

LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

| | |
|---------------------------------------|-----|
| <i>Savoir où l'on met les pieds</i> | 135 |
| <i>L'idée générale</i> | 135 |
| <i>Les Attributs</i> | 136 |
| <i>La définition des Attributs</i> | 137 |
| <i>La détermination des Attributs</i> | 137 |
| <i>Les Dons</i> | 138 |
| <i>Les Points de Vie</i> | 138 |
| <i>Seuils de Blessure</i> | 138 |
| <i>Les Points de Force</i> | 138 |
| <i>Le Bonus aux Dégâts</i> | 139 |
| <i>Le Bonus Défensif</i> | 139 |
| <i>La Vitesse de Réaction</i> | 139 |
| <i>Les Points de Personnalisation</i> | 140 |
| <i>La race du Personnage</i> | 140 |
| <i>Le choix de la race</i> | 141 |
| <i>Abyssin</i> | 141 |
| <i>Advoze</i> | 142 |
| <i>Aqualish</i> | 143 |
| <i>Besalisk</i> | 145 |
| <i>Bith</i> | 146 |
| <i>Bothan</i> | 147 |
| <i>Céréen</i> | 148 |
| <i>Chagrien</i> | 148 |
| <i>Dévaronien</i> | 149 |
| <i>Dug</i> | 150 |
| <i>Ewok</i> | 151 |
| <i>Gamorréen</i> | 152 |
| <i>Gran</i> | 154 |
| <i>Gungan</i> | 155 |
| <i>Humain</i> | 156 |
| <i>Jawa</i> | 157 |
| <i>Kaminoan</i> | 159 |
| <i>Kel Dor</i> | 160 |
| <i>Mon Calamari</i> | 161 |
| <i>Munn</i> | 162 |
| <i>Nautolan</i> | 163 |
| <i>Neimodien</i> | 164 |
| <i>Nikto</i> | 165 |
| <i>Noghri</i> | 166 |
| <i>Quarren</i> | 167 |
| <i>Rodien</i> | 169 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| <i>Sullustain</i> | 170 |
| <i>Togruta</i> | 170 |
| <i>Trandosheen</i> | 171 |
| <i>Twilek</i> | 173 |
| <i>Weequay</i> | 174 |
| <i>Wookie</i> | 175 |
| <i>Le métier du Personnage</i> | 176 |
| <i>Artiste</i> | 178 |
| <i>Assassin</i> | 179 |
| <i>Boutiquier</i> | 179 |
| <i>Chasseur de primes</i> | 179 |
| <i>Contrebandier</i> | 180 |
| <i>Etudiant</i> | 181 |
| <i>Etudiant Jedi</i> | 181 |
| <i>Espion</i> | 182 |
| <i>Fermier</i> | 182 |
| <i>Historien</i> | 183 |
| <i>Hors-la-loi</i> | 183 |
| <i>Jedi</i> | 184 |
| <i>Jedi raté</i> | 184 |
| <i>Marchand</i> | 185 |
| <i>Mécanicien</i> | 186 |
| <i>Membre des forces de sécurité</i> | 186 |
| <i>Mercenaire</i> | 187 |
| <i>Noble</i> | 187 |
| <i>Pilote</i> | 188 |
| <i>Pirate</i> | 189 |
| <i>Sénateur</i> | 189 |
| <i>Serviteur</i> | 190 |
| <i>Soldat</i> | 190 |
| <i>Vétéran</i> | 191 |
| <i>Xénobiologiste</i> | 191 |
| <i>Les Compétences</i> | 192 |
| <i>Les Compétences et les univers</i> | 193 |
| <i>L'évaluation des Racines</i> | 193 |
| <i>Les Compétences de Combat</i> | 193 |
| <i>Les Compétences de Relations</i> | 194 |
| <i>Les Compétences de la Force</i> | 194 |
| <i>Les Compétences en Sciences</i> | 195 |
| <i>Les Compétences en Techniques</i> | 196 |
| <i>Les Compétences en Furtivité</i> | 196 |
| <i>Les Compétences en Sens</i> | 196 |
| <i>Les Compétences en Arts</i> | 197 |
| <i>Les Compétences de Mouvement</i> | 197 |
| <i>L'évaluation des Compétences</i> | 197 |
| <i>L'âge et les Compétences</i> | 198 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Personnages plus puissants | 198 |
| Le choix des Compétences | 198 |
| De la personnalisation à l'expérience | 199 |
| Les Personnages pré tirés | 199 |
| L'équipement du Personnage | 199 |
| Les tableaux d'équipement | 200 |
| L'encombrement des Personnages | 201 |

Voici venu le moment de connaître les acteurs des aventures que vous allez vivre dans l'univers de la Guerre des Etoiles. Les Joueurs incarneront des Personnages qu'ils créeront à partir des règles ici présentées. On a tous en mémoire les héros des films, des romans ou des bandes dessinées : Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca, Yoda... Ces Personnages font partie de l'histoire et pourront peut-être croiser un jour le chemin des incarnations des Joueurs, mais il n'est pas conseillé de les jouer directement. Leur destinée, en quelque sorte, est écrite et il ne peut rien leur arriver qui ne soit connu de tous. Au contraire, ce jeu de rôle va permettre à chaque Joueur de se créer un Personnage qu'il pourra amener à faire côtoyer les légendes de la Guerre Civile ou à en devenir une à part entière.



Savoir où l'on met les pieds...

Avant toute chose, il faut s'assurer que chaque Joueur qui démarre la création d'un Personnage connaisse relativement bien l'univers dans lequel il va devoir jouer. Pour cela, le Maître de Jeu doit lui résumer à la fois l'histoire de l'univers (en quelques lignes, pas la peine de lire tout le chapitre précédent) et le contexte spécifique de la campagne dans laquelle il va emmener ses Joueurs. Le Maître peut en effet orienter le choix des Joueurs de façon significative. Il peut souhaiter faire jouer une partie à des Personnages Jedi ou à des

soldats de l'Alliance Rebelle. Il peut décider que le scénario qu'il a imaginé est destiné à des pilotes impériaux ou encore aux habitants d'une planète bien déterminée. Dès lors, il lui appartient d'en tenir informés les Joueurs afin qu'ils puissent créer des Personnages en accord avec ce contexte.

L'idée générale

Une fois cela fait, le Joueur doit méditer à la façon d'un Chevalier Jedi sur la nature de son futur Personnage. Que veut-il réellement ? Qui sera cet être encore noyé dans les brumes du néant ? Quelles seront ses lignes directrices ? Il est bon, à ce stade, d'avoir déjà une vague idée de ce que l'on veut. Un archétype doit se dessiner lentement dans la tête du Joueur. Lorsque l'on crée son premier personnage, bien entendu, il est plus difficile de démêler les possibilités offertes, mais après quelques exercices, il sera tout à fait possible de réduire considérablement le temps de création d'un Personnage en sachant exactement où l'on veut en venir.

Les Attributs

La nature dote les Personnages d'un certain potentiel dans différentes capacités. C'est la partie d'inné chez chaque individu. Dans RPG, on a retenu six Attributs différents, représentant le squelette global du Personnage. Il s'agit du Corps (COR), de l'Habilité (HAB), de la Perception (PER), de l'Esprit (ESP), du Charisme (CHA) et du Pouvoir (POU). Ils seront tous développés ci-après. L'échelle d'évaluation de ces Attributs s'articule entre 1 (un score extrêmement faible) et 10 (un score incroyablement élevé) ; 5 étant la moyenne selon les standards de la race humaine telle que nous la connaissons.

Bien entendu, cette échelle ne vaut que pour des critères essentiellement humains. A savoir que l'on ne peut comparer sous peine d'introduire des données marginales des espèces telles que l'être humain et la fourmi ou l'éléphant sur une même échelle. On peut donc concevoir que certaines créatures du monde du jeu dépassent 10 dans certains Attributs. Le rancor, par exemple, cette infâme créature domptée par Jabba et vivant sous son repaire avant que Luke Skywalker ne la tue, afficherait bien entendu une force surhumaine et donc un Attribut « Corps » bien supérieur à dix. En ce

qui concerne les Personnages, en tous les cas, sauf si le but du jeu est précisément d'incarner ce genre de créatures, il ne sera pas permis de dépasser 10 dans les Attributs. De même qu'un score de 1 est un minimum absolu et que les Attributs à 0 n'existent pas.

La définition des Attributs

Les six Attributs recouvrent donc l'ensemble des actions qu'un Personnage peut entreprendre. Par la suite, nous verrons que des divisions seront possibles, mais pour l'heure, contentons-nous de savoir de quoi nous parlons.

Le **Corps** d'un Personnage représente son potentiel physique, à savoir son développement musculaire mais aussi son endurance, sa capacité à résister à l'effort, à la douleur, à la maladie... Soulever un gros rocher, défoncer une porte, retenir sa respiration sous l'eau, résister à la torture sont autant d'actions qui font appel au Corps du Personnage. Un Personnage dont le Corps est élevé est ce que l'on appellera une « force de la nature » et affichera probablement une très bonne santé. Au contraire, un Personnage dont le Corps serait bas serait probablement sujet à des maladies chroniques, victime d'une constitution faible... Ce serait une « petite nature ».

L'**Habilité** d'un Personnage représente sa faculté à utiliser son corps avec finesse pour se déplacer, faire preuve d'agilité, d'adresse, de dextérité. C'est aussi un indice de sa rapidité d'exécution, de sa vitesse de pointe en course, par exemple. Un Personnage dont le score en Habilité est élevé a probablement tout pour faire un bon sportif, un excellent artisan ou un voleur doué. Au contraire, quelqu'un dont l'Habilité serait faible serait perçu comme un incorrigible maladroit, comme quelqu'un qui casse tout ce qu'il touche.

La **Perception** reprend globalement l'usage des cinq sens du Personnage, à savoir la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Dans certains cas extrêmes, et si le Maître du Jeu est d'accord, on peut également en ajouter un sixième, une sorte de prescience, une intuition. Un Personnage dont la Perception serait bonne bénéficierait de sens en parfait état de marche, se montrerait alerte et observateur. Quelqu'un dont cet Attribut serait plus faible pourrait

avoir quelques soucis avec l'un ou l'autre de ses sens et devoir, par exemple, porter des lunettes ou un appareil auditif, si la technologie le lui permet.

L'**Esprit** du Personnage représente ses capacités intellectuelles au sens large, de la compréhension d'un problème donné à la mémorisation d'événements, de faits, au traitement de ceux-ci ou à l'adaptation au sens large à une situation donnée. Un individu dont l'Esprit serait élevé passerait pour un érudit, un savant ou un intellectuel (selon les époques). De son côté, une personne dont l'Esprit serait faible jouerait probablement le rôle d'idiot du village ou de rustre. L'Esprit joue un rôle important dans le cadre de la formation du Personnage, en ce qui concerne son acquis, par exemple. Mais nous verrons cela plus loin.

Le **Charisme** d'un Personnage représente son potentiel de séduction au sens large. Il peut s'agir d'une simple beauté physique selon les critères du moment et de l'espèce ou d'une sorte d'aura qui rendra le Personnage sympathique au premier abord. Un Personnage dont le Charisme est élevé éprouvera peu de difficultés à se faire des amis. On lui fera naturellement confiance. Au contraire, un Personnage dont le Charisme serait peu élevé sera généralement tenu à l'écart des groupes, on se méfiera de lui ou son apparence physique sera tout simplement repoussante.

La relativité du Charisme



Dans la galaxie, les canons de beauté changent parfois allègrement. La multitude des espèces vivantes engendre évidemment plusieurs standards en la matière. Une humaine séduisante aux yeux des siens passera peut-être pour une créature infecte et repoussante si

elle est considérée par des gamoréens. Cependant, on peut inspirer de la sympathie par d'autres canaux que celui de la seule beauté physique. C'est donc surtout cet aspect des choses qu'il faut considérer lorsque l'on parle du Charisme. Dans certains cas, toutefois, la laideur de la personne que l'on a face à soi est telle qu'elle peut engendrer une répulsion viscérale. Bien que les baroudeurs de l'infini ne soient plus surpris de voir des gens totalement différents d'eux physiquement, certains paysans n'ayant jamais quitté leur planète natale ne sont pas préparés à la grande diversité raciale et culturelle des autres espèces. Dans ces cas-là, le Maître du Jeu peut tenir compte de ce facteur pour influencer les Personnages de telle ou telle façon quant aux sentiments que leur inspire autrui... Ou inversement.

Le **Pouvoir**, enfin, représente la sensibilité du Personnage à la Force ou, pour les connaisseurs, la teneur de son sang en midi-chloriens, ces minuscules formes de vie qui pénètrent toute chose, tout être et qui sont à la base de la pratique des arts Jedi. Un score élevé en Pouvoir indique une prédisposition à l'utilisation de la Force, mais cela ne veut pas dire que le Personnage est automatiquement un Jedi ou même un Sith. Un chapitre complet sera dédié à ces phénomènes. Contentez-vous à ce point de savoir que si vous voulez conserver une chance à votre Personnage d'être un jour l'égal de Maître Yoda ou de Luke Skywalker, il convient de valoriser cet Attribut.



La détermination des Attributs

Maintenant que l'on sait de quoi il en retourne, on peut procéder au calcul des Attributs de son Personnage. On sait déjà que chaque Attribut est associé à une valeur chiffrée comprise entre 1 et 10. Mais comment savoir si un Personnage est doué ou pas ? On peut en réalité procéder de bien des façons et la méthode qui est exposée ci-après peut très bien

être modifiée en accord avec le Maître du Jeu. Par soucis d'équité, toutefois, il serait préférable que tous les Joueurs appelés à incarner des Personnages au sein d'une même campagne choisissent la même méthode de création.

Pour commencer, le Joueur dispose d'un certain nombre de Points d'Attributs (PA) qu'il va accroître de façon aléatoire, en lançant des dés. Cette somme de départ est égale à 15. Pour la compléter, le Joueur peut lancer 6d10 et enlever les deux résultats les moins élevés. Il peut donc ajouter au maximum 40 points à ses 15 de départ. Au minimum, bien entendu, le total ne sera que de 19. Mais au maximum, il sera de 55. Une fois terminé le calcul des PA, il faudra les répartir dans les six Attributs en sachant qu'on ne peut en aucun cas omettre de placer au moins un point par Attribut et qu'on ne peut jamais dépasser dix non plus.

Exemple : un Joueur lance 6d10 et obtient les résultats suivants : 5, 6, 9, 9, 10 et 10. Il enlève les deux scores les moins hauts, à savoir 5 et 6 et additionne les autres. Cela fait 38. C'est un excellent tirage. Ajoutés aux 15 points initiaux, le total des PA s'élève donc à 53 pour ce Personnage. Il décide de répartir ces points de la façon suivante : COR 10, HAB 10, PER 9, ESP 8, POU 8, CHA 8. C'est un excellent tirage ! Tous les Joueurs ne seront pas aussi chanceux.

L'effet de l'âge sur les Attributs

Si les Joueurs incarnent des Personnages particulièrement vieux ou au contraire particulièrement jeunes, on peut imaginer que les Attributs s'en trouvent influencés. Selon les critères humains, un vieillard ne jouit plus de son corps comme un fringuant jeune homme et un enfant n'est pas aussi fort qu'un adulte. Il serait toutefois délicat de dresser un profil moyen de la régression ou de la progression des Attributs selon les âges, car cette courbe n'est pas constante et n'est pas la même pour tous les individus. Le Maître du Jeu doit simplement veiller à éviter les incohérences. On trouve des vieux très bien conservés et encore assez puissants physiquement, mais si un Joueur veut incarner un vieil homme ou une vieille femme, ne le laissez pas placer dix points en Corps. Un score de sept ou de huit sera déjà amplement satisfaisant. De même, un enfant peut très bien se montrer résistant et intelligent malgré son bas âge. Présentez

seulement au Joueur la difficulté qu'il aura à se justifier d'un tel développement à son âge par rapport à ses petits camarades. Ne risque-t-il pas de passer pour un monstre ou un phénomène ? Les enfants sont si cruels... Sans compter que dans un univers comme celui de la Guerre des Etoiles, les différentes espèces auront évidemment toutes un développement différent, bien qu'elles passent toutes par une phase appelée l'enfance avant d'être adultes et que si un tir de blaster ne vient pas y mettre fin prématurément, leur vie se terminera par une vieillesse affaiblissante.

Les Dons

Les Dons sont des valeurs chiffrées qui ne se classent ni parmi les Attributs, ni parmi les Compétences, que nous découvrirons par la suite, mais qui découlent directement des premiers cités. Il s'agit de jauges ou de modificateurs à certaines actions. Mieux vaut les décrire individuellement.

Les Points de Vie (PV)

Pour définir l'état de santé d'un Personnage, on a recours à un système de jauge qui est pleine lorsque l'individu est en pleine forme et qui se vide au fur et à mesure qu'il reçoit des blessures ou qu'il est affaibli par une attaque physique. Nous verrons bien entendu par la suite comment cette jauge se gère, mais apprenons d'abord à l'évaluer. Le total des Points de Vie d'un Personnage s'obtient en multipliant par quatre le Corps de ce Personnage. On obtient donc une valeur comprise entre 4 et 40.

Mais ce n'est pas tout. On ne peut considérer que le Personnage est soit vivant (si ses Points de Vie sont supérieurs à zéro), soit mort (s'ils passent en dessous de zéro). Il y a des nuances. Et c'est ce qui nous amène à parler des...

Seuils de Blessure

Un Personnage peut être plus ou moins blessé. On ne va pas rentrer dans les détails ni forcer le Maître du Jeu à passer un doctorat en médecine, mais on retiendra trois états : En Pleine Forme (le Personnage jouit de tous ses Points de Vie ou presque), Légèrement Blessé (le Personnage a perdu au moins un quart de ses Points de Vie), Blessé (le Personnage a perdu la moitié de ses Points de Vie),

Gravement Blessé (le Personnage a perdu les trois quarts de ses Points de Vie), dans le coma (les Points de Vie du Personnage sont tombés à zéro) et mort (les Points de Vie sont négatifs, ils sont tombés sous la barre fatidique du zéro). Récapitulons :

| Etat | Perte en PV | Malus |
|-------------------|------------------|-------|
| En Pleine Forme | Moins du quart | Aucun |
| Légèrement blessé | Un quart | -1 |
| Blessé | La moitié | -3 |
| Gravement Blessé | Les trois quarts | -5 |
| Coma | PV à zéro | - |
| Mort | PV sous zéro | - |



Comment analyser ce tableau ? On comprend d'abord qu'il faut calculer, par mesure de facilité en cours de partie, les fractions demandées. C'est assez facile, puisque votre total de Points de Vie est un multiple de 4. Ces chiffres représenteront les Seuils de Blessure. Un Personnage disposant de 24 Points de Vie (donc un Corps de 6) sera Légèrement Blessé lorsqu'il aura perdu 6 PV. Il sera Blessé lorsqu'il en aura perdu 12 et Gravement Blessé lorsqu'il en aura perdu 18. Un Personnage dans le coma est bien entendu inconscient. Un chapitre sera réservé aux blessures et aux soins ultérieurement. Un Personnage mort ne jouera plus... A moins que... Puissante est la Force ! Vous lisez aussi une colonne « Malus ». Vous comprendrez mieux de quoi il en retourne plus tard, mais sachez que selon son degré de blessure, un Personnage sera moins apte à réagir... La douleur l'aveuglera ou le secouera de tremblements... Bref, il agira à -1 en toutes choses s'il est Légèrement Blessé, à -3 s'il est Blessé et à -5 s'il est Gravement Blessé.

