hésitant pas à faire de grandes fêtes pour n'importe quel événement.

En raison de leur capacité à ressentir et projeter des émotions, l'amour, le réconfort et le fait d'éprouver des sentiments positifs sont extrêmement importants, surtout au contact d'autres individus.

Dans le même esprit, le gouvernement démocratique prend toutes les mesures possibles pour que le peuple soit heureux. La nature même des Zeltrons fait qu'il n'y eut que très peu de tyrans et de despotes puisqu'ils ne peuvent pas commettre d'atrocité sans en éprouver eux-même la douleur.

Le monde des Zeltrons a été envahi une douzaine de fois durant les six derniers siècles. Grâce à leurs phéromones, les envahisseurs ont systématiquement posé les armes et rejoints le peuple dans les festivités. Depuis ce

temps, ils ne s'occupent plus de leurs défenses planétaires ou de leur forces militaires.

Ils ont néanmoins de très bons guerriers et ils se maintiennent en bonne condition physique tout au long de leur vie.

Leur côté enjoué et fêtard font d'eux des êtres appréciés par les autres communautés. On les retrouve donc un peu partout dans les spatioports à travers la galaxie.

Ils ont une sexualité complètement débridée et sont très fiers de cet état de fait. Leur culture est particulièrement développée autour de ce sujet, comme l'art et la littérature. La recherche du plaisir en général demeure leur activité principale.

Ils considèrent la monogamie comme étant dépassée et ringarde.

Leurs vêtements sont généralement colorés et faits pour mettre les atouts physiques en avant. Les combinaisons de couleurs employées sont criardes et faites pour attirer l'œil.

TECHNOLOGIE

Ils maîtrisent le voyage dans l'hyperespace, ont un niveau avancé dans le domaine de l'agriculture et des méthodes industrielles et jouissent d'une excellente connaissance médicale, particulièrement dans le domaine des antibiotiques.

HISTOIRE

Plusieurs invasions de leur monde défaites grâce à l'émission de phéromones qui fit abandonner leur motivation aux envahisseurs.



★★★ THE ULTIMATE GALACTIC GRUDGE MATCH ★★★

The GALACTIC EMPIRE by order of GRAND MOFF TARKIN Presents

HOOHA ON THE DEATH STAR

HEAD to HEAD
AGAIN



DARTH
VADER

VS.

OBI WAN
KENOBI

Out of Retirement



DIRECT FROM
RINGSIDE AT



HARD HEART
CANTINA

DECK 69
SECTOR N-ONE

DOORS OPEN
8:00PM

ALL SEATS
RESERVED
STARTING

#7220

LIVE FROM THE HANGER BAY CORRIDOR ★ NO RADIO ★ NO HOME TV

3 - LES COMPÉTENCES

Certaines compétences du livre de base font l'objet d'une mise à jour afin de correspondre à l'univers de Star Wars.

COMBAT (AGILITÉ)

Combat englobe toutes les armes de corps à corps quelque soit l'arme de mêlée utilisée sauf le Sabre Laser. La difficulté pour toucher un adversaire est sa Parade.

CROCHETAGE

Dans Star Wars Unchained, cette compétence n'existe pas. Elle est dissociée entre la compétence Piratage et Réparation

PIRATAGE (INTELLECT)

En complément à la compétence Recherche, Piratage est centré sur les recherches Informatiques. Elle comprend la recherche d'informations sécurisées sur le réseau Holonet, les bases de données privées et autres archives électroniques. Elle comprend aussi le piratage de données sécurisées sur ces mêmes sources, la prise de contrôle sur des systèmes informatiques protégés ainsi que la désactivation des systèmes de sécurité tel que les serrures électroniques ou tous les systèmes de surveillance (Drone de surveillance, caméra, micro ...).

PISTAGE (INTELLECT)

Filature permet de suivre les traces d'un ou plusieurs individus sur tous types de terrain que cela soit Rural ou Urbain (livre de règles : Pistage, p.45).

RECHERCHE (INTELLECT)

Recherche permet d'obtenir des informations avec une bibliothèque, les recherches d'informations non sécurisées du réseau Ho-

lonet (l'Internet de Star Wars), les rubriques nécrologiques ou toutes sources d'informations écrites. A l'inverse pour soutirer des informations à une personne, il faudra utiliser la compétence Réseaux.

RÉPARATION (INTELLECT)

Réparation représente la capacité à remettre en état (Gadgets, véhicules, armes et autres machines). Réparation comprend aussi le crochetage des serrures et pièges mécaniques. Un personnage subit un malus de -2 à son jet s'il ne dispose pas des outils de base nécessaires à la réparation ou au crochetage. Obtenir une Relance sur un jet de Réparation permet de diminuer de moitié le temps de l'opération.

UTILISATION DE LA FORCE (ÂME)

Cette compétence représente votre compréhension de la Force et la façon de la manipuler, de la percevoir ou de la suivre.

Cette compétence est utilisée pour activer les Pouvoirs de la Force et aussi Résister à celle-ci. Par contre, tous les tests pour résister au Coté Obscur se font sur un jet d'Âme et non d'Utilisation de la Force.

4 - NOUVEAUX ATOUTS ET HANDICAPS

Comme c'est le cas des compétences, certains Atouts nécessitent une mise à jour afin de correspondre à l'univers de Star Wars.

LES NOUVEAUX HANDICAPS

ESPRIT TROUBLÉ :

Novice, Handicap mineur.

-2 aux jets de Résistance au Côté Obscur. Ne peut être pris que par les personnages possédant Arcane (Force).

Submergé par ses sentiments, rendant diffi-

cile pour lui de garder un esprit clair, Il est souvent impétueux et prend des mesures hâtivement. Cela ne fait pas de lui un mauvais Jedi, mais ouvre un voie de plus vers le Côté Obscur.

HANTÉ

Novice, Handicap Majeur.

Le personnage commence l'aventure avec un passif sombre, un traumatisme grave auquel il a du faire face, tel qu'une guerre, assister à un meurtre lors de son enfant, avoir tué une personne etc. Le traumatisme peut être différent et devra être validé par le MJ.

Le personnage commence le combat en étant « secoué » automatiquement.

VASSAL

Spécial, Handicap Majeur.

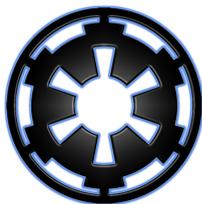
Votre vie dépend d'une personne influente, qu'elle soit Suspecte ou du Côté de la Loi. Vous lui devez obéissance, respect et fidélité tant que vous ne vous êtes pas acquitté de votre dette envers elle.

Une foi que cette dernière est acquittée le Handicap disparaît, enfin si votre protecteur ne décide pas de vous supprimer ...

VŒUX

Novice, Handicap Majeur.

Les Vœux sont le « Code d'Honneur » des utilisateurs de la Force. Les Vœux sont très important aux yeux de votre Héros, ce sont les préceptes de ce qui fait de lui un Utilisateur de la Force. Voir les Codes Jedi & Sith



LES NOUVEAUX ATOUTS

ATOUTS DE BACKGROUND

ARCANE BACKGROUND (FORCE)

Novice, Sixième Sens.

- **Arcane Attribut** : Âme
- **PP supplémentaires** : 10
- **Nombre de Pouvoirs supplémentaires** : 3

Cet Atout est réservé uniquement au Héros voulant suivre la voie de la Force et ne peut pas être pris si un Héros possède déjà l'Atout « Force Non Entraînée ».

Voir la Section : La Force.

FORCE NON ENTRAÎNÉE

Novice, Sixième Sens

- **Arcane Attribut** : Âme
- **Points de Pouvoir au départ** : 10
- **Nombre de Pouvoir au départ** : 3

Cet Atout est réservé au Héros qui ne veut pas suivre la voie de la Force. Le Héros pourra choisir trois pouvoirs dans la liste des pouvoirs communs à la Force. Ne fonctionne pas avec l'Atout « Nouveau Pouvoir » du livre de règle de Savage Worlds.

INDIVISION

Héroïque, Maître dans la Force.

+ 2 aux jets Utilisation de la Force. Le Héros ne fait plus qu'un avec la Force et cela par delà la mort elle-même.

NAVIGATEUR

Agilité D8, Pilotage D6, Perception D6.

Cet Atout est considéré comme le permis de conduire galactique . De plus, il vous permet d'acheter, de posséder un Vaisseau à votre nom.

NÉ DANS L'ESPACE

Novice, Pilotage D6 , Connaissance Ordinateur D6.

Les Héros nés dans l'Espace gagne un +2 en Navigation et +2 en Réparation Vaisseau.

RÉSISTANT À LA FORCE

Aucun Atout de Force.

+2 à tous les jets de Résistance aux pouvoirs de la Force, qu'ils soient amicales ou non. +2 en Armure contre les dégâts directs du aux pouvoirs de la Force. Les Miraluka peuvent encore vous sentir et vous attaquez à -2 comme si vous étiez à couvert. Le Héros n'est pas sensible à la Force, ni à ses effets, ce qui le rend difficile à être touché par la Force.

VAISSEAU

Aguerri, Navigateur, Persuasion D8

Permet d'acheter un Vaisseau à Crédit par l'intermédiaire d'une riche puissance, sauf si le Héros possède déjà l'Atout Très Riche. Tant que le Héros n'a pas payé intégralement son vaisseau, il est sujet au Handicap «Vassal» .

ATOUPS DE COMBAT

COMBATTANT DE LA FORCE

Novice, Utilisateur de la Force D6, Combat D6
Grâce à ses connaissances dans la Force, Le Héros peut choisir de se spécialiser dans une arme tel que le Sabre Laser ou le Disque Lame. Le malus pour l'utilisation de cette arme reste de -4 pour toutes personnes dont ce n'est pas l'arme de prédilection. Cet Atout peut être choisi deux fois, mais seulement si c'est une arme différente à chaque fois.

GRAND COMBATTANT DE LA FORCE

Vétéran, Combattant de la Force dans l'arme concernée, Utilisateur de la Force D10, Combat D8

Le Héros est passé maître dans l'art d'utili-

ser le Sabre Laser ou le Disque Lame, lui octroyant un bonus de +1 en attaque et +2 aux dommages. Cet Atout peut être choisi deux fois, mais seulement si c'est une arme différente à chaque fois.

SABRE LASER, AMBIDEXTRE

Novice, Agilité D8, Padawan.

Ignore le malus de -2 pour la main non directrice tant que celle-ci tient un Sabre Laser. Ne se cumule pas avec l'Atout Ambidextre, par contre ce dernier fonctionne tant que l'arme utilisé n'est pas un Sabre Laser.

SABRE LASER, COMBAT À DEUX ARMES

Sabre Laser Ambidextre

Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples. Fonctionne avec n'importe quelle arme en plus du Sabre Laser.

SABRE LASER, DÉFENSE

Combattant de la Force, Padawan.

Armé d'un sabre Laser, - 1 à l'Ennemi qui tente de toucher le Héros avec une arme à distance. Ne se cumule pas avec Esquive et Grande Esquive

SABRE LASER, DÉFENSE AMÉLIORÉE

Héroïque, Grand Combattant de la Force.

Armé d'un sabre Laser, +1 en Parade et - 2 à l'Ennemi qui tente de toucher le Héros avec une arme à distance. Ne se cumule pas avec Esquive et Grande Esquive

SABRE LASER, DÉFLEXION

Padawan, Combattant de la Force, Sabre Laser Défense.

Lorsqu'une attaque à distance manque votre Héros et qu'il est armé d'un Sabre Laser, il peut essayer de renvoyer l'attaque. -2 aux jets de Combat Spécialisé plus les différents modificateurs, obscurité, à couvert, portée ... Si

L'attaque est un succès, l'Ennemi prend pour lui les dommages de sa propre arme. En cas de As sur le Dé de Combat Spécialisé, ne pas rajouter 1D6 supplémentaire de dommage.

SABRE LASER, DÉFLEXION AMÉLIORÉE

Héroïque, Grand Combattant de la Force, Sabre Laser Défense.