Exemple : Si l'on reprend notre Personnage chanceux, son Corps de 10 lui offre 40 Points de Vie. Il aura donc les Seuils de Blessure suivants :
 10 - Légèrement Blessé
 20 - Blessé
 30 - Gravement Blessé...

Les Points de Force

La Force est une énergie mystique qui lie tous les êtres entre eux et chaque chose à toute autre. Si elle est donc présente en toute personne, rares sont celles qui peuvent la maîtriser, la canaliser. Ceux-là sont aptes à la réalisation de grandes choses, qu'ils deviennent des Chevaliers Jedi ou des Seigneurs Sith. Les Points de Force représentent le potentiel mystique de chaque individu, la somme d'énergie qu'il peut dépenser. Leur usage sera décrit dans le chapitre consacré à la Force. Aussi nous contenterons-nous d'apprendre à les évaluer. C'est d'ailleurs chose assez simple : il suffit de multiplier par quatre le Pouvoir du Personnage.

Exemple : nous ne savons pas encore ce que sera notre Personnage, s'il sera capable d'utiliser la Force. Mais en attendant, on sait que son total de Points de Force s'élève à 32, son Pouvoir étant de 8.

Le Bonus aux Dégâts (Bdeg)



Les Personnages les plus forts physiquement parviendront sûrement à transmettre une partie de leur force à leur arme lorsqu'ils combattent en mêlée avec des armes blanches ou frapperont tout simplement plus fort à mains nues. En termes de jeu, ces Personnages bénéficieront d'un Bonus aux Dégâts. Les Dégâts étant le total des points infligés par une attaque physique et sont théoriquement retranchés au total des Points de Vie du Personnage. Ce bonus est constant et se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure le Corps du Personnage. Ce total s'ajoutera aux dégâts infligés par une arme de corps à corps, mais constituera le maximum des dommages infligés par des coups portés à mains nues. Le Bdeg est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Exemple : le Corps de 10 de notre Personnage lui accorde un Bonus aux Dégâts de trois points.

Le Bonus Défensif (Bdef)

Plus un Personnage est prompt, rapide et remuant, plus il sera difficile de l'atteindre lors d'un combat. Il s'agit d'une forme de protection naturelle contre les attaques. Un Personnage lent, souvent immobile, constituera par contre une cible de choix pour toute agression. Sauf bien entendu s'il est aussi large d'épaules qu'un catcheur professionnel et sait encaisser. Le Bonus Défensif se transformera en malus pour toute personne tentant de toucher le Personnage lors d'un combat. Il se calcule en divisant par trois et en arrondissant à l'unité inférieure l'Habilité du Personnage. Le Bdef est donc un chiffre compris entre 0 et 3.

Exemple : l'Habilité hors du commun de notre Personnage (10) lui octroie un excellent Bonus Défensif de 3.

La Vitesse de Réaction (VR)

Il sera parfois nécessaire, lors d'une partie, de déterminer la vitesse de déplacement ou de réaction d'un Personnage. Ce sera le cas lorsqu'il faudra décider quel Personnage sera le plus prompt à agir, ou encore en cas de course ou de poursuite, voire de course-poursuite. La Vitesse de Réaction n'est qu'un indice, dans ce sens où elle ne reflète pas exactement la vitesse d'un Personnage en pleine course ou en situation particulière. Il ne s'agit que d'une échelle permettant des comparaisons rapides. Son usage dans les règles sera expliqué ultérieurement. La VR est tout simplement égale à l'Habilité du Personnage et est donc représentée par un chiffre allant de 1 à 10.

La vitesse horaire

Certains Maîtres du Jeu apprécient d'avoir sous la main des valeurs précises concernant la vitesse de déplacement des Personnages. Cela peut être utile dans le cas de longues marches à travers la nature, afin de déterminer le temps pris par une traversée menée à rythme soutenu... Le tableau ci-après permet de transformer la Vitesse de Réaction en

kilomètres par heure selon le type de déplacement du Personnage.

Dans ce tableau, la *Marche Prudente* indique un type de marche où le Personnage fait attention à tout, s'arrête lorsqu'il le juge nécessaire et donc relativement lente. La *Marche Normale* est la marche de tous les jours, d'une personne se promenant dans la nature ou se rendant au marché. La *Marche Rapide* est une marche pressée, de la personne en retard à un rendez-vous mais qui ne veut pas courir. La *Course* est la vitesse maximale que le Personnage peut atteindre à pieds. Inutile de préciser que ce type de « marche » ne peut pas être soutenu plus d'un certain temps. Ce temps étant estimé par défaut à la valeur de Corps multipliée par cinq en minutes.

| Marche | Modificateur VR (km/h) |
|----------|------------------------|
| Prudente | /2 |
| Normale | X1 |
| Rapide | X1,5 |
| Course | X2 |

Une fois de plus, ces valeurs ne sont qu'indicatives et n'ont aucune valeur scientifique. N'en tenez compte qu'en cas de besoin, c'est à dire pour faire une comparaison ou une estimation. N'entrez pas dans des considérations absurdes lorsque les Personnages explorent un labyrinthe du style « Vous vous déplacez à la vitesse de 2,5 kilomètres par heure dans le couloir alors qu'une créature surgit à vive allure devant vous, sa vitesse est de 7 kilomètres par heure... ».

Exemple : l'Habilité de notre Personnage lui confère une VR de 10. Si l'on applique la règle optionnelle de la vitesse horaire, il se déplacerait prudemment à 5 km/h, normalement à 10 km/h, rapidement à 15 km/h et en pleine course à 20 km/h. Pour ceux que cela intéresse. Mais il ne serait capable de soutenir un rythme de course que pendant 50 minutes.

Les Points de Personnalisation (PP)

Les Points de Personnalisation ne se rapportent pas vraiment au profil du Personnage, mais permettent de le compléter utilement. Il s'agit d'un total de points que le Joueur pourra répartir dans la prochaine étape de la création de son Personnage en achetant des Compétences. Voir ce chapitre pour de

plus amples explications. En gros, il s'agit d'un potentiel d'apprentissage. Plus un Personnage est ouvert aux nouvelles connaissances, plus il disposera de PP. De même, plus il apprendra de choses de par son expérience, ses aventures, plus son total augmentera. Le nombre de PP varie donc au cours de la vie du Personnage. On considère lors de sa création qu'il en dépensera pour la première fois et il en possèdera donc en grand nombre. Au fil de ses aventures, le Maître du Jeu lui en accordera d'autres qui pourront être dépensés de la même manière. Pour l'heure, contentons-nous de savoir comment arriver à ce premier total. C'est très simple : il suffit de multiplier par 5 l'Esprit du Personnage et donc d'obtenir un chiffre compris entre 5 et 50. Pourquoi l'Esprit ? Parce qu'un Personnage intelligent est plus ouvert à la connaissance qu'un idiot. Même si cette intelligence peut être réinvestie dans des Compétences purement physiques par la suite. Même les guerriers doivent prendre conscience qu'ils ont des choses à apprendre.

Exemple : l'Esprit de 8 de notre ami lui assure un premier total de Points de Personnalisation de 40. Il se fera un plaisir de les dépenser par la suite.

La race du Personnage

On le sait, sur Terre, l'utilisation du terme « race » pour différencier des espèces humaines est évidemment proscrite car les hommes sont tous des hommes. Mais dans l'espace, on peut sans risque de choquer qui que ce soit utiliser ce mot. Il existe différentes races d'êtres intelligents dans la galaxie, et toutes n'ont pas encore été mises en contact. Toutes ne formeraient pas non plus de bonnes races de Personnages, car elles ne se déplacent ou ne s'expriment pas de façon pratique dans le cadre d'une partie de jeu de rôle. Imaginez par exemple un Hutt, la race de Jabba, prendre part à une aventure où il serait question de piloter des motospeeders... Bien entendu, ce choix est subjectif, car il fait référence à des aventures à l'échelle humaine. Rien ne dit en effet que la vie d'un Hutt soit plus ennuyeuse que celle d'un Humain. Dans ce chapitre, vous ne trouverez donc des races « sélectionnées ». Mais celles-ci sont en grand nombre et devraient donc satisfaire la plupart des Joueurs, même les plus exigeants.

A quoi va mener le choix d'une race pour un Personnage ? Outre son aspect, sa culture, sa langue et peut-être sa planète d'origine, une race déterminera peut-être certaines connaissances ou certaines possessions pour le Personnage. Mais avant tout, n'importe quel profil chiffré ne convient pas à n'importe quelle race. Il faudra donc, pour que votre choix soit valide, que votre Personnage réponde aux critères requis en matière d'Attributs. Certaines espèces sont naturellement plus fortes que d'autres, moins intelligentes ou plus habiles. Jetez donc directement un œil à la rubrique « Critères » de la race de votre choix avant d'aller plus loin... Vous y lirez un code spécifique, par exemple : COR (2/-) ou ESP (-/6). Comment le comprendre ? Le premier indique que le Personnage ne peut choisir cette race que s'il dispose d'un Corps au moins égal à 2. Le second qu'un Esprit de 6 maximum est accepté si l'on veut devenir un représentant de cette race...

Le choix de la race

Choisir la race de son Personnage constitue une avancée déterminante dans la création du Personnage. Bien que toutes ces espèces aient été sélectionnées pour figurer parmi les plus jouables, elles entraînent un certain comportement, un certain style de jeu et forcément toute une série de critères physiques. C'est pourquoi il est recommandé de choisir sa race et non de la tirer aux dés. Cependant, si vous ne parvenez pas à vous décider, vous pouvez laisser parler le d100 sur le tableau ci-dessous. Lisez bien la description de la race et relancez jusqu'à ce que vous trouviez une espèce qui vous convient. Le tirage tient plus ou moins compte de la répartition démographique des différentes espèces.

| D100 | Race du Personnage |
|-------|--------------------|
| 01-03 | Abyssin |
| 04-07 | Advoze |
| 08-11 | Aqualish |
| 12-13 | Bith |
| 14-17 | Bothan |
| 18-22 | Céréen |
| 21-25 | Chagrien |
| 26-27 | Dévaronien |
| 28-29 | Dug |
| 30-31 | Ewok |

| | |
|-------|--------------|
| 32-34 | Gamorréen |
| 35-40 | Gran |
| 41-42 | Gungan |
| 43-55 | Humain |
| 56-57 | Jawa |
| 58-59 | Kaminoan |
| 60-64 | Kel Dor |
| 65-70 | Mon Calamari |
| 71-72 | Muun |
| 73-74 | Nautolan |
| 75-76 | Neimoidien |
| 77-78 | Nikto |
| 79-80 | Noghri |
| 81-82 | Quarren |
| 83-84 | Rodien |
| 85-90 | Sullustain |
| 91-92 | Togruta |
| 93-94 | Trandoshéen |
| 95-96 | Twi'lek |
| 97-98 | Weequay |
| 99-00 | Wookie |

Abyssin



Les Abyssins sont des bipèdes intelligents originaires de la planète Byss, dans le système binaire de Byss et Abyss. De par le caractère désertique et dur de leur planète, les Abyssins ont évolué en une espèce capable de résister aux environnements les plus difficiles.

Afin de conserver au maximum l'eau et l'énergie, deux matières premières indispensables à la survie sur Byss, la morphologie des Abyssins s'est remarquablement adaptée, supprimant tout organe superflu, pour ne garder que l'essentiel. Ainsi les Abyssins ont beaucoup d'organes en un seul exemplaire, alors que la plupart des autres espèces en possèdent plusieurs : un seul œil, un seul poumon, un seul rein, et ainsi de suite.

Les Abyssins ont de plus développé d'extraordinaires capacités de régénération corporelle. Leurs blessures se soignent automatiquement et très rapidement. Ce processus peut aller jusqu'à la création d'un nouveau membre complet. Le corps des Abyssins est en permanence en train de créer de nouvelles cellules et de consommer les anciennes. On estime que chaque cellule du corps d'un Abyssin est remplacée par une nouvelle en 80 heures.

Ces capacités régénératrices, ainsi que l'environnement difficile, ont fait des Abyssins un peuple dont la culture est basée sur une grande violence. Les habitants de Byss sont organisés en tribus nomades, qui parcourent les étendues désertiques à la recherche des rares points d'eau. Selon la quantité d'eau à disposition, les rencontres entre différentes tribus peuvent avoir deux issues.

Si l'eau vient à manquer, le chef de la tribu fait une déclaration de combat, et les membres de chaque tribu se lancent alors dans une féroce bataille pour le contrôle de l'oasis. Les vainqueurs prennent possession des ressources naturelles, et absorbent les survivants de la tribu vaincue dans leur propre groupe.

Si l'oasis renferme bien assez de nourriture et d'eau pour tout le monde, les Abyssins commercent entre eux, que ce soit de la nourriture, des armes, des femelles ou des enfants, tout se vend et s'échange.

Lorsque les premiers explorateurs interstellaires parvinrent sur Byss, les Abyssins assimilèrent les nouveaux arrivants à une tribu rivale, et de nombreux combats à mort s'ensuivirent.

Les combats peuvent également être singuliers, si un Abyssin est personnellement insulté. La méthode la plus sûre pour initier un tel duel est tout simplement de traiter un Abyssin de "cyclope", ce qui est considéré comme un terme très injurieux au regard de la morphologie abyssine.

Les conflits entre Abyssins et explorateurs furent stoppés par l'intervention providentielle d'un Arcona familier de la survie en milieu désertique, qui organisa une rencontre pacifique autour d'une oasis. Les deux "tribus" parvinrent à entretenir des relations

pacifiques, et les voyageurs venus d'autres mondes ne furent plus attaqués à vue.

Malgré ces relations qui se nouèrent, les Abyssins furent peu nombreux à profiter de l'occasion pour quitter leur monde natal, et restent une espèce peu représentée à l'extérieur de ses frontières.

Le seul aspect vraiment pacifique et calme de leur nature se dévoile lors des parades nuptiales, appelées Ja'Fai en langage abyssin. Lors de ces rituels, les mâles se livrent à une course-poursuite avec les femelles. Celles-ci, qui sont plus rapides que les mâles, peuvent alors choisir de ralentir pour se faire rattraper par le mâle choisi.

Les Abyssins, en raison de leur extrême résistance, sont capables d'atteindre des âges très avancés par rapport aux standards, de l'ordre de 300 années. Les vieux Abyssins, qui perdent progressivement leurs capacités régénératives, sont soumis à un rituel cruel : le plus vieux Abyssin de la tribu est lapidé par ses congénères. S'il se régénère, il peut rester dans la tribu. Sinon, il est lapidé jusqu'à ce que mort s'ensuive, ou qu'il préfère quitter la tribu pour terminer ses jours dans le désert.

Critères : COR (2/-)
Compétences raciales : survie en milieu désertique
Capacités raciales : un Abyssin recouvre 1 Point de Vie par heure jusqu'à ce qu'il récupère totalement de ses blessures. Cela ne fonctionne cependant que pour les blessures, pas pour l'empoisonnement ou la maladie.
Possessions raciales : aucune.

Advozse



Les Advozses sont des humanoïdes natifs de

Riflor, une planète à haute activité tectonique et très instable, située dans la Bordure Médiane. Contraints de vivre sur un monde écrasé par les forces gravitationnelles conjointes de trois soleils, à tel point que les planétologues ne comprennent pas pourquoi Riflor n'a pas encore été détruite, les Advozses, dont les ancêtres se trouvent parmi les reptiles, sont devenus avec le temps des spécialistes de la survie en milieu hostile, mais aussi d'indéfectibles pessimistes...

D'apparence extérieure, les Advozses partagent bon nombre de caractéristiques avec les Humains. Ils sont toutefois plus petits que ces derniers, avec une taille moyenne de 1.5 mètre seulement. Ils possèdent en outre une grosse corne noire proéminente au milieu du front, ainsi que deux grands yeux noirs capables de discerner l'environnement aussi bien dans la lumière que dans l'obscurité. Un trait évolutif que les Advozses ont développé au cours des millénaires qu'ils ont passé à se protéger des radiations solaires en vivant sous terre, à l'intérieur d'immenses cavernes aménagées en véritables villes souterraines.

Autre trait commun à tous les Advozses : ils sont tout à fait allergiques à toute forme de nourriture animale, et sont strictement végétariens. Tout Advozse ingérant de la nourriture non végétale serait pris d'une crise de folie passagère mais très violente, ce qui peut parfois surprendre les personnes non averties lorsqu'un tel cas se produit en public.

Les Advozses sont des êtres pessimistes. Ils pensent que rien n'est voué à durer indéfiniment, et se préparent toujours pour le pire en toutes circonstances. Malgré cet état d'esprit, ces êtres intelligents sont tout à fait capables d'éprouver de l'espoir, et ils recherchent comme la plupart des autres espèces à améliorer leur position, financière ou sociale. Ils ont développé leur propre technologie, assez évoluée même si l'on prend en compte les conditions environnementales exceptionnellement dures sur Riflor.

Les Advozses ne sont attachés à aucune valeur matérielle, excepté l'argent. Alors que la plupart des possessions matérielles comme les habitations, les villes, les meubles ou les engins personnels peuvent être anéantis par une saison de catastrophes naturelles comme Riflor en subit souvent, seul l'argent permet de

rebâtir rapidement la société et empêche la décadence et la régression technologique. Pour beaucoup, les Advozses passent donc pour des individus très liés à l'argent, peut-être même trop. Mais ceux qui émettent de tels jugements hâtifs n'ont évidemment jamais vécu les terribles tempêtes ioniques et les radiations de Riflor ...