Lorsqu'une attaque à distance manque votre Héros et qu'il est armé d'un Sabre Laser, il peut essayer de renvoyer l'attaque. -4 aux jets de Combat Spécialisé plus les différents modificateurs, obscurité, à couvert, portée ... Si l'attaque est un succès, l'Ennemi prend pour lui les dommages de sa propre arme. En cas de As sur le Dé de Combat Spécialisé, rajouter 1D6 supplémentaire de dommage.

ATOUS DE PROFESSION

CHASSEUR DE PRIME

Intellect D6, Pistage D8, Recherche D8, Réseaux D6.

+2 aux jet de Dé en Pistage et Réseau lorsqu'il traque une proie. Le Chasseur de prime, connu également sous le nom de Tueur à gages est une personne payée pour ramener quelqu'un mort ou vif en fonction du contrat.

CONTREBANDIER

Navigateur, Persuasion D6, Réseaux D8.

+2 en Charisme, Discrétion et en Pilotage. Accumulant crédits et ennemis, les contrebandiers ne doivent leur survie dans la galaxie qu'à leur verve, leur ruse et leur astuce. Qu'il s'agisse de séduire un Alien ou de négocier avec un criminel endurci, le charme est pour les contrebandiers un atout de taille qui leur permet souvent de se sortir d'une situation délicate. Mais en cas de problème inextricable, les contrebandiers ont toujours une porte de sortie. Experts en l'art d'échapper

aux radars, les contrebandiers sont quasi-insaisissables. Et s'il leur est impossible d'éviter l'affrontement, ils se révèlent également être des combattants aussi redoutables que rusés.

DECKER

Piratage D8, Recherche D6, Réparation D6.

+2 aux jets de Piratage, Recherche et Culture Générale lorsque le Héros effectue toutes actions informatiques approfondies sur l'Holo-net ou bases de données par exemple.

EXPLORER

Novice, Âme d6+, Survie d8+, Pistage d8+

L'Explorer est une évolution naturelle de ce que fut à une époque lointaine et ce que nous appelions autrefois un forestier, un ranger, un éclaireur ou un chasseur. Ils étaient plus à l'aise dans les étendues sauvages qu'en milieu urbain. D'excellents pisteurs, éclaireurs, ils savaient aussi trouver tout ce qu'il fallait pour survivre en milieu sauvage. Désormais, ces anciens Forestiers savent aussi bien évoluer en étendus sauvages, hostiles, qu'en milieu urbain.

Il ajoute +2 aux jet de Perception, Pistage, Survie et Discrétion, grâce à son expérience de la recherche, de l'exploration et des milieux hostiles. Le bonus pour la Discrétion ne s'applique qu'en milieu sauvage. Annule et remplace l'Atout Forestier

MÉDIC DE COMBAT (MILITAIRE)

Intellect D8, Soins D10, Connaissance (Humanoïde-mammifère) D8, Survie D6

+2 aux jet de Soins, Connaissance et Survie, grâce à son entraînement militaire, le médecin peut exercer son métier et répondre à toutes les situations extrêmes. Ne se cumule pas avec l'Atout « Guérisseur » du livre de règles de Savage Worlds.

TECKOS

Intellect D8, Réparation D8, Piratage D6
+2 aux jets de Réparation et Culture Générale pour tous ce qui est en rapport avec la Mécanique, l'Électronique, Informatique ou Robotique. Le temps nécessaire pour effectuer des Réparations est réduit de moitié voir qu'un quart sur un As.

TERÄS KÄSI

Combat D10, Art Martiaux.

+1 en Force et en Parade, le Teräs Käsi est un art martial ancien mis au point par les Suivants de Palawan sur la planète Bunduki. Ses utilisateurs sont peu nombreux, mais variés: Mandaloriens, guerriers et chasseurs de primes, et parfois Jedi ou Sith.

TERÄS KÄSI, MAÎTRE

Teräs Käsi, Maître des Arts Martiaux, Combat D12.

Le Héros gagne +1 supplémentaire en Parade et ses attaques à mains nues ont une Pénétration d'Armure de 4. Le Héros est devenue un Maître Teräs Käsi et ses membres, des armes mortelles.

ATOUS DE POUVOIR

FORCE DE L'ÂME

Être Maître, Âme D10.

Lorsque le Héros a besoin d'urgence de Points de Pouvoir, il utilise cet Atout pour puiser la Force au fond de son Âme. Avant d'utiliser cette dangereuse faculté, le Héros décide en premier du nombre de Points de Pouvoir qu'il souhaite puiser. Il fait un jet d'Âme avec comme malus le nombre de points choisis +1, en action gratuite. Si le résultat de son Dé d'Âme est de 1 ou moins, le Héros reçoit un niveau de Fatigue. Avec un succès ou mieux, le Héros obtient les Points de Pouvoir désirés et s'en sert aussitôt pour activer un pouvoir.

Le Héros récupère un niveau de Fatigue ainsi perdu toutes les 24 heures.

TERÄS KÄSI, MÉDITATION

Âme D8, Teräs Käsi Maître.

Si le corps du Maître Teräs Käsi est un arme mortelle, l'Âme domine le corps, la matière. Hors combat le Maître Teräs Käsi peut rentrer en médiation afin de baisser d'un état ses blessures.

ATOUS DE PROFESSION DE LA FORCE

JEDI PADAWAN

Novice, Arcane Background (Force), Vœux.
Ne peut être appris que lorsque le joueur a trouvé un Maître disposé à lui prodiguer un enseignant.

Le Héros est un apprenti, en passe de terminer sa formation et auquel son Maître laisse une certaine autonomie.

Le Héros gagne :

- Un Sabre Laser en Héritage de leur Maître
- D6 en Combat Spécialisé Sabre Laser
- Le Handicap « Vœux », Voir Faction Ordre Jedi

JEDI, CONSULAIRE (SOIGNEUR)

Aguerrri, Jedi Padawan, Force D8, -2 Points en Handicap Retour vers la Lumière.

Le Héros est spécialisé dans les Pouvoirs de Soins et le Contrôle au détriment des Pouvoirs d'Attaque.