Suite à la découverte de la civilisation advozse par les explorateurs de la République Galactique il y a de cela plusieurs millénaires, nombre d'habitants de Riflor décidèrent de quitter les rudes conditions de vie de leur monde pour aller s'établir sous des cieux plus cléments. La plupart de ces expatriés firent preuve de grandes qualités de gestionnaires et devinrent rapidement des bureaucrates appréciés des diverses administrations. Ils s'intégrèrent ainsi très rapidement à la communauté galactique. Parlant à l'origine uniquement l'advb, le langage natal des Advozses, ces derniers apprirent très rapidement à maîtriser les subtilités du basic, et de nos jours même les individus qui ne quittent jamais Riflor parlent les deux langues très aisément.

| |
|--|
| <p><i>Critères</i> : aucun. <i>Compétences raciales</i> : Survie (général). <i>Capacités raciales</i> : un Advoze ne peut manger de viande ou de poisson, ni aucune nourriture issue de la filière animale, sous peine de perdre son contrôle pendant 20 heures que divise leur Esprit. <i>Possessions raciales</i> : un Advoze peut tripler la somme de crédits qu'il reçoit au départ.</p> |
|--|

Aqualish



Les deux variantes de l'espèce Aqualish ont toujours été hostiles l'une envers l'autre et sont pareillement méprisantes envers les

oultremondains. Les Quara possèdent des mains tandis que leurs cousins Aquala sont pourvus de nageoires préhensiles avec une ébauche de "pouce".

La planète Ando où ils habitent est essentiellement recouverte d'eau mais très tôt dans leur histoire, les Quara décidèrent de renoncer à la vie sous les océans pour s'installer dans les terres émergées marécageuses, ce qui n'empêcha pas de nombreuses guerres avec leurs cousins Aquala.

Alors que leur technologie leur permettait enfin d'engager une véritable guerre d'extermination mutuelle, un événement imprévu changea radicalement le destin des Aqualish. Un navire étranger (certains pensent qu'il s'agissait d'un des premiers vaisseaux de contrebandiers corelliens ou d'explorateurs durs) atterrit sur leur monde.

Considérant les nouveaux arrivants comme des envahisseurs, les Aqualish s'unirent et les exterminèrent mais ils parvinrent également à s'emparer de leur navire et durant les décennies qui suivirent, ils se penchèrent sur la technologie étrangère jusqu'à finir par comprendre comment elle fonctionnait. Puis ils se lancèrent à l'assaut des étoiles.

La surface balafmée de la seule autre planète habitable de leur système en dit long sur leurs compétences de guerriers et ils ne laissèrent aucune trace de la civilisation primitive qui y vivait. Rapidement, ils multiplièrent les rencontres avec d'autres espèces intelligentes dans les systèmes voisins et parvinrent à récupérer des bribes de technologie ou des navires en état de marche après les affrontements qui suivirent.

A l'époque, il y a presque 25.000 ans, la République était encore très jeune et avide d'inclure en son sein les espèces intelligentes qu'elle rencontrait mais le premier navire républicain qui croisa un vaisseau Aqualish se fit tirer dessus sans sommation.

La technologie républicaine était supérieure aux bricolages aqualish et le vaisseau assaillant fut facilement réduit en atomes. Rapidement, la République découvrit les déprédations du peuple d'Ando et plusieurs mondes voisins se précipitèrent dans ses bras pour obtenir sa

protection.

La guerre entre la République et les Aqualish fut aussi brève que brutale et en quelques semaines, ceux-ci réclamaient la fin des hostilités. Ils se rendirent sans condition et se virent imposer plusieurs restrictions : accueillir des instructeurs républicains, ne pas armer leurs vaisseaux hypercapables, demeurer pendant plusieurs générations sous la tutelle de la République avant d'acquiescer le statut de membre à part entière.

Bien que leur planète ne puisse plus jamais devenir une puissance militaire, les Aqualish embrassèrent la civilisation galactique et surtout toutes les opportunités en son sein de se livrer à la violence. A l'heure actuelle, ils vivent encore dans des cités-états exclusivement Quara ou Aquala bien qu'ils acceptent désormais l'existence de quartiers réservés aux étrangers ou à l'autre branche de leur espèce. Les actes de violence raciale (un prétexte bien pratique) sont cependant monnaie courante.

Les Aqualish font le plus souvent entre 180 et 200 cm de haut et leur morphologie est robuste. Leurs cordes vocales sont telles que leurs phrases en basic sonnent souvent de manière agressive et insultante même si ce n'est pas dans l'intention des Aqualish.

Quara et Aquala disposent au dessus de la bouche d'une paire de défenses recourbées vers l'intérieur dont la conformation est impropre au combat mais très pratique pour l'alimentation. Ils sont essentiellement carnivores par affinité mais omnivores par leur morphologie.

Pour des raisons évidentes, les Quara sont ceux qui quittent le plus souvent leur monde natal. La plupart deviennent mercenaires, hommes de main, ouvriers ou plus rarement techniciens. Des groupes de mercenaires Aqualish comptant plusieurs dizaines de membres opèrent couramment dans certains secteurs mal famés ou louent leurs services à des petits seigneurs du crime. Quelques Aqualish deviennent des biologistes ou des océanologues mais la plupart préfèrent des carrières où leur agressivité naturelle pourra s'exprimer.

L'influence de la République permet aux

Aqualish d'optimiser leur système éducatif et leur économie, ce qui les mena rapidement à commercer, échangeant des produits manufacturés ou des métaux lourds contre les denrées résultant de leurs fermes d'aquaculture.

Les Aqualish éprouvent beaucoup de haine envers l'Empire car celui-ci ne ratait jamais une occasion de montrer sa force et donc de rappeler à ce peuple qui était vraiment au sommet de la pyramide dans ce domaine. Ce rappel constant de leur infériorité et la politique impériale envers les non-humains poussèrent de nombreux Aqualish au terrorisme au point que les autorités impériales sur Ando s'acheminèrent lentement mais sûrement vers l'instauration d'une loi martiale en bonne et due forme.

Malgré les risques qu'ils couraient face à l'Empire, les Aqualish refusèrent de rejoindre un groupe aux idéaux aussi "contraignants" que l'Alliance. Ils préférèrent mener leurs propres affaires et n'acceptèrent pas volontiers l'aide des autres races.

Critères : COR (3/-), ESP (-/8), CHA (-/6).
Compétences raciales : survie en milieu aquatique, natation, corps à corps.
Capacités raciales : un Aqualish ne peut pas respirer sous l'eau, même si le monde d'origine de cette race est avant tout aquatique. Ils possèdent cependant une capacité pulmonaire accrue et se déplacent plus vite qu'une autre race sous l'eau. Un Aqualish peut retenir sa respiration pendant 5 minutes que multiplie le COR du Personnage.
Possessions raciales : aucune.

Besalisk



Originaires d'Ojom, les Besalisks ont

développé des facultés physiques particulières pour supporter les conditions climatiques rudes de leur planète. En effet, Ojom est une planète couverte d'un océan froid où de gigantesques icebergs se déplacent. L'aspect général de ces habitants est facilement comparé à celui d'un reptile bipède, pourtant d'après de nombreuses études scientifiques, il semblerait qu'ils descendent d'une espèce semi-volante.

Les Besalisks sont trapus et possèdent des bras très imposants ; ils sont également entourés de petites plumes autour de la crête osseuse. Les mâles possèdent quatre bras, les deux supérieurs pour la manipulation d'ustensiles, les deux inférieurs pour l'agrippement. En revanche les Besalisks femelles peuvent avoir jusqu'à huit bras. Pourtant malgré de nombreuses recherches, les scientifiques sont incapables de savoir à quoi cela leur sert en totalité. La race reptilienne a une espérance de vie sensiblement égale à celle des Humains, à savoir 75 ans.

Les autochtones d'Ojom possèdent leur propre langage constitué de bruits gutturaux et de grognements. Pourtant, même s'ils s'en servent entre eux aussi bien à l'écrit qu'à l'oral, ils communiquent sans problème en basic avec les autres espèces.

Cet intérêt pour le basic - langage universel dans la galaxie - s'explique par la grande sociabilité des Besalisks. De plus, bien qu'au niveau technologique leur race n'ait pas apporté quelque chose de concret à la galaxie, ils assimilent sans trop de difficulté le fonctionnement de nombreux appareils. Cette connaissance technologique peut servir dans biens des cas, comme lorsque Dexter Jester aida Obi-Wan Kenobi au cours d'une enquête Jedi sur un mystérieux projectile.

La structure sociale sur Ojom est assez réglementée : Chacun vit sur un glacier en petite communauté, mais vous pouvez en rencontrer un peu partout dans la galaxie. Ils réussirent tant bien que mal à échapper à la menace de l'Empereur durant la Guerre Civile Galactique et tentent depuis de rembourser leur Dette de Liberté. Depuis l'avènement de la Nouvelle République, les Besalisks se font assez discrets, laissant la politique aux autres espèces ; ils ne sont même pas représentés au Sénat.

Critères : COR (5/-), ESP (-/7).

Compétences raciales : résistance au froid, escalade.

Capacités raciales : dotés de quatre bras pour les mâles et de huit pour les femelles, les Besalisks ne peuvent cependant pas vraiment se servir d'autant d'armes en même temps. Chez les mâles, les deux bras du bas les aident surtout à s'agripper et sont utiles à l'escalade, par exemple. Chez les femelles, il en va de même. Toutefois, à condition de disposer d'une HAB suffisante (7 ou plus), un Besalisk peut porter une attaque supplémentaire au corps à corps avec l'un de ses bras additionnels.

Bith



Originaires de Clak'dorr VII, dans le système Colu, secteur Mayagil les Biths sont des humanoïdes dont la morphologie se caractérise par un crâne proéminent, de grands yeux ronds, et une toute petite bouche disproportionnée par rapport au reste de leur visage.

La société Bith est si évoluée et si ancienne qu'il est impossible de dater avec précision ses origines, ni même de trouver une quelconque trace de ses ancêtres lointains. Les Biths sont même si évolués qu'ils en ont perdu tout instinct de combativité, préférant orienter leur culture vers l'art, la musique et la technologie, dont ils sont complètement dépendants.

Cette dépendance à la technologie se ressent d'autant plus que les organes de reproduction des Biths se sont atrophiés au fil des siècles. Sans technologie adaptée, ce peuple aurait complètement disparu de la Galaxie depuis très longtemps. Les Biths ont donc réussi à contourner les lois de l'évolution en ayant recours à la reproduction artificielle : les Biths désirant procréer doivent se faire prélever un

échantillon d'ADN qui sera transmis au SIR, le Système Informatique Relationnel qui, à l'aide d'un programme informatique complexe, va élaborer un profil permettant de voir ce que donnerait un accouplement entre les différents Biths. Le donneur décide alors quel profil lui convient le mieux, et le SIR combine alors les deux ADN choisis pour créer artificiellement un enfant. Un an après la procédure, le Bith donneur peut ainsi recevoir son enfant, issu de son patrimoine génétique.

Les Biths disposent d'un sens olfactif très poussé, grâce aux replis épidermiques situés tout autour de leur fine bouche. Ce sens aiguisé leur permet de repérer la moindre odeur dans les environs proches, bien plus finement que la plupart des autres espèces intelligentes.

En raison de leur évolution, les Biths ne possèdent qu'un seul poumon, qui aspire de l'oxygène, filtre chaque molécule nécessaire à la respiration, puis recrache tout le superflu par les pores de la peau.

Les Biths ont de plus une excellente acuité visuelle, et sont capables de voir les détails les plus microscopiques à de grandes distances.

Leur oreille est également très développée, à tel point qu'ils ont la même perception des sons que les autres espèces peuvent avoir dans le domaine des couleurs. Grâce à ce sens aiguisé, les musiciens biths sont renommés dans toute la galaxie pour leurs arrangements complexes et leur virtuosité aux instruments de musique.

Il y a de cela 350 ans, un violent conflit éclata entre deux grandes cités biths, Nozho et Weogar, pour la propriété de la technologie d'un moteur d'hyperpropulsion. Le conflit prit une ampleur sans précédent dans l'histoire bith, et mena à une véritable guerre bactériologique entre les deux factions. Nozho perdit 90% de sa population dans la guerre, et l'écologie de Clak'dorr VII fut considérablement et irrémédiablement touchée par les retombées : ce qui était auparavant une planète fertile d'une grande beauté se transforma en désert de sable et de cailloux. La plupart des espèces animales et végétales de la planète furent anéanties dans cet holocauste.

Leurs usines et centres technologiques détruits par la guerre, les Biths durent se

tourner vers leurs voisins, dans d'autres systèmes, pour survivre. La majeure partie des produits consommés est désormais importée depuis diverses planètes.

Incapables de vivre dans un environnement devenu impropre à la vie, les Bothans se réfugièrent dans leurs grandes cités, qu'ils scellèrent hermétiquement, abandonnant tout espoir de pouvoir vivre à nouveau en symbiose avec la nature de leur monde.

Durant la crise séparatiste qui secoua la République Galactique et qui donna lieu au terrible conflit de la guerre des clones, les Bothans tentèrent de rester neutres. Au fur et à mesure, les systèmes voisins rejoignirent le mouvement de contestation anti-républicain, et les Bothans finirent par rejoindre eux-mêmes le groupe des Séparatistes.

Critères : COR (-/7), PER (7/-), ESP (6/-).
Compétences raciales : musique, peinture, sculpture, observation.
Capacités raciales : aucune.
Possessions raciales : les Bothans possèdent tous un instrument de musique (ils affectionnent tout spécialement les flûtes et dérivés) dont ils jouent souvent.

Bothan



Les Bothans sont des humanoïdes trappus, dont le corps est recouvert d'une épaisse fourrure, dont les ondulations sont directement le reflet des sentiments éprouvés par ces êtres. Le peuple bothan est originaire de la planète Bothawui, un monde cosmopolite épargné des troubles de la Guerre Civile Galactique en raison de la neutralité officielle du gouvernement bothan. Plusieurs colonies ont également été construites sur des planètes proches, telles que Kothlis, qui est désormais le

siège d'une importante communauté. Toutes ces colonies forment l'Espace Bothan.

La structure sociale des Bothans est constituée par des clans familiaux, dont le nom est inclus dans celui de chaque Bothan, à la suite d'une apostrophe. Par exemple, le Bothan le plus célèbre, Borsk Fey'lya, fait partie du clan Alya. La famille est une notion très importante pour les Bothans, et la loyauté au clan est donc très forte. Les relations entre clans sont parfois tendues, la politique bothanne n'étant pas réputée pour son calme et sa bonne ambiance. Les manoeuvres politiques sont donc devenues au fil du temps une spécialité des Bothans.

Les Bothans sont également célèbres dans la Galaxie pour leurs techniques de renseignement. Depuis plus de 300 ans ces êtres intelligents et rusés ont perfectionné leurs façons de faire, et ont développé un vaste réseau d'espions et d'informateurs destiné à recueillir toutes sortes d'informations sur les sujets les plus importants. Durant la Guerre Civile Galactique, le Réseau Bothan demeura la plupart du temps neutre, respectant son engagement premier, mais durant les dernières années du conflit la plupart des informations furent données à l'Alliance qui s'en servit pour combattre les forces impériales.

Ce qui n'empêcha pas les Bothans de vendre également de précieuses informations aux services de renseignements impériaux ou à différentes organisations criminelles, tant que celles-ci en avaient les moyens.

Ce fut d'ailleurs le Réseau d'Espionnage Bothan qui découvrit les plans de construction de la Seconde Etoile de la Mort, peu avant la bataille d'Endor. Plusieurs pilotes et artilleurs bothans de l'escadron bleu perdirent la vie en capturant le *Suprosa*, qui transportait ces plans.

La réputation des Bothans a conduit de nombreuses espèces à ne pas les apprécier à leur juste valeur. Les Bothans peuvent se révéler loyaux et courageux, mais il est vrai que les ruses conduites par ce peuple, ainsi que l'opacité inhérente au Réseau Bothan, ne jouent pas en leur faveur. Certains leur reprochent de ne pas avoir prévu que l'Empire tendait une embuscade aux forces de l'Alliance à Endor, d'autres allant même jusqu'à prétendre que les Bothans savaient

parfaitement de quoi il retournait, et ont voulu piéger l'Alliance.

L'incident de Caamas, tel qu'il fut nommé, fit encore plus des Bothans des créatures méprisées. Lorsque toute la Galaxie prit connaissance de la participation d'agents bothans dans la destruction des boucliers planétaires de la planète, qui fut par la suite rasée par une flotte de vaisseaux, la Nouvelle République connut une crise majeure, qui faillit bien anéantir le peuple bothan tout entier.

Quelques années plus tard, la Nouvelle République fut gouvernée par un Bothan, Borsk Fey'lya, un ancien membre du conseil restreint du Gouvernement. Fey'lya gouverna pendant plusieurs années, jusqu'à l'invasion de Coruscant par les envahisseurs Yuuzhan Vong, durant laquelle il activa l'autodestruction de son bureau et de tout l'immeuble, tuant plusieurs milliers de soldats vongs.

Critères : aucun.

Compétences raciales : aucune.

Capacités raciales : si le Personnage se choisit une carrière d'espion, il bénéficie de contacts privilégiés avec le Réseau Bothan.

Possessions raciales : aucune.

Cérééen



Originaires de la Bordure Moyenne et peuplant la planète Céréa, les Cérééens sont des êtres à l'apparence humanoïde possédant une ossature crânienne très développée. En effet, leur crâne protège un cerveau binaire, d'où la formation d'un crâne avec une grande proéminence à l'avant. Ce double cerveau confère aux Cérééens une capacité d'analyse et de résolution des problèmes largement supérieure à la normale. Mais ce formidable

outil intellectuel ne fonctionnerait pas si les deux cerveaux n'étaient pas alimentés par l'apport sanguin fourni continuellement par deux coeurs.

Les Cérééens sont des êtres de grande taille, pouvant aisément atteindre deux mètres. Leur espérance de vie est en revanche plus courte qu'un Humain, puisqu'elle est située autour de 65 ans.

Céréa est dirigée par un gouvernement pacifique et une administration complexe, ayant pour origine un régime matriarcal. Les autochtones possèdent leur propre langage, le céréen, pouvant s'écrire ou se parler. Leur planète est également - comme Alderaan - très proche de la nature. Les Cérééens font très attention à leur environnement, et minimisent au maximum l'impact de l'industrie.

Bien qu'étant accueillante, Céréa reste discrète pour ne pas attirer d'éléments négatifs sur son sol. Néanmoins la grande réputation des Cérééens dans des domaines tels que l'astrogation ou la cryptographie a tout de même franchi l'atmosphère de la planète.