Augmenter 1 Point de Pouvoir au Coût des Pouvoirs d'Attaque. Réduire de 1 Point de Pouvoir le Coût des Pouvoirs de Soins ou de Contrôle. Le coût d'un Pouvoir ne pourra jamais être en dessous de 1.

Le Héros gagne :

- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.
- +1 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de choisir la couleur du Laser qu'il veut.

JEDI, CHEVALIER

Aguerri, Jedi Padawan, Force D8.

Le Héros est spécialisé dans les Pouvoirs d'Attaque et le Contrôle au détriment des Pouvoirs de Soins.

Augmenter 1 Point de Pouvoir au Coût des Pouvoirs de Soins. Réduire de 1 Point de Pouvoir le Coût des Pouvoirs d'Attaque ou de Contrôle. Le coût d'un Pouvoir ne pourra jamais être en dessous de 1.

Le Héros gagne :

- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.
- +1 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur,
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de choisir la couleur du Laser qu'il veut.

JEDI, MAÎTRE

Héroïque, Jedi Consulaire/Chevalier, Force D10

Le Héros gagne :

- Le titre le Maître et l'Atout Acolyte,
- Sabre Laser, Défense Améliorée,
- Sabre Laser, Déflexion Améliorée,
- +1 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur
- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.

SŒUR DE LA NUIT

Aguerri, Sith Padawan, Force D8, Vœux.

Contrairement aux autres utilisateurs de la Force, le Héros n'a aucune spécialité dans un domaine.

Le Héros gagne :

- 10 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.
- Pouvoir supplémentaire : Ami des Rancors (Voir Ami des Bêtes)
- +1 aux jets d'Âme pour résister à la Lumière
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de choisir la couleur du Laser qu'il veut.

SORCIÈRE DE DATHOMIR

Aguerri, Jedi Padawan, Force D8, Vœux.

Contrairement aux autres utilisateurs de la Force, le Héros n'a aucune spécialité dans un domaine.

Le Héros gagne :

- 10 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 3 Pouvoirs supplémentaires.
- +1 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de prendre la couleur Rouge.

SITH, PADAWAN

Novice, Arcane Background (Force), Vœux.

Ne peut être appris que lorsque le joueur a trouvé un Maître disposé à lui prodiguer un enseignant.

Le Héros est un apprenti, en passe de terminer sa formation. Son Maître, maltraite, torture, brise cet être afin de lui faire ressentir la Haine, la Colère ainsi que la recherche du Pouvoir par tous les moyens.

Le Héros gagne :

- Un Sabre Laser, qu'il devra gagner tuant la cible que son Maître lui indiquera,
- D6 en Combat Spécialisé Sabre Laser,
- Le Handicap « Vœux », Voir Faction Seigneur Sith.

SITH, GUERRIER

Aguerri, Sith Padawan, Force D8.

Le Héros est spécialisé dans les Pouvoirs d'Attaque et le Contrôle au détriment des Pouvoirs de Soins.

Augmenter 1 Point de Pouvoir au Coût des Pouvoirs de Soins. Réduire de 1 Point de Pouvoir le Coût des Pouvoirs d'Attaque ou de Contrôle. Le coût d'un Pouvoir ne pourra jamais être en dessous de 1.

Le Héros gagne :

- Devra tuer la cible que son Maître aura choisi afin de gagner son rang
- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires,
- +1 aux jets d'Âme pour résister à la Lumière,
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de prendre la couleur Rouge.

SITH, INQUISITEUR (SOIGNEUR)

Aguerri, Sith Padawan, Force D8.

Le Héros est spécialisé dans les Pouvoirs de Soins et le Contrôle au détriment des Pouvoirs d'Attaque.

Augmenter 1 Point de Pouvoir au Coût des Pouvoirs d'Attaque. Réduire de 1 Point de Pouvoir le Coût des Pouvoirs de Soins ou de Contrôle. Le coût d'un Pouvoir ne pourra jamais être en dessous de 1.

Le Héros gagne :

- Devra tuer la cible que son Maître aura

choisi afin de gagner son rang

- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires,
- +1 aux jets d'Âme pour résister à la Lumière,
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre sabre Laser et de prendre la couleur Rouge.

SITH, SEIGNEUR

Héroïque, Sith Guerrier/Inquisiteur, Force D10.

Le Héros gagne :

- Devra tuer son Maître ou Maître de Rang équivalent afin de gagner son titre de « Dark ou Darth » ainsi que l'Atout Endurci.
- +1 aux jets d'Âme pour résister à la Lumière,
- 5 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 2 Pouvoirs supplémentaires.

ZEISON SHA, PADAWAN

Novice, Arcane Background (Force), Vœux, Piratage D8.

Contrairement aux autres Utilisateurs de la Force, l'art des Zeison Sha est un art très ancien et pratiquement perdu. Des recherches approfondies (Piratage) permettent de retrouver les traces et l'apprentissage de cet art. Peu enclins à pardonner aux Jedi l'abandon dont ils avaient été victimes, débarqués sur Yanibar, monde hostile, qu'ils colonisèrent, ils développèrent leur propre philosophie autour du rejet de l'Ordre Jedi et des Seigneurs Sith.

Le Héros gagne :

- Un Disque-lame, Héritage d'un Zeison Sha disparu.
- D6 en Combat Spécialisé Disque-lame,

- 1 Pouvoir supplémentaire

Lorsqu'un Héro choisi d'être Zeison Sha, celui-ci n'a pas besoin de trouver un Maître pour s'entraîner dans cet Art. Par contre, à chaque fois qu'il voudra découvrir un Pouvoir, il devra faire un jet de Piratage -2. Si c'est un succès il peut apprendre ce Pouvoir. Si il rate il devra apprendre un nouveau pouvoir, par le biais d'un Atout, afin de pouvoir relancer les recherches et redécouvrir un pouvoir précédemment raté.