La relation étroite avec la nature a donné à ce peuple une notion de la philosophie très développée, c'est pourquoi un nombre important de Cérééens est rentré dans l'Ordre Jedi, tel le Maître Jedi Ki-Adi-Mundi, qui siégeait au Conseil et fut l'un des plus grands Jedi de son temps.

Critères : ESP (7/-), POU (5/-)

Compétences raciales : astrogation, philosophie.

Capacités raciales : aucune.

Possessions raciales : aucune.

Chagrien



Natifs de la planète Chagria, les Chagriens sont des humanoïdes dotés d'une forte musculature et d'une grande taille (de 1.8 mètre à 2.3 mètres pour les plus grands), dont le corps est d'un bleu intense, et possédant quatre cornes qui prennent leur racine sur la tête. La première paire se situe dans le prolongement de leur crâne et pointe vers le haut, tandis que la seconde paire se trouve dans deux grands lobes - appelés "lethorn" - situés de chaque côté de leur tête, et qui repose sur leurs épaules.

Les Chagriens, dont l'aspect peut parfois sembler effrayant au regard des standards galactiques, se sont depuis très longtemps répandus sur divers autres mondes que Chagria. Il s'agit d'une espèce ancienne pratiquant le vol spatial depuis plusieurs millénaires. Présents sur plusieurs planètes, les Chagriens existent en plusieurs sous-espèces, dont la coloration de peau peu légèrement varier selon le degré d'exposition au soleil de leur monde natal, du bleu foncé au bleu-gris très clair.

Dotés d'une musculature puissante, les Chagriens sont également réputés dans toute la galaxie pour leur volonté de fer. Ce sont des gens déterminés - certains diraient obstinés - que rien ne peut faire plier lorsqu'ils ont pris leur décision. Par conséquent, les Chagriens occupent en général des postes qui mettent en avant le caractère et la volonté, au premier rangs desquels la politique au plus haut niveau, c'est-à-dire au Sénat Galactique de Coruscant.

Malgré une apparence un peu dure et des façons de faire parfois abruptes, les Chagriens sont des personnages sensibles et dotés d'une intelligence vive. Même s'ils utilisent parfois leur apparence intimidante pour appuyer leur point de vue, notamment en politique où la plupart des représentants des autres espèces peuvent se laisser impressionner en raison de leur taille et de leur corpulence, les Chagriens sont des êtres rationnels et raisonnables. C'est parmi cette espèce que l'histoire a vu quelques-uns des meilleurs politiciens. Durant les derniers temps de l'Ancienne République, le poste de vice-chancelier est occupé par un natif de Chagria, Mas Amedda.

Critères : COR (4/-).

Compétences raciales : administration, influence, commandement.

Capacités raciales : les cornes des Chagriens peuvent servir en combat, s'ils chargent. Elles doublent le Bonus aux Dégâts en terme de dommages.

Possessions raciales : aucune.

Dévaronien



Originaires de la planète Devaron, qu'ils partagent avec leurs cousins les Devish, les dévaroniens sont des bipèdes humanoïdes à l'aspect proche des Humains, à ceci près que leur peau est généralement de couleur rouge orangée, et que les mâles possèdent deux grandes cornes au sommet du crâne, ce qui vaut aux représentants de cette espèce le surnom de "démons".

Les Dévaroniens dans leur ensemble sont carnivores, et possèdent un métabolisme très performant, capable d'absorber la plus infime quantité de nourriture pour la transformer en énergie, sans aucun gaspillage. Chaque parcelle est donc recyclée lors de la digestion.

L'espèce dévaronienne se caractérise par une stricte séparation des genres, tant physiquement qu'intellectuellement.

Physiquement tout d'abord, les mâles dévaroniens sont chauves, et seules deux cornes, auxquelles ils accordent une grande attention, ornent leur crâne. Selon les études exobiologiques menées sur les Dévaroniens, il semblerait que l'espèce descende d'une ancienne lignée de primates ayant évolué sur Devaron depuis des millénaires, ce qui expliquerait la présence des cornes, qui seraient en fait d'anciens systèmes défensifs contre les prédateurs. Les Dévaroniennes, elles, ne portent aucune corne mais sont

recouvertes d'une fine couche de fourrure. Les deux genres sont donc aisément distinguables à l'oeil nu.

Les deux genres sont également très dissemblables question tempérament : alors que les mâles sont en général dociles et très doux, les femelles se caractérisent par une agressivité naturelle exacerbée, et sont largement dominantes. De fait, sur Devaron, ce sont les femmes qui gèrent la vie sociale, politique et économique, les mâles se montrant trop souvent désinvoltes et irresponsables.

La société dévaronienne est l'une des plus anciennes de la galaxie, et l'une des premières également à avoir développé le voyage spatial. Les Dévaroniens sont donc présents dans tous les secteurs de la galaxie. Du fait de leurs rôles respectifs, seuls les mâles tendent à quitter leur planète pour parcourir la galaxie et aller à l'aventure. La plupart ne reviennent jamais chez eux, mais en général ils continuent d'envoyer une part de leurs revenus à leur famille pour aider celle-ci. A contrario, les Dévaroniennes ne quittent leur monde que lorsqu'elles y sont contraintes, par exemple pour conclure des affaires commerciales. Il est donc assez rare de rencontrer une femelle dévaronienne en dehors de Devaron.

Depuis toujours, les Dévaroniens ont souffert de leur aspect dans leurs relations avec les autres races. En effet, dans la plupart des cultures, les êtres à la peau rouge et dotés de cornes représentent souvent l'incarnation du mal dans les mythes et légendes de nombreux peuples. Nombre d'espèces voient donc les Dévaroniens sous un mauvais angle, et les considèrent comme des gens peu recommandables.

De fait, même si leur réputation est très largement usurpée, les Dévaroniens sont en général des créatures cupides et viles, et pourraient faire n'importe quoi, pourvu qu'il y ait un profit à la clé. Il est donc difficile d'accorder sa confiance à un Dévaronien, les probabilités de trahison étant extrêmement élevées.

Sous l'Empire, Devaron fut envahie et une garnison impériale établie pour contrôler le gouvernement. Bien des mouvements rebelles virent le jour et se soulevèrent contre l'occupant, parfois appuyés par des conseillers

et du matériel de l'Alliance, la plupart furent matés par leurs propres frères dévaroniens qui collaboraient avec les forces impériales locales contre une bonne rémunération. L'un d'entre eux, Kardue'sai'Malloc, un Devish, plus tard connu sous le nom de Labria se rendit tristement célèbre en perpétrant le massacre de 700 prisonniers rebelles durant la bataille de Montellian Serat.

Critères : CHA (-/6).

Compétences raciales : aucune.

Capacités raciales : aucune.

Possessions raciales : aucune.

Dug



Les Dugs sont originaires de Malastare, un monde doté d'une gravité élevée, ce qui explique la musculature puissante des habitants de cette planète. Sur leur monde natal, les Dugs sont une espèce arboricole, allant de branche en branche avec une rapidité surprenante. La civilisation dug n'est pas très évoluée, et leurs cités ne sont en fait que des villages construits dans les plus grands arbres à la manière des Ewoks, bâtis sur le continent ouest de la planète.

La République Galactique installa un poste avancé sur Malastare près de 8000 années avant l'avènement du régime impérial, car la planète se situe à un emplacement stratégique, près de la route commerciale connue sous le nom de Voie Hydienne. La présence républicaine fut relativement modérée et les Dugs se montrèrent plutôt conciliants avec ces "envahisseurs", malgré leur sale caractère.

Le problème principal fut en fait constitué par un groupe de colons Grans qui vinrent s'installer sur Malastare peu après l'établissement de l'avant-poste républicain.

Les Grans, dont le but était clairement de s'installer durablement sur la planète et d'en faire une de leurs colonies, se heurtèrent violemment aux indigènes Dugs, et une longue guerre sanglante s'ensuivit entre les deux factions.

Les Grans demandèrent alors la médiation des officiels de la République, qui statuèrent en défaveur des Dugs : ceux-ci furent promptement démilitarisés et exclus du pouvoir politique. Ils furent repoussés dans un recoin de leur propre planète. Les Dugs devinrent alors des travailleurs au seul profit des Grans, qui représentaient Malastare au Sénat Galactique et avaient donc les pleins pouvoirs sur les habitants.

Cette mésaventure conduisit nombre de Dugs à quitter leur planète et à parcourir la galaxie. De manière générale, les Dugs sont peu appréciés en raison de leur sale caractère et de leur violence, exacerbée par le fait qu'ils sont de taille réduite et donc fréquemment sujets à une paranoïa générale.

Critères : COR (3/-), HAB (4/-).
Compétences raciales : escalade, corps à corps, acrobaties.
Capacités raciales : de petite taille, les Dugs ne sont pas morphologiquement équipés pour utiliser la plupart des outils et des objets issus d'autres civilisations. Très agiles, ils font par contre d'excellents pilotes, même dans des vaisseaux normaux.
Possessions raciales : aucune.

Ewok



Les Ewoks sont de petits bipèdes à fourrure

intelligents natifs de la lune forestière d'Endor. D'une taille avoisinant le mètre, ce sont des êtres primitifs mais dotés d'une grande curiosité envers tout ce qu'ils ne connaissent pas. Malgré leur apparence placide ce sont des experts de la survie en milieu sauvage, et ils possèdent même des armes primitives, telles que des catapultes ou des frondes. Ils sont également intelligents, et capables de comprendre rapidement des concepts techniques inconnus chez eux.

La plupart des Ewoks vivent dans les grands arbres de la forêt, à l'intérieur de villages construits dans les branches. Cette localisation particulière leur alloue une relative sécurité face aux prédateurs terrestres. Les Ewoks ne s'aventurent au sol que pour chasser et poser des pièges destinés à leur apporter des ressources en viande.

Les arbres d'Endor, qui sont essentiels à la vie des petits bipèdes, jouent également un grand rôle culturel, les Ewoks étant un peuple très spirituel. Pour eux, leur espèce descendrait en droite ligne du Grand Arbre, un végétal sacré situé profondément dans la forêt. Mais le panthéon mystique des Ewoks comporte de nombreuses autres divinités. Parmi elles le Grand Esprit, un dieu omniscient capable d'entendre et de voir tout ce qui se passe dans la forêt. D'autres dieux portent des noms liés à la nature, tels que Frère-Ciel, Père-Forêt, ou Mère-Terre, et contrôlent les divers éléments de l'environnement. Il est dit dans les légendes que les shamans les plus puissants seraient en mesure d'en appeler à ces esprits pour s'attirer des faveurs ou accomplir des miracles.

Le pendant maléfique de la mythologie ewok est l'Esprit de la Nuit, un dieu du mal très craint des Ewoks.

Le mysticisme ewok prône également que les arbres de la forêt renferment les esprits des anciens. Ainsi, pour chaque naissance dans le village, les Ewoks plantent un nouvel arbre, qui symbolise le lien entre le nouveau-né et la forêt, afin que les deux soient reliés spirituellement pour l'éternité. Chaque Ewok choisit de plus un nom secret pour son arbre, que lui seul connaîtra.

D'autres légendes incluent l'Arbre de la Lumière, capable de contrôler l'énergie vitale des forêts de la lune d'Endor, ou encore le

Sceptre des Saisons, dont se serviraient les dieux pour manipuler les températures et les saisons.

De manière générale, les Ewoks possèdent un lien fort avec la nature, et il n'est pas rare de voir un représentant de cette espèce parler aux animaux ou aux végétaux de la forêt.

La société ewok se base avant tout sur une structure tribale. Chaque tribu vit dans un seul grand village, qui peut parfois atteindre des tailles importantes en fonction du nombre d'individus. Chaque tribu est dirigée par un Conseil des Sages, lui-même commandé par le Chef de la tribu.

La tribu comporte également un shaman, dont le double rôle est d'assurer les soins en cas de blessures ou de maladies, mais aussi d'assurer la continuité des légendes mystiques auprès des nouvelles générations.

Lorsque la lune forestière d'Endor fut choisie comme site de construction de la Seconde Etoile de la Mort par l'Empereur Palpatine en personne, les troupes impériales établirent une base non loin du village ewok du chef Chirpa, dans une vaste clairière artificielle. Les xénobiologistes impériaux, envoyés en reconnaissance pour répertorier les espèces intelligentes et les classer selon leur niveau de dangerosité, ne prêtèrent pas grande attention aux Ewoks, dont la primitivité les cantonna au rôle d'indigènes sans intérêt par l'Empire. Ils furent donc laissés de côté.

Lorsque l'Alliance rebelle envoya un commando terrestre pour détruire le générateur de bouclier protégeant la station spatiale, situé au centre de la base impériale, les patrouilles impériales se montrèrent particulièrement dangereuses, et le groupe rebelle fut séparé. C'est à cette occasion que la Princesse Leia Organa entra en contact avec un éclaireur de la tribu locale, Wicket. Rejointe par le reste du groupe, Leia fut très surprise de constater que les Ewoks traitaient C-3PO comme un Dieu.

Mis au courant des agissements des Impériaux, les Ewoks décidèrent d'aider le groupe rebelle à détruire le générateur. Au cours d'une furieuse bataille, durant laquelle nombre d'Ewoks perdirent la vie, les troupes impériales furent mises en déroute par les

armes primitives des bipèdes à fourrure. Grâce à cette aide providentielle, le générateur pu être détruit, et la bataille d'Endor s'acheva par une victoire de l'Alliance et la mort de l'Empereur.

Après cette victoire l'Alliance, devenue la Nouvelle République, quitta Endor, ne laissant derrière elle qu'un petit avant-poste sans importance. Après avoir bouleversé le cours de l'histoire par leur intervention, les Ewoks reprirent leur vie tranquille ...

Critères : ESP (-/7).

Compétences raciales : survie en milieu forestier, chasse, escalade.

Capacités raciales : issus d'une civilisation primitive, rares sont les Ewoks à partir à la découverte de l'univers. Toutefois, les contacts ayant été établis avec la Nouvelle République, certains émettent le souhait de partir « vers les étoiles » et apprennent vite au contact des autres civilisations à comprendre et manipuler toutes sortes de technologie. Ils considèrent cependant tout avec un œil primitif et mystique.

Possessions raciales : quelques colifichets tribaux et sans doute une arme primitive.

Gamorréen



Originaires de la planète Gamorr, les Gamorréens sont des créatures aussi puissantes que stupides. Mesurant environ 1.80 mètres et pesant en général plus de 100 kilos, les Gamoréens sont une espèce à l'allure porcine, à la peau verte. Ils sont très brutaux, et possèdent un très faible niveau technologique. Les contacts avec la planète Gamorr et son peuple sont très rares, car les créatures primitives peuvent attaquer et mettre en pièce n'importe qui. Gamorr est, de fait, une planète évitée par les voyageurs de l'espace.

La culture gamoréenne est remplie de bains de sang et de guerres permanentes. Les femelles possèdent l'essentiel de l'outil de production : ce sont elles qui possèdent les terres agricoles, tissent les vêtements, chassent, préparent la nourriture, dirigent les entreprises et fabriquent des marchandises de toutes sortes. Les mâles passent eux la plupart de leur temps à s'entraîner au combat et à faire la guerre.

Les Gamorréens vivent en clans, ce qui constitue également le fondement des guerres. Ces clans sont dirigés par un chef mâle - le seigneur - et par un conseil de femelles. Les femelles de tous les clans sont génétiquement plus ou moins proches, et descendent d'une seule femelle gamoréenne - la matriarche. Un clan contient en général 20 femelles et 50 mâles, mais ces chiffres ne sont pas stables et peuvent varier d'un clan à l'autre.

Les mâles gamorréens peuvent être rangés dans quatre catégories sociales distinctes : Le **Seigneur** est le plus puissant du clan, il est marié aux femelles du Conseil. Il joue également le rôle de Général et dirige les affaires militaires. Les **Mâles du Clan** sont les mâles mariés. Ils sont respectés car ils bénéficient des revenus d'une épouse. Les "**domestiques**" sont les mâles non mariés dont les services sont loués par le clan. Enfin les **Vétérans**, qui sont les plus vieux Gamorréens. Ils vivent de façon sédentaire, souvent en raison de blessures de guerre, et jouent le rôle de conseillers auprès du Seigneur.

Bien que les Gamorréens aient eu connaissance de l'existence des armes modernes telles que les blasters, ils préfèrent toujours mener leurs guerres en se servant de haches, d'épées et de masses d'armes. Cependant ils peuvent se servir de ces armes modernes quand ils se trouvent hors de leur planète.

Les cordes vocales sont un handicap pour communiquer avec les autres espèces qui peuplent la Galaxie, car elles ne leur permettent que de communiquer entre eux, bien qu'ils puissent comprendre et apprendre des langues étrangères.

Le déroulement d'une année sur Gamorr repose sur des saisons. Le printemps est le temps des cultures, les femelles plantent les récoltes qui serviront à nourrir le clan, tandis

que les mâles s'entraînent au combat. Les foires locales sont l'occasion pour les femelles de faire un peu de commerce, et pour les mâles de se livrer à des combats singuliers informels.

L'été est dédié à la guerre. Les mâles se rassemblent en petits groupes pour se livrer de féroces batailles, avec toute la brutalité dont ils peuvent faire preuve. Pendant ce temps les femelles restent à l'abri dans les forteresses gamoréennes.

L'automne arrive, les clans ont épuisé toutes leurs forces durant l'été dans d'interminables combats. Les femelles moissonnent les récoltes et soignent les blessés.

Les rigueurs de l'hiver peuvent parfois amener un clan au bord de la famine, ce qui entraîne exceptionnellement des raids contre d'autres clans. Par contraste, les clans qui ont prospéré avant l'hiver connaissent une période de calme, et les mâles deviennent alors dociles et paisibles.

Le régime alimentaire des Gamorréens consiste principalement en mycètes, dont une variété pousse sur leur planète. Le snoruuk, une espèce de champignon mobile, constitue également un élément important de ce régime alimentaire.

Les Gamorréens, s'ils sont brutaux, sont également capables de sentiments : ils ont en effet une grande affection pour de petits parasites connus sous le nom de morrts. Les morrts sont des suceurs de sang qui se nourrissent en suçant le sang des Gamorréens. Contrairement à ce que l'on pourrait penser de prime abord, les créatures porcines sont très attachées à ces parasites, et ne penseraient pas une minute à les chasser. Bien au contraire, le nombre de morrts collés à un Gamorréen représente un symbole de puissance pour les mâles. Les seigneurs et les chefs de clan peuvent avoir 20 morrts en même temps sur le corps.

Gamoor est également le monde d'origine d'une autre espèce de créature beaucoup moins appréciée des Gamorréens : les Quizzers, qui sont une sorte d'espèce mammifère espiègle. Plusieurs tentatives ont été menées par les habitants de Gamorr pour exterminer ces créatures, sans succès.

En raison de leur forte carrure, beaucoup de Gamorréens sont employés hors de leur planète en tant que mercenaires ou hommes de main. Les brutes porcines peuvent en effet travailler pour n'importe qui, du moment que la paie est bonne. Cependant leur tradition veut qu'ils ne peuvent travailler que pour une personne qui pourrait les battre en combat singulier, ce qui limite quand même le champ des employeurs potentiels.

Une large population de Gamorréens s'est établie dans le secteur Elrood, tout particulièrement sur la planète Lanthrym, où vit une grande colonie. Plusieurs représentants de cette espèce ont également trouvé un emploi au sein de l'organisation criminelle de Jabba le Hutt, en tant que gardes du corps du chef de gang.

Un Gamorréen fit même partie pendant un certain temps de l'Escadron Rogue en tant que pilote, mais il est le seul représentant de son espèce à avoir occupé un tel poste.

Critères : COR (5/-), ESP (-/5), CHA (-/5).
Compétences raciales : armes blanches.
Capacités raciales : aucune.
Possessions raciales : un mâle dispose sans doute d'une arme primitive. Lancez 1d10 pour déterminer le nombre de morrts portés par le Personnage.

Gran



Originaires de la planète Kinyen, les Grans sont parvenus à établir une civilisation pacifique depuis déjà plus de 10.000 ans. Leur société est parfaitement égalitaire et bien gérée, et un programme strict des carrières professionnelles établissant des quotas précis organise la scolarisation et la spécialisation de

chaque représentant de l'espèce pour un métier spécifique, en relation avec ses compétences. Bien que cette structure puisse paraître excessivement rigide aux yeux de la plupart des autres espèces de la galaxie, elle n'est rien de moins qu'essentielle pour les Grans, qui n'envisagent pas un instant d'y déroger.

Les Grans sont totalement dévoués à leur peuple, et placent l'intérêt général avant leur intérêt personnel. Chacun sait le rôle qu'il a - ou aura - à tenir dans la civilisation de son peuple, et s'y conforme au maximum de ses possibilités.

Originellement des herbivores, les Grans ont conservé certains caractères physiques de leurs ancêtres, comme la présence de plusieurs estomacs pour digérer les feuilles. Ils possèdent de plus une vision très perçante, et sont capables de distinguer bien plus de couleurs dans le spectre lumineux que les autres espèces grâce à leurs trois yeux protubérants.

Mille ans avant la fin de la République Galactique, les Grans initièrent un vaste programme d'expansion de leur territoire, et plusieurs colonies furent établies sur les mondes de Hok et Malastare, ce qui n'alla pas toujours sans occasionner des conflits avec certaines espèces indigènes, qui n'entendaient pas se voir envahir de la sorte sans avoir rien demandé.

Mais les Grans n'avaient pas prévu que l'émigration majeure laisserait sur Kinyen des vides dans la société auparavant si bien huilée, et le délicat équilibre se rompit lorsque trop de maillons vinrent à manquer. La réaction du gouvernement central gran fut d'instaurer une politique d'isolationnisme total : tout Gran fut interdit de quitter Kinyen, et les émigrants reçurent interdiction de rentrer sur leur planète natale. Les colonies gran prospérèrent donc indépendamment puis, privés de l'influence de Kinyen, les gouvernements locaux dérivèrent lentement de l'organisation habituelle. La corruption ne tarda pas à s'installer, et ce dans les plus échelons de la société gran. Le Protectorat de Malastare se montra même particulièrement brutal dans le traitement des indigènes locaux, les Dugs, chose auparavant inenvisageable pour une société aussi pacifique.

Cependant, et malgré les abus perpétrés par une minorité, la plupart des Grans demeurent farouchement calmes et pacifiques, capables de s'adapter efficacement aux situations les plus diverses. Ils continuent d'entretenir entre eux des rapports amicaux, les interactions émotionnelles se basant sur de subtils changements dans la chaleur de leur corps et la couleur de leur peau. Les Grans, dans leur immense majorité, sont des gens loyaux et ne se sentent bien qu'entourés de compagnons fidèles. Un Gran qui serait laissé seul, sans aucun ami, ne tarderait pas à devenir fou ou même à mourir de solitude.

Critères : aucun.

Compétences raciales : aucune.

Capacités raciales : la société des Grans ne permet pas le libre arbitre en ce qui concerne les professions. Le Joueur devra donc obligatoirement tirer la profession de son Personnage aux dés et se tenir au résultat.

Possessions raciales : aucune.

Gungan



Natifs de la planète Naboo, les Gungans vivent dans des cités sous-marines, évitant autant qu'ils le peuvent la race peuplant la surface : les Humains de Naboo. Il est d'ailleurs extrêmement rare de voir un Gungan en dehors de sa planète et qui plus est, en dehors de sa cité sous-marine. Les Gungans étant sédentaires et plutôt discrets, ils n'ont aucune envie et aucun intérêt de s'échapper de Naboo.

La physiologie d'un Gungan est de type humanoïde, quoique plus grande et plus fine que celle d'un Humain. Les Gungans possèdent de longues oreilles tombantes, des narines souples et des membranes rétractiles protégeant les yeux lors de leur déplacement

aquatique. Leurs articulations sont libres et les ligaments très souples, permettant aux amphibiens de nager avec aisance sous l'eau. Le régime alimentaire d'un Gungan est simple : il se nourrit essentiellement de produits aquatiques, comme des poissons, des crustacés ou encore des algues.

Pourtant, malgré une certaine unicité dans la société Gungan, de nombreuses ethnies ont développé des caractéristiques propres : Les Otollas - une des deux ethnies les plus nombreuses avec les Ankura - se reconnaissent par exemple par une corpulence plus marquée.

La culture Gungan est une relation poussée entre la nature et l'individu. Ils essaient de ne pas utiliser la technologie, se servant de ce que la Nature propose. Cette biotechnologie est tout de même suffisamment avancée pour être au niveau technologique des Naboo. Les champs magnétiques protégeant les cités sous-marines en sont le parfait exemple, de même que leurs célèbres sous-marins Bongo qui leur servent à parcourir les océans plus rapidement.

L'armée Gungan utilise également ce qu'engendre la Nature pour pouvoir se battre. Cette armée est avant tout défensive, notamment pour tenir éloignés les monstres marins évoluant dans les profondeurs de la planète. Mais des événements en -32 ont forcé les Gungans à s'allier avec les Naboo pour repousser les forces d'invasion de la Fédération du Commerce. Malgré la terrible avancée scientifique et technologique des forces Neimodiennes, les Gungans résisteront suffisamment longtemps pour que leurs alliés libèrent la planète.

La société Gungan est présidée par un conseil de chaque chef des tribus Gungans. Ce conseil est lui-même gouverné par un chef, appelé Boss. Celui-ci prend les décisions majeures et est également le chef de l'armée. Il peut également exiler ou faire revenir un membre ayant commis une faute grave au sein de la société Gungan à l'image de Jar Jar Binks qui fit du tort à Boss Nass.

Les Gungans ont également un certain sens de l'honneur : en effet ils portent une gratitude éternelle à celui qui volontairement ou non sauve la vie d'un Gungan. Cette marque de respect peut se retrouver chez d'autres espèces, comme les Wookies par exemple.

Les Gungans, étant sédentaires, n'ont que peu de relations avec les autres espèces. Ils ont domestiqué de nombreux animaux peu évolués comme les Kaadu, les Falumpaset ou encore les Fambaa. Pourtant quand les événements le permettent, ils peuvent s'attacher à une autre race comme lors de la réconciliation sur Naboo des Humains et des Gungans.

Quelques Gungans se sont illustrés lors de la crise en -32. Le plus célèbre est sans aucun doute Jar Jar Binks qui occupa par la suite le poste de sénateur sur Coruscant, mais lors de la Bataille de Naboo nous avons pu voir également le courageux capitaine Tarpals, qui résista vaillamment contre les droïdes de combat de série N, ou encore Boss Nass qui malgré la menace, fit les bons choix au bon moment pour sauver Naboo et les Humains.

Après la bataille de Naboo et la défaite de la Fédération du Commerce, les Gungans mirent fin à leur longue querelle avec les Naboo, et les deux peuples commencèrent une nouvelle cohabitation placée sous le signe de la coopération. Ensemble, les ingénieurs des deux civilisations développèrent de nouvelles techniques et parvinrent rapidement à coloniser l'une des lunes de Naboo.

Parmi les avancées technologiques favorisées par le rapprochement des deux peuples, on peut citer notamment le chasseur stellaire G-1, version gungan du chasseur N-1 des Naboo, ou encore la Navette BB-2, un appareil de 13 mètres de long et capable d'emporter dans l'espace 6 passagers.

Critères : aucun.
Compétences raciales : natation.
Capacités raciales : les Gungans peuvent respirer sous l'eau pendant une période égale à leur COR en heures.
Possessions raciales : aucune.

Humain

Dans la galaxie, l'espèce humaine a toujours été considérée comme un peu à part depuis que le voyage hyperspatial est devenu une réalité. Tout d'abord parce que ses origines demeurent encore mystérieuses : les plus anciennes civilisations humaines connues à l'époque de la fondation de la République

étaient originaires de Coruscant, Corellia et quelques autres mondes. Et il n'a jamais été possible de mettre en évidence un point de départ ou une origine commune à cette espèce.

Bien que la théorie d'évolutions parallèles spontanées ne soit pas totalement improbable, le passage du temps mit cette hypothèse sérieusement à l'épreuve : aucune autre espèce intelligente rencontrée dans la galaxie n'avait fait l'objet d'une évolution en parallèle sur plusieurs mondes, surtout éloignés à ce point les uns des autres.



Adaptable, diverse et polyvalente, l'humanité sous ses nombreuses variantes forme l'espèce la plus nombreuse et la plus répandue dans l'espace connu ainsi que l'un des pivots de la civilisation galactique : la planète Coruscant, un des berceaux de l'humanité, est devenue la capitale de l'ancienne république, puis de l'Empire, et enfin de la Nouvelle République. La langue de Coruscant servit à établir le basic, langue universelle sans laquelle la République aurait eu les plus grandes difficultés à perdurer pendant des millénaires. Même pour les autres espèces, les standards culturels, esthétiques, culinaires ou sociaux des plus grandes sociétés humaines servent souvent de référence.

Les humains se sont montrés capables de s'atteler à toutes les tâches, d'envisager toutes les carrières, de bénéficier de tous les dons y compris celui de la Force. A l'avènement de l'Empire, des dizaines de milliards d'êtres humains ont embrassé l'idéologie de l'Ordre Nouveau : la Haute Culture Humaine. Selon cette idéologie, la destinée manifeste de l'humanité est de régner sur la galaxie ce qui s'explique à la fois par ses origines uniques et son histoire qui imprègne à tous les niveaux celles de la galaxie.

Bien que l'Ordre Nouveau ait été balayé par l'Alliance et les divers mondes qui se rebellèrent contre l'autorité impériale, le sentiment pro-humain est encore fort sur certaines planètes.

Il existe des dizaines de variantes humaines dont la morphologie est presque à 100 % identique à celle des humains de Coruscant, Corellia, Alderaan, Chandrila et autres. Généralement, ils diffèrent uniquement par des aspects esthétiques mineurs (couleur de peau, taille, morphologie plus trapue ou plus fine...).

Les presque humains sont physiquement différents des humains mais quasi identiques sur un plan génétique. Cela signifie qu'ils peuvent avoir des enfants avec des humains « normaux » et que la majeure partie si ce n'est la presque totalité de leurs organes ont une apparence et une fonction identiques à ce que l'on pourrait observer chez des humains. Néanmoins, une évolution distincte, des mutations à partir d'une souche humaine "classique" ou des transformations volontairement provoquées ont entraîné plusieurs différences notables. Par exemple une morphologie complètement adaptée à une gravité élevée à laquelle un humain ne survivrait pas ou qui le forcerait à l'immobilité, un système respiratoire permettant d'utiliser du chlore ou tout autre gaz et en contrepartie incompatible avec un milieu normal pour la vie humaine, des doigts surnuméraires, des membres particuliers (nageoires, ailes...), une coloration d'épiderme particulière (bleue, pourpre, verte...) et ainsi de suite... Bien que génétiquement humains, ces mutants ou ces peuples sont souvent considérés comme des humains de seconde catégorie, d'autant plus que sur un plan numérique, ils sont négligeables par rapport aux légions d'humains qui entrent dans les standards esthétiques et organiques de la majorité. A la longue, il se peut que les divergences s'accroissent suffisamment pour qu'une variante presque humaine ne soit plus génétiquement compatible, auquel cas elle sera considérée comme une espèce non-humaine complètement distincte.

Il existe un certain nombre d'espèces non-humaines (selon les critères évoqués plus haut) qui sont paradoxalement suffisamment

proches en apparence des humains pour que certains des presque humains apparaissent comme exotiques en comparaison. Par exemples, les Dévaroniens, les Twi'lek et quelques autres... mais là encore, génétiquement (et même biologiquement si on y regarde de très près), il s'agit bien d'espèces radicalement différentes même si leur apparence peut inciter à croire le contraire. Paradoxalement, des races non humaines à l'aspect bien plus exotiques que celle des Twi'lek ou des Dévaroniens se sont montrées à l'occasion capable de croisements fertiles avec des humains malgré des structures génétiques très différentes.

L'univers aime apparemment à trouver des exceptions aux règles que définissent ceux qui le peuplent...

Les humains, quelle que soit leur origine, ne disposent pas de pouvoirs mystérieux. Bien sûr, ils peuvent avoir développé certaines tolérances particulières (par exemple aux gravités élevées, à certaines atmosphères, à certains rayonnements...) mais des humains d'une autre origine placés dans les mêmes conditions conférerait les mêmes avantages à leur descendance. Dans le cas de changements volontairement provoqués, les choses sont encore plus simples...

En clair, les différences humaines sont la conséquence de la grande adaptabilité de cette espèce. Elles contribuent pleinement à ce que l'humanité soit devenue dominante dans la galaxie même si cela va de pair avec un tas de rivalités « raciales » entre différentes souches de l'humanité.

Lorsqu'en plus certains fanatiques prétendent expliquer l'origine mystérieuse de l'humanité et considèrent que leur variante humaine serait « la première » ou « la plus pure », on imagine facilement les conséquences...

Critères : aucun.

Compétences raciales : aucune.

Capacités raciales : aucune.

Possessions raciales : aucune.

Jawa

Espèce originaire de Tatooine, les Jawas sont de petits humanoïdes d'à peine un mètre de haut, dont le corps est entièrement recouvert

d'un épais manteau. Leur visage est complètement caché dans leur vêtement, et seuls deux petits yeux d'un jaune brillant percent à travers l'obscurité.



Peu de gens peuvent se vanter d'avoir déjà vu le vrai visage d'un Jawa, tant ces créatures sont secrètes - et couardes. Leur visage est recouvert d'un nuage d'insectes, attirés à l'intérieur de leur capuche par la forte odeur qu'ils dégagent. Cette odeur nauséabonde est due non seulement à une hygiène quasi-inexistante, mais aussi au liquide mystérieux dans lequel les Jawas plongent leurs manteaux pour retenir davantage le peu d'humidité ambiante sur la planète aride qu'est Tatooine.

Pour les Jawas, leur odeur est porteuse d'information sur chaque personne, que ce soit la lignée familiale, la santé, l'état émotionnel, ou tout simplement le dernier repas prit.

Des conditions extrêmes dans lesquelles ils vivent, les Jawas ont retirés certains traits évolutifs particuliers, tels qu'une vision nocturne exceptionnelle, un système immunitaire très résistant, leur permettant de survivre dans les pires conditions, ainsi qu'un système digestif très efficace, qui leur permet de retirer tous les nutriments nécessaires de leur maigre alimentation.

Les Jawas sont des récupérateurs de marchandises, quelle qu'elle soit. Ils parcourent les étendues désertiques de Tatooine à bord de leurs Chars des sables, d'antiques véhicules d'extraction de minerai, symboles d'un projet minier depuis longtemps abandonné. Les Jawas récupèrent tout ce qu'ils trouvent d'intéressant sur leur chemin, et n'hésitent pas à capturer des droïdes isolés à l'aide de leur blasters ionisants, ou à fouiller

des épaves de vaisseaux écrasés sur la surface de la planète.

Les matériaux sont ensuite stockés dans leurs gigantesques véhicules, et font parfois l'objet de réparations - ou tout au moins de *tentatives* de réparation, les Jawas n'étant pas des experts en ingénierie.

L'organisation sociale des Jawas repose sur les clans familiaux, chacun possédant son propre territoire, que ce soit pour vivre mais aussi pour la récupération des marchandises « perdues » ou abandonnées. Bien que la plupart des autres espèces s'imaginent que tous les Jawas passent leur temps dans leurs gigantesques chars des sables, il n'en est rien. En effet, seule la moitié du clan parcourt les sables à la recherche d'épaves, l'autre moitié vivant dans des camps jawas, qui ressemblent souvent plus à des forteresses qu'à de petites habitations. Les Jawas doivent en effet constamment se protéger des attaques des Pillards Tusken, aussi appelés Hommes des Sables, mais aussi des féroces dragons Krayt qui s'aventurent parfois à proximité des camps lorsque la nourriture se fait rare dans le désert.

Chaque clan est dirigé par un chef, qui a tout pouvoir. Cette fonction échoit la plupart du temps à un mâle, les femelles jawas étant assimilées à des citoyens de seconde classe dans le meilleur des cas, et à de simples objets dans le pire. Les seules femelles Jawas dotées d'une haute considération sont les shamans de la tribu, telles que Herat. Pour devenir shaman, une Jawa doit tomber gravement malade, et souffrir d'hallucinations et de visions. En fonction du résultat de la vision, et si la Jawa survit à la maladie, elle peut devenir Shaman. Dès lors ses propos acquièrent une force impérative chez l'ensemble du clan.

Une fois par an, tous les clans Jawas se réunissent pour le "Grand Rassemblement d'Echange". A cette occasion, plusieurs Chars des Sables se rassemblent et les Jawas procèdent à différents échanges - y compris de femelles et d'enfants - et des mariages sont arrangés entre les clans.