Arme : Disque-lame (Voir Équipement)

Cette arme de jet était constituée d'un anneau métallique qui disposait de quatre grandes dents acérées et dont les extrémités étaient des lames aiguës. Au centre de l'arme, une double poignée en forme d'anneau permettait une prise en main efficace pour le lancer. Arme de prédilection des Zeison Sha, sa forme aérodynamique en fait une arme facile à manier et pouvant être guidée ou ramenée à l'aide de la télékinésie.

ZEISON SHA

Aguerri, Zeison Sha Padawan, Force D8, Piratage D10

Contrairement aux autres utilisateurs de la Force, le Héros n'est aucunement spécialisé dans un domaine.

Le Héros gagne :

- 10 Points de Pouvoir supplémentaires,
- 3 Pouvoirs supplémentaires.
- +2 aux jets d'Âme pour résister au Coté Obscur ou à la Lumière,
- +2 Réparation. Apprend à construire son propre Disque-lame.

ATOUTS N'EXISTANT PAS OU ÉTANT MODIFIÉS DANS STAR WARS UNCHAINED.

ARCANE

Seul l'Arcane Background (Force) existe.

CHAMPION

N'existe pas.

DRAIN DE L'ÂME

Remplacé par Force de l'Âme

FORESTIER

N'existe pas

GUERRIER SAINT / IMPIE

N'existe pas

MAGE

N'existe pas

MENTALISTE

N'existe pas

RÉSISTANCE AUX ARCANES ET GRANDE RÉSISTANCE AUX ARCANES

Seul la Résistance à la Force existe.

5 - LA FORCE

FORCE NON ENTRAÎNÉE

Novice, Sixième Sens

- **Arcane Attribut :** Âme
- **Points de Pouvoir au départ :** 10
- **Nombre de Pouvoir au départ :** 3

Cet Atout est réservé au Héros qui ne veut pas suivre la voie de la Force. Le Héros pourra choisir deux pouvoirs dans la liste des pouvoirs communs à la Force. Ne fonctionne pas avec l'Atout « Nouveau Pouvoir » du livre de règle de Savage Worlds.

ARCANE BACKGROUND (FORCE)

Novice, Sixième Sens.

Ne peut être appris que lorsque le joueur a trouvé un Maître disposé à lui prodiguer un enseignement.

- **Arcane Attribut** : Âme
- **Points de Pouvoir au départ** : 10
- **Nombre de Pouvoir au départ** : 3

«La force est une sorte de fluide créé par tout être vivant, une énergie qui nous entoure et nous pénètre, et qui maintient la galaxie en un tout unique.»

Obi-Wan Kenobi à Luke

Arcane Background (Force) est la première voie officielle de la Force. Vous la comprenez, vous la sentez, la canaliser pour accomplir des exploits surhumains. Les Utilisateurs de la Force, peuvent, avec l'aide de leur Maître, s'orienter vers diverse voie tel que :

- L'Ordre Jedi,
- Les Seigneurs Sith,
- Les Sorcières de Dathomir,
- Les Sœurs de la Nuit,
- Les Zeison Sha.

POUVOIRS DE LA FORCE

Tous les pouvoirs figurant dans le livre de règles de Savage Worlds ne sont pas disponibles dans l'univers de Star Wars Unchained. Par contre tous les pouvoirs de la Force sont basés sur l'Âme et non sur l'Intellect pour les pouvoirs du livre de règles de Savage Worlds.

Afin de mieux distinguer de quel côté le pouvoir est destiné, il a été rajouté une classification :

LUMIÈRE

Le Pouvoir est utilisable par le Héros ayant le Handicap Retour vers la Lumière.

COMMUN

Le Pouvoir est utilisable par les deux cotés de la Force

COTÉ OBSCUR

Le Pouvoir est seulement utilisable par le Héros ayant le Handicap Sombrier vers le Coté Obscur.

La Liste des pouvoirs suivant du livre de règles sont utilisables tels quels par les Héros possédant Arcane Background.

LA LUMIÈRE :

- Ami des Bêtes [Novice]
- Armure [Novice]
- Augmentation de Trait [Novice]
- Confusion [Novice]
- Choc [Novice]
- Déluge de Coups [Aguerri]
- Dissipation de la Force* [Vétéran]
- Guérison [Novice]
- Guérison, Grande [Aguerri]
- Vitesse [Novice]

LES COMMUNS :

- Aveuglement [Novice]
- Clairvoyance* [Vétéran]
- Déflexion [Novice]
- Détection de la Force* [Novice]
- Dissimulation de la Force* [Vétéran]
- Lecture des pensées [Novice]
- Rapidité [Aguerri]
- Secours [Novice]
- Suggestion* [Novice]
- Télékinésie : Saut Amélioré* [Novice]
- Télékinésie : Soulever des Créatures* [Novice]
- Télékinésie : Répulsion* [Novice]

- Télékinésie, Grande* [Héroïque]

LE COTÉ OBSCUR :

- Diminution de Trait [Novice]
- Drain de Force* [Novice]
- Éclair [Novice]
- Enchevêtrement [Novice]
- Marionnette [Vétéran]
- Méditation* [Novice]
- Rafale [Novice]
- Ralentissement [Aguerri]
- Télékinésie : Étranglement de Force* [Novice]
- Terreur [Vétéran]

Les pouvoirs avec des étoiles (), sont des pouvoirs décrits dans cet ouvrage.*

LES POUVOIRS DE TELEKINESIE DE LA FORCE

Contrairement au pouvoir de Télékinésie du livre de règle de Savage Worlds, le pouvoir de Télékinésie est plus complexe dans l'univers de Star Wars Unchained car il n'est pas considéré comme un pouvoir unique. En effet, chaque spécialité de ce pouvoir doit être apprise séparément.

TÉLÉKINÉSIE [SPÉCIAL]

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 3

Portée : Âme

Durée : 3 (1/round)

La Télékinésie représente la capacité de déplacer un objet ou une créature, y compris soi-même, par la Force. Un utilisateur de la Force peut soulever cinq fois son Dé d'Âme avec un succès et 25 fois son Dé d'Âme avec une Relance.