Comme dans toute organisation sociale, les intrigues et les complots ont également lieu dans les clans jawas, et certains chefs - comme Wittin et Kalit - s'affrontent parfois pour le contrôle d'une tribu adverse. Bien que les

Jawas soient par nature discrets, et préfèrent régler leurs affaires seuls, il arrive qu'une partie demande l'intervention d'un médiateur extérieur à l'affaire, comme le fit Kalit, en requérant l'aide de Jabba pour régler pacifiquement le différend avec son rival Wittin.

Sur Tatooine, les Jawas jouent un rôle important dans le secteur commercial. Ce sont eux qui ravitaillent en effet le plus souvent les fermes d'humidité en droïdes et en pièces détachées, les Jawas étant quasiment les seules personnes parcourant le désert - avec un véhicule suffisamment résistant pour ne pas craindre les bandes de pillards, Hommes des sables en tête.

Critères : CHA (-/6).

Compétences raciales : résistance à la maladie, résistance aux poisons, survie en milieu désertique.

Capacités : ailleurs que sur Tatooine, les Jawas sont mal perçus parce que toutes les espèces sont incommodées par leur odeur. Sur la planète des sables, par contre, on les tolère, de préférence en extérieur et par grand vent. Cette odeur âcre empêche les Jawas d'être réellement discrets et ils agissent à -5 dans toutes leurs tentatives de discrétion se déroulant ailleurs que dans leur milieu d'origine.

Possessions raciales : les Jawas conservent leur manteau presque en toute circonstance.

Kaminoan



Reconnus dans toute la Galaxie comme des maîtres-généticiens capables des prouesses techniques les plus extraordinaires dans le domaine du clonage, les Kaminoans sont une espèce pourtant peu impliquée dans les affaires galactiques, préférant conduire les

projets scientifiques les plus divers au profit de quiconque en a les moyens. Ils apparaissent aux yeux des autres espèces comme des créatures intelligentes mais peu préoccupées des conséquences de leurs travaux.

D'aspect extérieur, les Kaminoans sont très grands, très élongés, et possèdent une certaine grâce lorsqu'ils se déplacent, agissant avec une lenteur peu habituelle chez les autres espèces. Ils possèdent de grands yeux vitreux et une peau très pâle.

Les mâles kaminoans possèdent souvent un aileron sur la tête, réminiscence de leur passé de créature aquatique dans les océans de Kamino, leur planète natale.

Désormais devenus des êtres vivant à l'air libre, les Kaminoans se sont adaptés à la surface recouverte d'océans de leur planète, et ont construit de vastes cités flottantes, telles que Tipoca City, leur capitale.

Il y a de cela plusieurs siècles, lorsque Kamino sortit d'un âge de glace, les océans recouvrirent la surface de la planète, obligeant les habitants à s'adapter pour ne pas disparaître. C'est à ce moment que les Kaminoans développèrent leur technologie de clonage, et instaurèrent une stricte régulation des naissances.

Ce combat pour leur survie forgea le caractère des Kaminoans, et les éleva au-dessus du matérialisme commun chez les autres cultures. Leurs cités sont à cette image : sobres, voire spartiates, sans décoration excessive. Du moins à première vue, car toute créature pouvant voir à travers le spectre ultraviolet serait surprise de voir que les Kaminoans possèdent un sens de la décoration méconnu.

Devenus experts dans la manipulation du patrimoine génétique de plusieurs espèces, incluant les Humains, et souffrant d'un manque cruel de matières premières sur leur planète, les Kaminoans monnayèrent leur technologie de clonage au plus offrant en échange de matériaux autrement introuvables. Plusieurs clients se firent livrer de la main-d'oeuvre clonée, telles les colonies minières de Subterrel.

Par cette politique, les Kaminoans se sont plusieurs fois par le passé rendus coupables d'actes à l'honorabilité contestable, telle que la

création d'armées de soldats-clones pour le compte de divers groupes privés.

L'exemple le plus connu de l'Histoire est l'armée créée pour la République Galactique. Obéissant à un ordre émanant apparemment du Maître Jedi Sifo-Dyas, et prenant modèle sur le chasseur de primes Jango Fett, les Kaminoans créèrent une formidable armée de soldats humains surentraînés et obéissants, qu'ils livrèrent à la République dix ans après le début des "travaux". Cette armée servit par la suite pendant la Guerre des Clones, où elle prouva son efficacité.

Comme d'habitude, les Kaminoans se soucièrent peu des répercussions de leur travail sur les autres espèces peuplant la galaxie, si ce n'est lorsque leur planète fut attaquée par les séparatistes pour détruire les usines de clonage.

Critères : ESP (5/-).

Compétences raciales : biologie, biotechnologie.

Capacités raciales : la lenteur apparente des Kaminoans dans leurs déplacements est un leurre. Lorsqu'ils le veulent, ils peuvent se déplacer avec une certaine vélocité. De même, leurs membres longs et minces laissent croire à une fébrilité qui elle aussi n'est qu'apparente.

Possessions raciales : aucune.

Kel Dor



Originaires de la planète Dorin, les Kel Dor sont des humanoïdes dont la taille varie de 1.4 mètre à 2 mètres, et dont la particularité est de respirer du méthane, pour vivre.

Les Kel Dor possèdent une peau pouvant aller de la couleur pêche au rouge le plus vif, et ont pour la plupart des yeux d'un noir absolu, bien qu'occasionnellement des enfants naissent avec

des yeux argent (ce qui marquerait selon certains une capacité puissante à maîtriser la Force). Les Kel Dor sont en général de la même taille que les Humains et possèdent le même dimorphisme sexuel, les femmes étant légèrement plus petites que les hommes. Leur crâne est orné de deux côtés par des excroissances osseuses auxquelles est accroché leur masque respiratoire. Leurs longs doigts se terminent par de petites griffes aiguës.

Ayant évolué dans une atmosphère riche en gaz toxiques et en méthane, les Kel Dor doivent revêtir en effet un masque respiratoire couvrant leur bouche et leurs yeux lorsqu'ils quittent leur planète. Une simple bouffée d'oxygène leur serait tout aussi fatale que si un Humain inhalait du méthane pur. Cet appareillage confère aux Kel Dor une apparence intimidante qui ne facilite pas les contacts avec les espèces peu habituées à leurs usages.

Les Kel Dor ont derrière eux une longue tradition d'utilisateurs de la Force. Lorsqu'ils furent découverts par la République Galactique quelque 6.000 années avant l'avènement de l'Empire, les Kel Dor possédaient déjà une civilisation avancée, sans toutefois avoir exploré les étoiles environnantes. Les Jedi qui visitèrent Dorin et ses habitants furent impressionnés par les capacités uniques des Kel Dor. Ces derniers le leur rendirent bien, et considérèrent leurs amis Jedi comme des hommes sacrés. Ils acceptèrent avec plaisir les connaissances technologiques de la République et apprirent rapidement le vol interstellaire.

Ce dévouement à l'Ordre Jedi marqua considérablement la civilisation Kel Dor, en bien comme en mal. Rapidement les habitants de Dorin adaptèrent leur culture de la Force pour l'intégrer à l'histoire et à la culture Jedi, et nombre de Kel Dor devinrent de grands Chevaliers Jedi, à l'image de leur plus célèbre représentant, Plo Koon, qui vécut les derniers instants de la République.

Suite à leur partenariat avec la République Galactique, Dorin s'ouvrit aux autres cultures voisines et connut un âge d'or, étendant son commerce et recevant d'innombrables visiteurs et marchands. Plusieurs Kel Dor quittèrent également leur terre natale pour explorer les étoiles, où ils devinrent soit des Chevaliers

Jedi, ou encore des ambassadeurs ou des diplomates.

Mais la destruction de l'Ordre Jedi et la création de l'Empire par Palpatine sonnèrent le glas de la prospérité Kel Dor. Pour ne pas périr totalement au cours des terribles purges qui furent menées contre les Jedi, les habitants de Dorin, dont la plupart possédaient cette maîtrise de la Force en eux, décidèrent de couper tous les liens les unissant avec le reste de la galaxie, et restèrent isolés sur leur planète. Certains représentants de cette espèce continuèrent cependant leurs activités hors de Dorin, lorsqu'ils devaient mener des opérations commerciales ou vivaient déjà dans des colonies extérieures par exemple. Ces quelques personnages, qui refusèrent de retourner sur leur monde natal, observèrent cependant une stricte confidentialité sur leur espèce et la localisation de leur planète.

Après la chute de l'Empire, le gouvernement de Dorin continua d'appliquer sa politique d'isolationnisme afin d'éviter les remous engendrés par les multiples foyers allumés par les seigneurs de la guerre impériaux. Il ne prit pas contact avec la Nouvelle République, et on suppose que les Kel Dor continuèrent d'étudier la Force tranquillement dans leur système isolé.

Il est donc peu fréquent de rencontrer un Kel Dor dans la galaxie, et encore plus rare de pouvoir discuter avec lui, car ce sont des personnages qui ont gardé de leur expérience avec l'Empire une discrétion absolue.

Critères : POU (4/-).

Compétences raciales : aucune.

Capacités raciales : la Force est puissante chez les Kel Dor mais tous ses représentants ne sont pas des Jedi pour autant. La discrétion prônée par la politique locale rend plutôt rares les personnages issus de cette espèce dans la galaxie.

Possessions raciales : un Kel Dor ne se sépare jamais de son masque respiratoire, qui constitue un petit laboratoire chimique capable de convertir presque n'importe quel gaz en méthane.

Mon Calamari

Surnommé « l'âme de la Rébellion », le peuple Mon Calamari, pourtant pacifique, fut entraîné

dans la Guerre Civile Galactique lorsque leur monde fut envahi par l'Empire. Les créatures amphibies se tournèrent alors vers l'Alliance Rebelle et lui apportèrent en présent leur flotte de vaisseaux de plaisance, convertis en bâtiments de combat. Au cours de cette guerre, nombre de Mon Calamari s'illustrèrent de façon héroïque, le plus célèbre d'entre eux restant de loin l'Amiral Ackbar, qui commanda pendant plusieurs années la Flotte de l'Alliance, puis de la Nouvelle République.

Originaires de la planète océan Mon Calamari, qu'ils partagent avec une autre espèce - les Quarrens, les Mon Calamari sont des créatures amphibies d'aspect humanoïde, d'environ 1.70 mètre. Leur peau est couleur saumon, et ils possèdent une tête en forme de dôme recourbé vers l'arrière, et surmonté de deux énormes yeux placés de chaque côté.



Bien que les deux espèces parlent à l'origine la même langue, les Mon Calamari se sont très rapidement tournés vers le basic, la langue officielle pratiquée dans toute la galaxie. En réalité leur planète est le seul point vraiment commun entre les deux espèces, qui possèdent des points de vue sensiblement différents sur la vie : les Mon Calamari auraient plutôt tendance à être des rêveurs et des idéalistes, tandis que les Quarrens seraient au contraire pragmatiques et réalistes. Cet état de fait se traduisit dans la vie politique de la planète par la présence systématique des Quarrens au Sénat Galactique pour la représentation de Mon Calamari.

Les Mon Calamari sont à l'origine des créatures plutôt terrestres, ayant une forte affinité avec l'eau. Ce sont des êtres amphibies mais pas aquatiques, car ils vivent à l'air libre. Ils développèrent leur technologie lentement, en raison du manque de matériau brut, qui se trouve au fond des océans. Cela changea

quand ils rencontrèrent les Quarrens qui, eux, vivent dans les profondeurs. Une étroite collaboration commença alors, les Quarrens approvisionnant les Mon Calamari en matériaux, et ceux-ci partageant leur technologie. Grâce à ce partenariat profitable, les Mon Cal - ainsi que les nomment leurs voisins quarrens - construisirent des chantiers navals orbitaux, dans lesquels ils mirent sur pied une impressionnante flotte de vaisseaux d'exploration. Progressivement, avec entrain, les Mon Cal quittèrent leur monde océan et parcoururent l'espace.

Lorsque l'Empire vint au pouvoir, la planète Mon Calamari fut envahie, et son peuple réduit en esclavage. Les Mon Calamari protestèrent pacifiquement, à leur manière, mais la rébellion fut sauvagement matée : plusieurs Destroyers Stellaires firent feu sur la surface, détruisant trois cités flottantes remplies d'habitants. La réponse des Mon Calamari fut radicalement différente de ce à quoi les Impériaux s'attendaient : ils modifièrent leurs immenses vaisseaux d'exploration et de plaisance, et en firent de puissants croiseurs, connus sous le nom de Croiseurs MC80. Grâce à cette formidable flotte, les Mon Cals prirent les Impériaux par surprise et remportèrent la victoire, chassant les envahisseurs de leur système. Conscients que l'Empire restait une menace et que les forces restaient en leur défaveur, les habitants de Mon Calarari rejoignirent l'Alliance Rebelle, à un moment clé pour cette dernière.

En effet, les vaisseaux Mon Calamari furent un soulagement pour la flotte rebelle, réduite à utiliser de petits engins et à capturer des vaisseaux impériaux pour servir dans ses propres forces. La flotte de croiseurs MC80 devint le pivot de l'armée rebelle.

Les Mon Calamari n'apportèrent pas que du matériel à l'Alliance. Un Mon Calamari, ancien prisonnier du Grand Moff Tarkin, excellent stratège, devint le commandant de la flotte : l'Amiral Ackbar. Grâce à ces deux avantages, l'Alliance parvint finalement à renverser l'Empire définitivement.

Les Mon Calamari, bien qu'ils vivent sur une planète recouverte d'océans, sont plus à l'aise à l'air libre. Ils sont certes capables de descendre à plus de 30 mètres sous l'eau sans aucune combinaison, et peuvent même respirer de

l'eau. Mais leur organisme rend cet effort inconfortable, et les Mon Calamari préfèrent en général utiliser des systèmes de respiration artificiels. Leur corps ne requiert cependant pas de décompression lorsqu'ils reviennent à la surface, signe de leur adaptation à la vie marine. Tout comme les Quarrens, les Mon Calamaris peuvent rester indéfiniment sous l'eau, sans apport d'oxygène autre que celui qu'ils puisent dans l'eau. Ils doivent toutefois être conscient pour faire cet effort, et à la différence de leurs "voisins" ne peuvent pas dormir sous l'eau, en raison de limitations physiologique mais aussi psychologiques.

La dépendance au milieu marin varie selon l'âge. Les jeunes Mon Calamari peuvent rester pendant très longtemps hors de l'eau, dans leurs vaisseaux par exemple. Mais l'âge grandissant, il devient de plus en plus impératif de faire de fréquents séjours dans des bacs d'eau. Les Mon Calamari les plus âgés ne peuvent même plus s'en passer, et restent la plupart de leur journée dans l'océan ou dans leur piscine.

| |
|---|
| <p><i>Critères</i> : aucun.</p> <p><i>Compétences raciales</i> : natation.</p> <p><i>Capacités raciales</i> : voire les deux derniers paragraphes de la description.</p> <p><i>Possessions raciales</i> : aucune.</p> |
|---|

Muun



Les Muuns sont de grands humanoïdes dont la taille avoisine couramment 1.90 mètre. Leur tête ne comporte aucune chevelure, et est de forme élongée, à la manière du reste de leur corps. Leur langage natal, le muun, est constitué de deux sons - "eh" et "um" - prononcés sur différents ordres, fréquences et tons, le tout constituant une langue à part entière, un peu à la manière du langage binaire

utilisé par la plupart des droïdes. Le muun écrit, une variante du langage parlé, est en fait un langage mathématique complexe que seuls les Muuns peuvent comprendre.

De manière générale les Muuns ne sont pas très appréciés des autres peuples : ils sont connus pour leur grande avarice, tant dans leur vie professionnelle que personnelle, et ils sont très calculateurs, ne laissant presque jamais transparaître une quelconque émotion. Ce sont en revanche de grands mathématiciens et leur réputation est telle qu'il n'est pas dur pour ceux qui désirent quitter leur planète de trouver un très bon poste dans une mégacorporation, en tant qu'ingénieur ou comptable.

Malgré leurs talents certains, il est plutôt rare de trouver un Muun en dehors de sa planète. Ces êtres sont par nature peu aventureux et ils n'aiment pas le changement. Les rares Muuns que l'on peut rencontrer dans la galaxie se déplacent pour affaires et pas pour le plaisir. Quant aux rares qui décident de vivre une vie d'aventure, les premiers échecs ont souvent pour conséquence un profond sentiment de détresse et une envie irrémédiable de rentrer chez eux.

Le monde natal des Muuns, Muunilinst, est depuis des millénaires le centre financier le plus important de toute la Galaxie. Son importance était si grande que, à l'époque où l'Ancienne République entreprit la conception d'une monnaie galactique unique, que les Muuns parurent s'imposer pour la fabriquer et la gérer au mieux. De part son importance stratégique, Muunilinst est une planète fortement défendue, et plusieurs flottes patrouillent en permanence dans les secteurs voisins afin de réagir immédiatement en cas d'attaque extérieure.

Durant les derniers temps de la République, les Muuns furent, par l'intermédiaire de San Hill, le dirigeant du Clan Bancaire Intergalactique, de farouches partisans de la Confédération des Systèmes Indépendants, et participèrent à l'effort de guerre durant la Guerre des Clones en fournissant d'importants moyens financiers.

Malgré son appui au mouvement séparatiste, le gouvernement muun ne subit nulles représailles suite à la victoire des armées de

clones de la République, en raison de son importance pour l'équilibre financier d'une part, mais aussi car les Muuns jouèrent un double jeu durant tout le conflit, aidant tantôt un camp et tantôt l'autre...

Pour les mêmes raisons, l'Empire ne persécuta pas les Muuns. Des administrateurs impériaux furent certes envoyés sur Muunilinst pour veiller à ce que la Rébellion n'entre pas en possession de devises impériales, mais cette précaution s'avéra inutile, la probité des banquiers muuns les empêchant de franchir les barrières de la légalité. Et lorsque l'Empire disparut finalement au profit de la Nouvelle République, les Muuns servirent le nouveau régime avec le même empressement et la même dévotion qu'ils l'avaient toujours fait depuis des millénaires ...

Critères : ESP (3/-).

Compétences raciales : mathématiques.

Capacités raciales : aucune.

Possessions raciales : aucune.

Nautolan



Les Nautolans sont des humanoïdes amphibiens originaires de Glee Anselm, planète recouverte de vastes marécages, de lacs et d'océans, et localisée dans la Bordure Médiane. Leur corps est recouvert d'une peau verte, et ils possèdent une paire d'yeux semblables à ceux d'un requin. Les Nautolans ne possèdent aucune chevelure. A la place, ils ont au sommet du crâne plusieurs membres tentaculaires préhensibles, qui forment une sorte de couronne un peu à la manière des lekkus que possèdent les Twi'leks.

Leur squelette est adapté à la vie sous-marine. Sa structure est renforcée par du cartilage supplémentaire, assurant au tout une grande

résistance, notamment pour contourner les limites liées aux fortes pressions des grandes profondeurs. La taille moyenne des Nautolans adultes avoisine couramment 1.8 mètre, et leur espérance de vie est proche des 70 années standards.

Les Nautolans possèdent leur propre langage : le nautila. Mais cette langue n'est utilisable que sous l'eau, et elle perd beaucoup en compréhension lorsqu'elle est utilisée sur la terre ferme. De fait, la majorité des Nautolans préfère utiliser dans ces occasions une autre langue, l'anselmien, qu'ils ont appris auprès de leurs voisins terrestres, les Anselmis. Les Nautolans amenés à fréquenter d'autres espèces et/ou à quitter leur planète parlent également le basic de manière courante.

Sur le plan relationnel, les Nautolans peuvent considérablement varier selon la personne qui se trouve en face d'eux. Il semblerait en effet que leur attitude soit le reflet direct des émotions qui leur sont opposées. Confrontés à un sentiment de colère et de violence, les Nautolans sont capables de réagir avec la plus grande vigueur. Mais abordés de manière civilisée et calme, ils se montrent toujours serviables et agréables.

Bien qu'ils soient amphibiens et non pas des créatures aquatiques, les Nautolans sont bien plus à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme. Leurs tentacules crâniens, qui sont leurs principaux organes sensoriels, fonctionnent très mal sur terre, ce qui a parfois tendance à les déstabiliser. Dans l'eau en revanche, ces organes très puissants leur permettent de se mouvoir très précisément et de détecter tout mouvement à de grandes distances, ainsi que les odeurs. Ils sont ainsi capables de détecter les mouvements d'humeur de leurs interlocuteurs, simplement en étudiant les phéromones de ceux-ci.

Les Nautolans cohabitent plus ou moins pacifiquement avec leurs voisins anselmis depuis déjà plusieurs millénaires. Les quelques conflits armés qui ont émaillé leur histoire commune n'ont généralement pas duré très longtemps, et n'ont pas revêtu une importance trop grande. Les sujets de griefs les plus communs reposent sur l'utilisation et l'exploitation de la faune marine, du développement des exploitations minières

subaquatiques, et tout simplement l'utilisation de l'espace vital.

La plupart du temps, ce sont les Anselmis qui se montrèrent avides d'espace vital et qui tentèrent d'empiéter sur les zones contrôlées par les Nautolans. Mais ceux-ci, plus forts physiquement, se montrèrent toujours aptes à repousser les ardeurs de leurs encombrants voisins. Les diplomates de l'Ancienne République intervinrent à plusieurs reprises lors de ces affrontements pour trouver des terrains d'ententes, mais toujours sans grand effet sur le long terme. Il semblerait que les différences entre ces deux peuples s'accroissent avec le temps, et une guerre à grande échelle n'est pas une éventualité surréaliste.

Critères : aucun.

Compétences raciales : natation.

Capacités raciales : la perception des phéromones permet aux Nautolans de deviner avec beaucoup de justesse les sentiments primaires de leurs interlocuteurs : colère, amour, peur, envie, dégoût...

Possessions : aucune.

Neimoidien



Originaires de la planète Neimoidia, les Neimoidiens sont connus dans toute la galaxie pour être des créatures viles et cupides, capables d'une grande agressivité lorsque des intérêts commerciaux sont en jeu. En dehors de leur domaine privilégié qu'est le commerce galactique, les Neimoidiens sont en général des êtres lâches et peu téméraires.

D'aspect extérieur, les Neimoidiens sont des humanoïdes à la peau vert olive et grise, dont le visage possède un large nez aplati. Ils possèdent de grands yeux oranges ou rouges, protégés par une fine membrane transparente.

Le cycle de vie des Neimoidiens contribue fortement à leur penchant pour la compétition et leur caractère implacable lors des négociations commerciales. Les petits Neimoidiens, lorsqu'ils naissent, ressemblent à des petits vers à l'aspect peu ragoûtant. Les enfants sont alors placés dans des nids communs, et disposent de ressources alimentaires insuffisantes pour tous. Les vers se livrent alors un féroce combat pour obtenir de quoi se nourrir. Nombreux sont ceux qui se révèlent trop faibles pour sortir vainqueurs de cette épreuve, et meurent dans leur plus jeune âge. Une fois atteint l'âge de sept ans, les jeunes Neimoidiens peuvent sortir du nid collectif et commencer leur vraie vie avec deux enseignements précieux : la peur de la mort, et la compétition pour acquérir des ressources.

Bien que, comme on l'a vu, les Neimoidiens vivent sur Neimodia et considèrent ce monde comme leur planète d'origine, la race neimoidienne puise ses racines dans la culture des Duros. Bien que ces deux races soient très similaires au niveau physique, leur personnalité est totalement opposée. Les Duros sont une espèce aventureuse et tournée vers leurs autres cultures, tandis que les Neimoidiens sont très repliés sur eux-mêmes, et ne se mélangent avec les autres races qu'avec dégoût, et uniquement quand ils ne peuvent faire autrement. Les Neimoidiens ont depuis longtemps développé l'usage des droïdes pour mener les opérations.

Les Neimoidiens accordent une grande place dans leur culture à l'enrichissement personnel et à la réussite professionnelle, et ne se gênent pas pour étaler cette richesse au grand jour. Les fonctionnaires de haut rang s'habillent avec de somptueuses tuniques fleuries, avec de grands chapeaux. L'élite neimoidienne a coutume de se déplacer dans des mécano-chaises, sortes de fauteuils-droïdes aussi chers qu'inconfortables.

Leur "instinct commercial" les conduisit rapidement à prendre les rênes de la Fédération du Commerce, une puissante organisation commerciale implantée dans toute la galaxie du temps de la République Galactique. Les Neimoidiens dirigèrent la Fédération du Commerce d'une main de fer, profitant de leur position dominante pour faire

davantage de profits, au détriment de leurs "partenaires" commerciaux.

Arguant de la présence de pirates de l'espace, les Neimoidiens parvinrent à obtenir l'accord de la République pour transformer leurs cargos civils en Vaisseaux de guerre, et se dotèrent en secret d'une armée de droïdes-soldats.

Hélas pour les Neimoidiens, leur manipulation par un Maître Sith du nom de Dark Sidiou les conduisit au désastre. L'affaire commença avec le blocus puis l'invasion de la pacifique planète Naboo, qui conduisirent à la défaite de la Fédération du Commerce et à la publication de leurs méfaits.

Malgré ces faits graves, les Neimoidiens continuèrent dans la plus grande illégalité à armer leurs cargos et, toujours manipulés par les Sith, participèrent à une tentative séparatiste au sein de la République. Ce mouvement conduisit à la Guerre des Clones, de laquelle la Fédération sortit exsangue et défaite. Vaincus par les armées clones de la République, les Neimoidiens durent désarmer leurs vaisseaux. La Fédération du commerce ne se releva pas de ce désastre, et fut supplantée par d'autres groupes commerciaux.

Après cette humiliante défaite, la plupart des Neimoidiens qui continuèrent de voyager dans l'espace préférèrent se faire passer pour des Duros afin d'éviter tout problème.

| |
|--|
| <p><i>Critères</i> : aucun. <i>Compétences raciales</i> : marchandage. <i>Capacités raciales</i> : aucune. <i>Possessions raciales</i> : aucune.</p> |
|--|

Nikto



Originaires de la planète Kintan, les Niktos sont des humanoïdes dotés d'une peau très dure, et à l'aspect étrange, leur visage étant couvert de multiples organes de respiration, et surmonté de quatre petites cornes. Les Niktos peuplent l'ensemble de la galaxie, et sont souvent impliqués dans des opérations illégales. Ils ont à cause de cela une mauvaise réputation. Le fait qu'un Nikto soit devenu Chevalier Jedi sous l'Ancienne République n'a pas vraiment contribué à renverser cette opinion.

De toutes les espèces employées par l'empire criminel Hutt, les Niktos sont considérés comme la plus dangereuse, principalement à cause de leur culture basée sur un fanatisme exacerbé.

Le monde d'origine des Niktos, Kintan, est une ancienne planète de l'Amas de Si'Klaata. Les radiations émises par une nova proche de Kintan ont considérablement modifié les espèces vivantes à la surface de la planète, occasionnant de multiples mutations génétiques, et créant des sous-espèces de Niktos.

La plus commune est l'espèce **Kajain'sa'Nikto**, ou espèce des Niktos Rouges. Ces hommes du désert ont une pigmentation de la peau rouge, de petites cornes sur la tête et au-dessus des yeux, un nez atrophié - voire inexistant - et des organes respiratoires sur le cou.

L'espèce **Kadas'sa**, les Niktos Verts, ont de grands yeux entourés par de petites cornes, et un nez non atrophié. Cette espèce est surtout présente dans les forêts du centre de Kintan et dans les régions côtières.

Les **Esral'sa**, ou Niktos des Montagnes, ne possèdent pas de cornes, ont une peau bleu-grise, et possèdent de remarquables capacités d'adaptation à la température, grâce à des organes de thermorégulation. La vie dans les montagnes, dont la chaleur de l'été fait place à un hiver rude, a façonné les Niktos des Montagnes, et leur a permis de s'adapter à de tels extrêmes.

Les **Gluss'sa** sont les Niktos Pâles, qui vivent dans les îles. Ils possèdent, comme les Niktos Rouges, des cornes sur la tête, et empruntent à leurs cousins des montagnes leurs traits du

visage. Leur peau est de couleur blanc gris.

Enfin les **M'shento'su**, qui sont les Niktos du Sud, et qui possèdent une peau de couleur jaune ou orange. Ils ne possèdent aucune corne, et ont plusieurs organes respiratoires sur le cou.

Malgré de telles différences entre les sous-espèces, l'environnement très hostile de Kintan les a contraint à une entente pour la survie, et a abouti à l'unification de tous les Niktos en un seul peuple.

Les Niktos évoluèrent alors en une société plus moderne, et apprirent à observer l'espace et ses phénomènes parfois étranges. C'est à ce moment qu'ils surent les raisons des nombreuses mutations génétiques et des radiations dont leur planète était bombardée. Ce phénomène stellaire, connu sous le nom de M'dweshuu, devint le centre d'un étrange culte sanguinaire qui ne cessa de grandir, jusqu'à plonger la planète dans la peur.

Les Niktos furent "délivrés" de ce culte malsain lors de l'arrivée des Hutts de l'époque pré-républicaine. Ils furent extrêmement reconnaissants à leurs "sauveurs" de les avoir libérés, et acceptèrent de rejoindre les mondes contrôlés par les Hutts. Aux côtés d'autres espèces très anciennes comme les Klatooiniens et les Vodrans, les Niktos participèrent à la Troisième Bataille de Vontor. Là ils écrasèrent les armées de Xim le Despote, et placèrent ainsi les Hutts à la tête du plus grand empire criminel de la galaxie.

Depuis cette époque, le culte du sang a parfois refait surface en certaines occasions, avant d'être à chaque fois stoppé par les Niktos eux-mêmes, les Jedi ou les Hutts. Pour cette raison les Niktos ont la réputation d'être des créatures dangereuses, capables de violence à tout instant.

Critères : aucun.

Compétences raciales : survie (général).

Capacités raciales : aucune.

Possessions raciales : aucune.

Noghri

S'il y a bien une espèce qui induit tout le monde en erreur de part son aspect physique, c'est bien le Noghri. Dépassant à peine un

mètre quarante, ce bipède à peau grise possède une musculature peu commune, dont les muscles sont la plupart du temps tendus à l'extrême. Ses réflexes sont également étonnants, ce qui en fait un guerrier très redoutable. Ces capacités peu communes sont issues de l'environnement très dur sur la planète natale du peuple noghri, Honoghr. Il y a plusieurs années, une grande bataille spatiale eut lieu en orbite de la planète, et un navire endommagé fut emporté par l'attraction et se brisa à la surface.



Les conséquences empoisonnèrent l'eau et le sol, ce qui compromettait grandement les chances de survie de la race humanoïde. Un sauveur tout à fait improbable apparut alors : Dark Vador, Seigneur des Sith, constata les capacités physiques de ces créatures et était intéressé d'utiliser ce potentiel militaire. Des scientifiques impériaux se rendirent sur Honoghr pour la rendre la plus vivable possible. Vador put ainsi les rallier à sa cause.

Mais la générosité de Vador était une ruse. La plante importée par les scientifiques décima la végétation et les droïdes accentuèrent l'hostilité écologique de la planète. Les Noghri se retrouvèrent dépendants de Vador et de l'Empire, les servant pour leur survie, sans connaître la vérité. Etant endettés, ils n'eurent d'autre choix que de devenir des tueurs à la solde de l'Empire. Les Noghri continuèrent à glorifier Vador et l'Empereur, même après l'effondrement de l'Empire à Endor. Ils continuèrent leurs rôles secrets d'assassins et de gardes du corps même lorsque la Nouvelle République les découvrit cinq années après.

Le Grand Amiral Thrawn s'est également servi des Noghri pour parvenir à ses fins. Il tenta par ce procédé de capturer Luke Skywalker et

sa soeur Leia, ainsi que le mari de cette dernière, Han Solo. C'était compter sans la filiation entre les Skywalker et leur père. Un Noghri capturé reconnut l'odeur de Vador grâce à son odorat aigu et Leia fut désignée comme le Mal'ary'ush, ou fille de leur sauveur.

Plutôt que d'arrêter le Noghri et l'enfermer, Leia le cacha chez elle. Cette dernière su par la suite que l'Empire s'était servi de cette race fière pour en faire des pantins ; N'écoulant qu'elle, Leia sema les graines de la révolte, ce qui fit passer les Noghri de tueurs sans âmes à des enrégés de vengeance.

Les Noghri ont promis d'aider la Nouvelle République en échange d'une aide environnementale et d'un futur différent. Rukh, fidèle garde du corps de Thrawn, a lui aussi voulu croire en de meilleurs lendemains. Dans une dernière tentative, Rukh assassina Thrawn, mais fut malheureusement tué avant qu'il ne puisse quitter le Destroyer Stellaire du Grand Amiral. Depuis lors, les Noghri servent la Maison Organa et la Nouvelle République.

Depuis la mort de Thrawn, les Noghri tentent de restaurer l'équilibre écologique d'Honoghr, bien que cela soit une cause perdue, les droïdes impériaux ayant eu un impact dévastateur irréversible. Nombre de Noghri vivent sur la colonie de New Nystao. Les guerriers noghri ont émigré sur Wayland.

Critères : COR (4/-), HAB (3/-).
Compétences raciales : aucune.
Capacités raciales : aucune.
Possessions raciales : aucune.

Quarren



Originaires de la planète océan Mon Calamari, les Quarrens partagent leur espace vital avec

une autre espèce, les Mon Calamari, mais vivent quant à eux dans les profondeurs des mers.

Les premières rencontres entre les deux peuples furent pour le moins houleuses. Les Quarrens évoluèrent moins rapidement que leurs voisins, et leur montée progressive vers la surface de la planète fut maintes fois l'occasion de batailles, les Quarrens attaquant les Mon Calamari à vue. Ces derniers, mieux équipés technologiquement, sortirent chaque fois vainqueurs de ces affrontements, et l'espèce quarren faillit disparaître totalement de l'écosystème de Mon Calamari.

La perspective de l'extinction des Quarrens amena les pacifiques Mon Calamari à réfléchir à un moyen de préserver l'espèce, pourtant brutale et très agressive, en raison toujours de leur manque d'évolution et de civilisation. Ils élaborèrent un plan ambitieux, et entamèrent un vaste programme pour civiliser leurs prisonniers quarrens - près d'un million d'êtres vivants.

La première étape de ce plan consista à séparer les enfants de leurs parents. Les Mon Calamari apprirent ensuite à cette nouvelle génération tous les fondements d'une civilisation moderne, les mathématiques, la philosophie et les sciences. Après dix années passées à enseigner aux jeunes Quarrens toutes leurs connaissances, les Mon Calamari libérèrent leurs "élèves" et les ramenèrent auprès de leurs parents.

Comme prévu par les dirigeants Mon Calamari, la nouvelle génération ne se trouva aucun point commun avec leurs parents, qu'ils prirent pour des sauvages et des primitifs - ce qu'ils étaient en réalité. En quinze années de cette nouvelle coopération, la nouvelle génération prit totalement le contrôle de la civilisation quarren, et cinq ans plus tard elle établit des relations pacifiques avec leurs voisins, les Mon Calamari.

Les Quarrens continuèrent à vivre dans les profondeurs des océans, et une coopération industrielle fut entamée entre les deux espèces : les Mon Calamari, toujours très avancés technologiquement, firent partager aux Quarrens les résultats de leurs recherches et de nouveaux concepts scientifiques. Ces derniers, en retour, s'industrialisèrent et entamèrent

l'exploitation des minéraux du sol marin, afin de concrétiser tous ces projets.

Le résultat de cette coopération sans précédent dans l'histoire des deux peuples fut la construction d'un vaste réseau de cités flottantes et sous-marines, dans lesquelles les deux peuples s'épanouirent, les Quarrens préférant néanmoins toujours largement les sombres profondeurs des océans.

Les Quarrens parlent un langage adapté à la conversation sous l'eau, et n'ont adopté le langage officiel galactique, le basic, que dans une faible proportion. La plupart du temps seuls les Quarrens qui décident de quitter leur monde apprennent ce langage.

L'espérance de vie des Quarrens est en général de 79 années, et peuvent descendre à des profondeurs de 300 mètres sans aucun système de respiration artificielle ou d'outil de pressurisation. Toutefois, lorsqu'ils descendent à plus de 50 mètres sous la surface de l'eau, les Quarrens doivent remonter progressivement à la surface, pour réajuster la pression à l'intérieur de leur corps, cette espèce pouvant vivre aussi bien sous que hors de l'eau.

Autre trait de leur lointaine évolution, les Quarrens possèdent la faculté de modifier la couleur de leur peau, mais cette capacité n'est en général plus utilisée que lors des rituels d'accouplement.

Parfois surnommés "têtes de poulpes", les Quarrens possèdent un visage doté de quatre tentacules, des yeux turquoises et de grands doigts.