ÉTRANGLEMENT DE FORCE

[COTÉ OBSCUR]

L'étranglement de Force est sans doute l'un des procédés les plus cruels pour tuer une cible. Dérivée de l'étreinte de Force, cette technique est identique à un étranglement classique, à ceci près qu'elle applique une forte pression sur la gorge d'un individu grâce à la télékinésie. Le Héros effectue un jet d'opposition d'Utilisation de la Force contre l'Âme de la cible. Si c'est un succès, la cible ne peut pas se défaire de cette emprise et tant que le Héros maintient son Étranglement de Force, la cible subit une fois par round le type de Dé d'Utilisation de la Force en dégâts. La Résistance de la cible réduit de 1 tous les rounds jusqu'à 0. L'armure de la cible est ignorée.

RÉPULSION [COMMUN]

Les Utilisateurs de la Force utilisent parfois ce pouvoir pour faire chuter leurs victimes d'une grande hauteur ou de les projeter contre des murs tels des pantins désarticulés. Une Créature peut être déplacée d'autant de case que la valeur du Dé d'Âme de l'Utilisateur de la Force.

Lorsque le Héros propulse un objet sur une victime, il devra faire un jet d'Utilisation de la Force pour toucher sa cible. Si c'est un succès, l'objet cause Dé d'Âme + 2 à sa cible.

Les Créatures « lâchées » subissent les dégâts de chute habituels.

SAUT AMÉLIORÉ [COMMUN]

Le Héros utilise la Force pour sauter plus haut, plus loin que la normale. Lorsque cet effet est activé, la distance maximale à laquelle il peut sauter, verticalement ou horizontalement, est égal à 1 case fois le type du Dé d'Âme sans élan et 1 case fois le type du

Dé d'Âme + 2 cases avec élan.

Le Héros peut tenter d'utiliser cet effet en cas de chute. Un jet sous Utilisation de Force est nécessaire. Chaque Succès, Relance et As réduit ses dégâts de Chute de D6 points.

SOULEVER DES CRÉATURES [COMMUN]

L'utilisateur de la Force peut soulever une ou plusieurs Créatures vivantes simultanément tant que le poids total ne dépasse pas cinq fois son Dé d'Âme avec un succès et 25 fois son Dé d'Âme avec une Relance.

Les cibles vivantes peuvent résister à ce pouvoir avec un jet d'Âme opposé au jet d'Utilisation de la Force. En cas de succès, la cible n'est pas affectée. En cas d'échec par contre, elle est soulevée comme l'indique le pouvoir et ne bénéficie pas d'autres chances d'y échapper.

Une victime peut occasionnellement réussir à s'agripper à quelque chose d'assez solide pour essayer de résister à la Télékinésie. Dans ce cas, il doit réussir un jet de Force opposé à un jet d'Utilisation de la Force. En cas de succès il a réussi à s'agripper et ne peut pas être déplacé ou écrasé à ce round.

TÉLÉKINÉSIE, GRANDE [SPÉCIAL]

Rang : Héroïque

Points de Pouvoir : Spécial

Portée : Âme

Durée : 1 (5/round)

Un personnage ne peut acquérir le pouvoir Grande Télékinésie que s'il possède déjà un pour de Télékinésie. Ce pouvoir permet de déplacer à distance des objets très lourds. Pour chaque 5 Points de Pouvoir dépensés par le personnage pour l'activation du pouvoir, le poids maximum transportable (dont la base de calcul est indiquée dans la descrip-

tion du pouvoir Télékinésie) est multiplié par 10. Ce poids est multiplié par 10 avec un As. La vitesse de déplacement de l'objet est égale au Âme du personnage. Les dommages causés par un objet très lourd propulsé à cette vitesse sont égaux à Âme+6. S'il est nécessaire de vérifier si l'objet atteint la cible, on utilise le résultat du jet de Âme effectué par le personnage comme jet d'attaque. Les pouvoirs modifient

DÉTECTION DE LA FORCE [COMMUN]

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 3

Portée : Même système planétaire

Durée : Instantanée

Détection de la Force permet à un Héros de ressentir et localiser les Utilisateurs de la Force. Si le Héros a déjà rencontré cet utilisateur de la Force, alors il pourra reconnaître sa signature dans la Force la prochaine fois qu'ils seront proches.

Détection de la Force permet également d'évaluer le niveau de puissance d'un utilisateur de la Force. Pour cela, le personnage utilisant le pouvoir Détection de la Force effectue un jet opposé d'Utilisation de la Force contre l'Âme la cible qu'il souhaite évaluer. Si c'est un succès, le Héros connaît la valeur de Âme de la cible, ainsi que son niveau de Corruption.

DISSIMULATION DE LA FORCE [COMMUN]

Rang : Vétéran

Points de Pouvoir : 3

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure (1/heure)

Lorsque ce pouvoir est utilisé, la personne essayant de faire une tentative de Détection de la Force devra faire un jet d'opposition

entre les Utilisation de la Force des deux Adversaires. Si c'est un succès, il parvient à percer la dissimulation, dans l'autre cas il ne détecte rien et devra réutiliser à nouveau la Détection de la Force afin de percer la ruse à jour.

DISSIPATION DE LA FORCE [LUMIÈRE]

Rang : Vétéran
Points de Pouvoir : 5
Portée : Âme
Durée : Instantanée

Dissipation de la Force permet à un Héros d'annuler les pouvoirs du Coté Obscur sur ses ennemis ou alliés. Il ne fonctionne pas sur des pouvoirs innés tel que la Résistance à la Force de certaines Races.

Dissipation de la Force peut être utilisé sur un pouvoir en cours d'utilisation et également pour contrer un pouvoir au moment où il est lancé. Dans le second cas, le Héros doit être en Attente et tenter d'interrompre l'action de son adversaire normalement. Dans les deux cas, la résolution est gérée par un jet d'utilisation de la Force entre les deux adversaires.

DRAIN DE FORCE [COTÉ OBSCUR]

Rang : Novice
Points de Pouvoir : 5
Portée : Âme + Toucher
Durée : Instantanée

Le pouvoir de Drain de Force soigne les blessures récentes ou non. Contrairement au Pouvoir de Guérison, pour que le Héros puisse soigner un allié, il doit attaquer une cible afin de faire un transfert par contact sur son allié. Pour chaque utilisation de Drain de Force, le Héros doit faire un jet d'opposition d'Utilisation de la Force contre la Vigueur de

la cible. Si c'est un succès chaque utilisation de Drain de Force efface une blessure, deux avec Relance et la transfère à sa cible. Le jet de Dé d'attaque subit une pénalité égale au nombre de blessures de la victime. Le pouvoir de Drain de Force peut également servir à guérir les poisons et les maladies de la même façon que le pouvoir de Guérison.

NOUVEAUX POUVOIRS

Tous les nouveaux pouvoirs présentés ci-dessous sont des pouvoirs communs, utilisables donc par les deux cotés de la Force.

CLAIRVOYANCE [COMMUN]

Rang : Vétéran
Points de Pouvoir : 5
Portée : Personnelle
Durée : Instantanée

Le joueur décrit au meneur de jeu ce que cherche à voir son personnage :

- Le passé, du lieu où il se trouve, d'un objet qu'il touche, d'un personnage qu'il voit...
- Le Présent, pour voir et entendre une scène se déroulant dans un autre lieu ...
- Ou du Futur ... par exemple ce qui découlerait d'un choix que le personnage doit faire.

Le joueur effectue ensuite un jet d'Âme. Si c'est un succès, le meneur décrit au joueur ce que voit son personnage. Si le personnage cherche à voir l'avenir, la vision doit rester floue et/ou énigmatique : le futur est toujours en mouvement. Avec pour chaque Relance, la vision est plus explicite, plus précise et plus complète. Par exemple, si le personnage cherche à connaître l'histoire d'un objet, les informations remonteront plus loin dans le

passé et/ou il aura connaissance de l'identité exacte des derniers propriétaires.

MÉDITATION [CÔTÉ OBSCUR]

Rang : Novice

Points de Pouvoir : En fonction de la blessure (voir ci-dessous)

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée

Le corps de l'Utilisateur de la Force, tel un Maître Teräs Käsi, est un arme mortelle, l'Âme domine le corps, la matière. Hors combat l'Utilisateur de la Force peut rentrer en médiation afin de baisser d'un état ses blessures. Contrairement au Maître Teräs Käsi, il devra dépenser un nombre de Points de Pouvoir égal au double de l'état dans lequel il est actuellement, avec un minimum de 2 Points de Pouvoir pour l'état 'secoué'. Une blessure de 3 coutera donc 6 Points de Pouvoir pour qu'elle devienne une blessure de 2.

SUGGESTION [COMMUN]

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 2

Portée : Âme

Durée : Instant

Le pouvoir de Suggestion ne fonctionne que sur les Âme faible, c'est à dire que votre Dé d'Âme doit être strictement supérieur à celui de votre cible.

Le pouvoir Suggestion nécessite un jet d'opposition de l'Utilisation de la Force contre le Dé d'Âme de la cible ou du groupe d'Extra ciblé. Si c'est un succès, le Héros lui dicte une nouvelle pensée, non dangereuse pour lui et ne pouvant jamais entraîner de blessures ou la mort, sans qu'elle n'ait conscience de la manipulation et causant en plus une distraction passagère de la cible conférant un bonus de

+4 à un jet de Discrétion.

LA CORRUPTION

La Lumière et le Coté Obscur, les deux facettes de la Force.

Le Côté Obscur est séduisant, facile d'accès et corrompt les utilisateurs de la Force. Pour rester dans la Lumière, les utilisateurs de la Force doivent résister à la colère, à la haine et ne doivent pas commettre d'actes mauvais.

Chaque personnage possédant l'Atout Arcane Background (Force) possède un indicateur appelé « Corruption ». La corruption en elle même n'a pas de côté, elle peut aussi bien être de la Corruption pour un Sith ainsi que de la Corruption pour un Jedi, sera traduit par des Jetons Noirs.

LES JETONS NOIRS

Afin de coller le mieux possible à l'interprétation du Côté Obscur ou de la Lumière, il a été instauré :

Le Handicap « Vœux », correspondant aux Codes Jedi, Sith, Sœur de la Nuit ou encore Sorcière de Dathomir.

Les Jetons Noirs qui traduisent ici des Actions « Roleplay » que le Héros fait et qui sont à l'encontre de ses Vœux. Si le Maître de Jeu récompense le joueur en lui attribuant un Jeton pour quelque chose de particulièrement malin, pour avoir trouvé un indice vital, pour fait une action héroïque ou d'une manière générale, pour avoir fait avancer l'histoire, le Héros sera toujours récompensé de son excellent « Roleplay » par un Jeton.

Par exemple : lorsqu'un Héros Jedi puisera dans le Côté Obscur sous l'effet de la colère ou de son propre chef, à ce moment la, il fera une entorse à ses Vœux, à son Handicap et il se verra récompenser par un point de Corruption pour avoir cédé au côté opposé de ses Vœux et recevra donc un Jeton Noir.

Comme les Jetons Normaux, les Jetons Noirs ne sont pas conservés d'une partie à l'autre.

LES EFFETS DES JETONS NOIRS (CORRUPTION)

- **1 Point de Corruption** : - 1 à l'Utilisation de la Force tant que le Héros puise la Force du même Côté que ses Vœux et +1 à l'Utilisation de la Force lorsque le Héros puise la Force dans le Côté opposé de ses Vœux.
- **2 points de Corruption** : - 2 à l'Utilisation de la Force tant que le Héros puise la Force du même Côté que ses Vœux et +1 à l'Utilisation de la Force lorsque le Héros puise la Force dans le Côté opposé de ses Vœux.
- **3 points de Corruption** : - 2 à l'Utilisation de la Force tant que le Héros puise la Force du même Côté que ses Vœux et +2 à l'Utilisation de la Force lorsque le Héros puise la Force dans le Côté opposé de ses Vœux.

LES EFFETS EN FIN DE SESSION

La Corruption entraîne des conséquences sur l'état psychologique du Héros, semant la graine du doute et pouvant entraver sa progression.

A la fin de la session d'aventure, le Héros devra compter ses Jetons Noirs et faire un unique jet de 1D6 :

Pour chaque Jetons Noirs et pour un maximum de 3 jetons noirs par session, ce dernier gagne une chance de perdre 1 point d'expérience.

Par Exemple, à la fin de la partie, un Seigneur Sith ayant le maximum de Jetons Noirs, c'est-à-dire, 3 Jetons Noirs, aura 3 chances sur 6, ou 50 % de chance de perdre 1 point d'expérience.

La Case Corruption, sur la Feuille de Personnage, sert à noter le nombre de point d'Expérience perdu à cause de la Corruption au cours sa vie.







STARS WARS UNCHAINED
EPISODE II
ARCHETYPES

COMME IL EST INDIQUÉ DANS LE LIVRE DE RÈGLES DE SAVAGE WORLDS, VOUS AUREZ PARFOIS BESOIN DE CRÉER RAPIDEMENT UN PERSONNAGE POUR UN SCÉNARIO OU UNE CONVENTION. DANS CE GENRE DE SITUATION, UN ARCHÉTYPE PEUT S'AVÉRER UN BON CHOIX.

IL SUFFIT D'Y ADJOINDRE UN NOM, UNE FAC-TION, QUELQUES HANDICAPS, UN OU DEUX ATOUTS, DE L'ÉQUIPEMENT ET VOUS ÊTES PRÊT À JOUER.

LES ARCHÉTYPES QUI SUIVENT SONT TOUS DES HUMAINS, INCLUANT L'ATOUT GRATUIT DE CETTE RACE AINSI QUE LE D6 DE COMPÉTENCE.



AGENT

Rang : Novice

Allure : 6

Charisme : +2

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D8	D6	D4	D6	D6

Compétences : Combat D6, Discrétion D6, Perception D4, Piratage D6, Pistage D6, Recherche D6, Réseaux D8, Tir D6

Atouts : Séduisant

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

5

5

Handicaps : 1 majeur, 2 mineurs



CHASSEUR DE PRIMES

Rang : Novice

Allure : 6

Charisme : 0

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D6	D6	D4	D8	D6

Compétences : Combat D6, Discrétion D6, Perception D6, Pilotage D4, Pistage D8, Recherche D8, Réseaux D6, Tir D6

Atouts : Chasseur de primes

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

5

5

Handicaps : 1 majeur, 2 mineurs



CONTREBANDIER

Rang : Novice
 Allure : 6
 Charisme : 0

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D8	D4	D4	D8	D6

Compétences : Combat D6, Discrétion D4, Perception D6, Persuasion D6, Pilotage D8, Réseaux D8, Tir D6

Atouts : Navigateur, Contrebandier

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

5

5

Handicaps : Arrogant (majeur), 2 mineurs



DECKER

Rang : Novice
 Allure : 6
 Charisme : -1

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D8	D6	D4	D8	D4

Compétences : Combat D6, Connaissance (Ordinateur) D10, Piratage D10, Recherche D8, Réparation D6, Tir D4

Atouts : Decker

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

5

5

Handicaps : 1 majeur, 2 mineurs



MÉCANICIEN/COPILOTE

Rang : Novice

Allure : 6

Charisme : 0

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D6	D6	D4	D8	D6

Compétences : Combat D6, Connaissance (Véhicule) D6, Perception D8, Pilotage D6, Piratage D6, Recherche D6, Réparation D10

Atouts : Teckos

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

5

5

Handicaps : 1 majeur, 2 mineurs



MÉDIC DE COMBAT

Rang : Novice

Allure : 6

Charisme : 0

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D6	D6	D6	D8	D4

Compétences : Combat D6, Connaissance (Humanoïde/Mammifère) D8, Discrétion D4, Perception D8, Soins D10, Survie D4, Tir D6

Atouts : Médic de combat (Militaire)

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

5

4

Handicaps : 1 majeur, 2 mineurs



MERCENAIRE

Rang : Novice
 Allure : 6
 Charisme : 0

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D8	D4	D6	D8	D6

Compétences : Combat D10, Escalade D6, Perception D6, Pilotage D4, Pistage D6, Survie D6, Tir D10

Atouts : Arts martiaux

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

7

5

Handicaps : 1 majeur, 2 mineurs



NOVICE/PRE-PADAWAN

Rang : Novice
 Allure : 6
 Charisme : 0

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D8	D8	D4	D6	D4

Compétences : Combat D10, Discrétion D6, Perception D8, Pilotage D6, Piratage D8

Atouts : Sixième sens, Arcane Background (Force)

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

7

4

Handicaps : Voeux, 2 mineurs



PILOTE

Rang : Novice

Allure : 6

Charisme : 0

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D8	D6	D4	D6	D6

Compétences : Combat D6, Discrétion D6, Navigation D8, Perception D4, Pilotage D10, Tir D6

Atouts : Navigateur

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

5

5

Handicaps : 1 majeur, 2 mineurs



POLITICIEN

Rang : Novice

Allure : 6

Charisme : 0

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D6	D8	D4	D8	D4

Compétences : Jeu D4, Perception D6, Persuasion D10, Recherche D6, Réseaux D6, Sarcasme D8, Tir D6

Atouts : Riche

COMBAT

PARADE

RÉSISTANCE

2

4

Handicaps : 1 majeur, 2 mineurs



TERA KASI

Rang : Novice
 Allure : 6
 Charisme : -2

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D8	D4	D8	D6	D4

Compétences : Combat D10, Escalade D6, Perception D8, Soins D6, Survie D6

Atouts : Arts martiaux, Tera Kasi

COMBAT

PARADE	RÉSISTANCE
8	4

Handicaps : Etranger (majeur), 2 mineurs



TROOPER

Rang : Novice
 Allure : 6
 Charisme : 0

TRAITS

AGILITÉ	ÂME	FORCE	INTEL	VIGU
D8	D4	D4	D8	D6

Compétences : Combat D8, Escalade D6, Perception D8, Pilotage D8, Pistage D6, Soins D4, Tir D8

Atouts : Arme fétiche

COMBAT

PARADE	RÉSISTANCE
7	4

Handicaps : 1 majeur, 2 mineurs