Comparés à leurs voisins Mon Calamari, les Quarrens sont pragmatiques, conservateurs, et sont tout sauf des rêveurs. Peu tournés vers le futur, ils n'oublient pas leurs origines et les conflits qui ont déchiré leur histoire tumultueuse. Alors que l'on pourrait penser que tous les Quarrens sont très reconnaissants pour l'aide apportée par les Mon Calamari, il n'en est rien : la plupart des Quarrens se montrent en général méprisants, voire hostiles envers leurs voisins.

Cet état d'esprit amena plusieurs conflits mineurs au cours des années, mais le clash majeur intervint durant les premiers temps de la Guerre Civile Galactique, peu après

l'établissement de l'Empire. Ce fut en effet un Quarren qui sabota les générateurs de boucliers planétaires, permettant à la flotte impériale de détruire plusieurs cités flottantes et d'envahir la planète.

Acculés au pied du mur, et menacés d'une invasion à grande échelle, les Quarrens mirent leurs différends de côté et aidèrent les Mon Calamari à repousser la menace impériale. Après cette guerre destructrice, beaucoup de Quarrens décidèrent de quitter leur planète, peu désireux de subir les représailles impériales.

La bataille de Mon Calamari, six années après la bataille d'Endor, fut un coup très dur pour les Quarrens, qui décidèrent cette fois de quitter en masse leur planète pour s'implanter ailleurs, sur un monde qu'ils n'auraient pas à partager avec une espèce aussi impliquée dans les affaires galactiques que les Mon Calamari.

Les Quarrens s'implantèrent un peu partout dans la galaxie, et beaucoup devinrent contrebandier, esclavagiste, pirates ou encore espion au profit du plus offrant.

| |
|--|
| <p><i>Critères</i> : aucun.</p> <p><i>Compétences raciales</i> : natation.</p> <p><i>Capacités raciales</i> : voire le paragraphe traitant des capacités amphibies de l'espèce.</p> <p><i>Possessions raciales</i> : aucune.</p> |
|--|

Rodien



Originaires de Rodia, les Rodiens sont des humanoïdes à la peau verte, que l'on retrouve un peu partout dans la galaxie. Ils possèdent de grands yeux noirs, un museau long, et de grands doigts terminés par des petites ventouses. Leur crâne est surmonté de deux petites antennes, qui sont des organes

sensoriels très sensibles. On trouve des Rodiens à tous les niveaux de la société galactique, que ce soit au Sénat, sous l'Ancienne République, avec notamment le sénateur Onaconda Farr ou l'aide du Suprême Chancelier Palpatine, Dar Wac, ou dans les bas-fonds, comme le chasseur de primes Greedo.

Sur leur monde d'origine, les Rodiens sont de féroces chasseurs, et ont conduit la plupart des espèces sauvages - prédateurs y compris - à l'extinction totale. Après cela, les Rodiens se sont retrouvés sans proies à chasser, et se sont tournés vers des combats les uns contre les autres. L'un des plus grands Protecteur de Rodia - l'équivalent d'un chef de gouvernement chez les Rodiens - parvint finalement à mettre un terme à ces luttes sanglantes à peu près au moment où l'espèce fut découverte par des vaisseaux d'exploration de la République. Le Grand Protecteur vit immédiatement les implications que cette rencontre pouvait avoir sur son peuple : la galaxie immense offrait une formidable opportunité pour les Rodiens de chasser de nouvelles espèces.

Tout naturellement, nombre de Rodiens se sont tournés vers le métier de chasseur de primes. Beaucoup voient cette occupation comme une pure chasse au gibier, et n'accordent pas vraiment de place aux valeurs des autres espèces. La société rodienne récompense la chasse au travers de plusieurs catégories : la "plus longue traque", la "proie la plus célèbre", le "meilleur tir", et bien d'autres encore. Certains Rodiens aident même leurs proies à faire davantage de victimes afin que leur importance augmente, ce qui n'a pas contribué à améliorer la réputation des chasseurs. Si l'on ajoute à cela le fait que les Rodiens émettent des phéromones désagréables, on comprend que cette espèce ne soit pas particulièrement appréciée.

Malgré leur violence extrême, et une histoire marquée par d'incessantes guerres claniques, les Rodiens possèdent une culture très riche. Harido Kavila, un Grand Protecteur très connu, tenta lors de son mandat de réfréner les pulsions meurtrières de ses compatriotes, et de canaliser cette force pour arriver à quelque chose de plus constructif. Il encouragea notamment fortement les productions théâtrales et artistiques. Le milieu artistique

rodien est, de fait, reconnu dans la galaxie comme l'un des meilleurs.

Critères : aucun.

Compétences raciales : chasse, filature.

Capacités raciales : aucune.

Possessions raciales : aucune.

Sullustain



Espèce humanoïde de taille réduite - 1.50 mètres en moyenne - , les Sullustains vivent dans de vastes cités souterraines sur leur monde natal, Sullust. Cette planète est un monde volcanique, doté d'une atmosphère peu propice à la vie. L'essentiel des espèces vivant sur la planète sont par conséquent contraintes à vivre sous terre, exceptés certains prédateurs, qui n'aiment pas s'enfoncer dans les profondeurs des cavernes, au contraire des petits animaux par ailleurs chassés par les Sullustains eux-mêmes.

Les Sullustains sont reconnus dans toute la Galaxie comme de bons pilotes, et d'excellents navigateurs de l'espace. Ceci s'explique par la morphologie de cette espèce, dotée d'une mémoire performante et d'un sens de l'orientation inné. En pratique, ces facultés permettent aux Sullustains de retrouver facilement un chemin emprunté auparavant, ou de se remémorer tous les paramètres d'une carte stellaire.

Ce sens de l'orientation, exploité efficacement dans le domaine de la navigation spatiale, trouve en fait ses racines dans les dédales souterrains de Sullust eux-mêmes, menant aux grandes cités modernes, fameuses dans tout l'univers et admirées par les visiteurs de passage.

Les Sullustains ont développé une technologie

avancée, et constituent également de bons marchands. La société SoroSuub, dirigée par des Sullustains, est une entreprise florissante dans le domaine de l'aérospatiale, des véhicules atmosphériques et même des armes.

Durant la Guerre Civile Galactique, l'Empire mit la main sur Sullust, et mena la vie dure aux habitants, bien que ceux-ci furent relativement épargnés en raison de l'appui sans faille de SoroSuub à la machine militaro-industrielle de l'Empire.

Nombre de Sullustains joignirent néanmoins l'Alliance rebelle et combattirent l'Empire. Un Sullustain du nom de Nien Numb servit même de copilote à bord du *Faucon Millenium* lors de la bataille d'Endor.

Critères : aucun.

Compétences raciales : mémoire, astrogation, orientation.

Capacités raciales : aucune.

Possessions raciales : aucune.

Togruta



Les Togrutas sont des humanoïdes dont l'apparence induit souvent en erreur les observateurs peu attentifs et les fait passer pour des Twi'leks. Cette confusion tient au fait que les Togrutas ont sur la tête trois appendices souples nommés « lekkus », de la même manière que les « lekkus » des Twi'leks, qui leur redescendent sur les épaules, le long du buste et dans le dos.

Malgré ce trait caractéristique commun, aucune preuve tangible n'a pu confirmer - ou infirmer - un éventuel lien génétique entre les deux espèces. Et pour les distinguer tout à fait, il suffit de savoir que les Togrutas ont sur la tête deux immenses cornes, appelées

« montrans ».

Les montrans des Togrutas renferment de puissants organes sensoriels qui réagissent aux ultrasons. En pratique cela leur permet de se repérer dans leur environnement de manière efficace et autonome, ainsi que de détecter la présence d'éventuels prédateurs sur leur monde natal, Shili.

Les Togrutas possèdent une couleur de peau rouge vif, de la même manière là encore que certaines sous-espèces de Twi-leks. Leurs yeux sont entourés d'un grand cercle blanc, et leurs montrans sont également de cette couleur. Enfin leurs lekkus sont bariolés, de manière à assurer un camouflage efficace. Le Togruta adulte atteint en général une taille moyenne de 180 cm.

Sur leur planète, les Togrutas vivent en larges communautés tribales très soudées. Leur niveau technologique est peu élevé et il est assez rare que l'on rencontre des membres de cette espèce dans d'autres parties de la galaxie. La plupart ne parlent que le togru, leur langue natale, mais tous ceux qui voyagent parlent couramment le basic.

Leur réputation n'est pas toujours excellente car des rumeurs anciennes prétendent que les Togrutas sont capables d'injecter un poison mortel à leur victime, ce qui incite évidemment à la méfiance. Des études xénobiologiques menées par la suite montrèrent que ces rumeurs étaient totalement dénuées de sens, et que les Togrutas n'étaient pas plus capables d'empoisonner quelqu'un qu'un Humain ou un Twi'lek. Mais aujourd'hui encore ces rumeurs continuent de ternir la réputation de ces êtres pourtant loyaux et pacifiques auprès des populations crédules ou peu informées...

Critères : aucun.

Compétences raciales : aucune.

Capacités raciales : les Togrutas sont très sensibles aux ultrasons, un peu à la manière des chiens ou d'autres animaux. Cela leur permet de localiser des êtres vivants ou de percevoir d'infimes vibrations.

Possessions raciales : aucune.

Trandoshéen

Les Trandoshéens, ou comme ils se nomment eux-mêmes les « T'doshok », sont des reptiles

humanoïdes dotés d'une grande force physique, et originaires de la planète Trandosha, ou Dosha, un monde aride et peu accueillant. Le Trandoshéen adulte mesure de 1.50 mètre à 2.10 mètres, et est doté d'une force physique peu commune. C'est l'une des rares espèces à pouvoir se battre à armes égales avec un Wookiee, qui est pourtant considéré comme une créature exceptionnellement forte.

De leurs ancêtres reptiles, les Trandoshéens ont gardé une armure d'écailles très résistante, qui leur fournit une protection importante en cas de combat au corps-à-corps, et qui mue plusieurs fois dans leur vie. Ils sont de plus dotés d'un métabolisme très résistant, et cicatrisent très vite. Les membres sectionnés peuvent même repousser. Inutile de dire qu'il est donc très difficile de tuer un Trandoshéen si on ne dispose pas d'artillerie lourde avec soi !



Les Trandoshéens disposent de plus d'une très grande acuité visuelle et sont capables de percevoir le spectre infrarouge, ce qui leur donne un avantage certain dans l'obscurité. Leurs deux pattes puissantes sont dotées de griffes acérées et sont une arme efficace dans les combats rapprochés, mais sont par contre une gêne pour le maniement de la plupart des objets de petites tailles, en raison du manque de finesse des mains et des doigts.

Les Trandoshéens sont des créatures très violentes, agressives et passionnées par la chasse. La société trandoshéenne vénère d'ailleurs une déesse de la chasse, connue sous le nom de "Gardienne des Points", qui récompense les chasseurs de Trandosha en leur accordant des "points de jagannath", dont le nombre déterminerait le statut du guerrier-chasseur après son passage dans l'autre monde. De fait, les Trandoshéens sont réputés dans toute la galaxie pour leurs talents au

combat et comme traqueurs. La plupart des représentants de cette espèce qui quittent leur planète trouvent facilement un emploi comme garde du corps, homme de main ou chasseur de primes. Certains se sont même rendus célèbres, comme Cradossk, qui fut le dirigeant de la Guilde des Chasseurs de Primes pendant plusieurs années, ou encore son fils Bossk, qui prit sa suite et fut un chasseur de primes assez connu à son époque.

Le langage officiel des Trandoshéens et le dosh, qui est un langage relativement primitif, consistant pour une bonne part en grognements. Les Trandoshéens maîtrisent l'écriture, et possèdent leur propre alphabet, constitué de glyphes assez sommaires. La plupart de ceux qui partent à l'aventure hors de Trandosha parlent couramment le basic.

La structure sociale des Trandoshéens est très largement patriarcale, car reposant sur les capacités de guerrier et de chasseur. Le mâle dominant dirige sa famille en toutes circonstances, du moins jusqu'à ce qu'un de ses enfants ne veuillent prendre la succession. Comme on pourrait s'y attendre de la part d'une espèce aussi vindicative, la succession se joue par un combat à mort, le vainqueur dévorant le vaincu. Il est donc de coutume pour le fils de dévorer le père pour prendre sa place, comportement qui ne laisse pas d'impressionner les autres espèces qui ont eu un jour à côtoyer un Trandoshéen.

Trandosha orbite autour de la même étoile que Kashyyyk, le monde natal des Wookies. Comme souvent quand deux espèces sont si proches l'une de l'autre, les relations entre Wookies et Trandoshéens ne sont pas au beau fixe, et ce pour plusieurs raisons : la plus importante sans doute est le fait que, plusieurs siècles avant la fondation de l'Empire, les Trandoshéens ont essayé de coloniser certaines régions de Kashyyyk au détriment des Wookies, ce qui a entraîné plusieurs batailles très sanglantes. Après avoir subi de lourdes pertes dans leurs rangs, les Trandoshéens ont du s'avouer vaincu et se retirer sur leur planète. La seconde raison est économique : avec le développement du tourisme interplanétaire, et devant l'afflux sans cesse croissant de personnes, les Wookies se sont inquiétés de l'impact écologique de cette présence étrangère sur leur planète, et ont édicté des lois restreignant le nombre de

visiteurs sur Kashyyyk. La plupart des touristes profitant de leur voyage pour visiter également la planète des Trandoshéens, ceux-ci ont vu leur chiffre d'affaire diminuer énormément. Accusant les Wookies de freiner leur développement, les natifs de Trandosha ont donc un énorme contentieux avec leurs voisins.

Une seconde fois les Trandoshéens attaquèrent les Wookies et tentèrent de s'emparer des énormes ressources naturelles de la planète pour compenser les pertes d'argent dues aux restrictions légales imposées par le gouvernement de Kashyyyk sur le secteur touristique. De terribles batailles revirent le jour et le sang fut versé à de nombreuses reprises. Les Wookies demandèrent l'intervention de la République par l'intermédiaire du Sénat, mais cela ne découragea pas les Trandoshéens, qui continuèrent malgré tout leur offensive. Mais la République décida finalement en faveur des agressés, et les Trandoshéens durent se replier une fois encore.

Lorsque l'Empereur Palpatine vint au pouvoir et entama sa quête pour de nouvelles ressources afin de construire la plus grande armée que la galaxie ait jamais connue, les Trandoshéens saisirent l'opportunité de se venger de leurs ennemis. Le gouvernement de Trandosha passa un accord avec l'Empire et commença à livrer aux autorités impériales plusieurs milliers de prisonniers wookies, dont la force serait très appréciée sur les chantiers militaires. Les Trandoshéens obtinrent même de l'Empereur l'établissement de sanctions économiques contre les Wookies afin que ceux-ci n'aient plus d'argent pour se procurer des équipements de défense.

Les raids se succédèrent à un rythme effréné : des centaines de milliers de paisibles Wookies furent tués ou réduits en esclavage de la sorte, avant que ne vienne la délivrance, par le biais de la défaite de l'Empire à la bataille d'Endor.

Après la chute de l'Empire, le gouvernement de la Nouvelle République exigea le retrait immédiat et sans conditions des forces trandoshéennes de l'espace wookie, sous peine de sanctions économiques et militaires. Acculés au mur, les Trandoshéens durent obtempérer. Malgré cela, ils traînent depuis toujours derrière eux une mauvaise réputation,

en raison notamment du traitement inhumain qu'ils firent subir à leurs prisonniers, mais aussi à cause de leur support sans faille à l'Ordre Nouveau de l'Empereur.

Critères : COR (6/-).

Compétences raciales : chasse, filature, corps à corps.

Capacités raciales : comme indiqué dans la description, les Trandoshéens ont du mal à utiliser de petits objets. Cela ne leur pose par contre aucun problème en ce qui concerne les armes desquelles ils sont familiers. Leur peau solide et écailleuse leur confère en permanence une armure d'un point sur tout le corps. Les Wookies sont considérés comme des ennemis jurés.

Possessions raciales : aucune.

Twi'lek



Les Twi'leks sont de grands humanoïdes, dont la peau très pigmentée peut avoir différentes couleurs selon les individus : rouge, jaune ou encore bleu par exemple. Leur trait le plus caractéristique est la paire de tentacules, appelés "lekkus", qui prend sa base au sommet de leur crâne.

Les Twi'leks utilisent leurs lekkus quand ils parlent leur langage d'origine, le *twi'leki*. Il s'agit d'un langage combinant communication orale et gestes, les mots étant accompagnés et complétés par les mouvements des lekkus.

Les Twi'leks sont omnivores, et mangent aussi bien les produits de leur culture que de la viande de rycrit, une sorte de bovin très répandue sur Ryloth, leur monde natal. Les Twi'leks sont des êtres très patients, et dotés de fortes capacités d'adaptation. Leur mental a été façonné au fil des siècles par leur environnement très rude, duquel ils ont retiré

de multiples leçons de vie. Un célèbre proverbe *twi'lek* mentionne à ce propos : "Si tu ne peux pas battre une tempête, laisse-la passer".

Les Twi'leks ont développé une technologie de bon niveau, utilisant des turbines et des éoliennes pour alimenter les habitations et les usines enterrées profondément sous la surface de Ryloth, ravagée par les tempêtes. Chaque complexe urbain est autonome, et géré par un clan. Les Twi'leks n'ayant pas développé une technologie spatiale suffisante, ils doivent, pour gérer leurs contacts avec le reste de la galaxie, s'appuyer sur les mondes voisins (tels que Tatooine), les pirates, les contrebandiers et les marchands.

Ryloth est une importante place commerciale. C'est elle qui fournit la galaxie en Ryll, une substance narcotique très puissante. A cause de cette source, Ryloth est devenue une plateforme convoitée par les criminels de tous bords. Les Twi'leks ont réagi à cette « invasion » en développant une stratégie toute particulière : ils vendent aux criminels leur propre peuple comme esclaves. Ce faisant, les Twi'leks peuvent garder le contrôle de leurs mines de Ryll. La plupart des esclaves vendus ainsi sont des femmes, dont la beauté et la grâce en font des danseuses très recherchées, pour ne parler que des métiers les plus « honnêtes ». Posséder une ou plusieurs femmes *twi'leks* est au fil du temps devenu une marque de prestige, condamnant ainsi des générations de jeunes femmes et hommes.

La société *twi'lek* est divisée en deux castes très distinctes : les marchands et les guerriers. Si les premiers sont indispensables au bon fonctionnement de la société, les seconds n'en sont pas moins dédaigneux, refusant la plupart du temps tout contact avec des êtres qu'ils considèrent comme inférieurs.

Durant la Guerre Civile Galactique, les Twi'leks restèrent neutres, refusant d'être impliqués dans un combat qu'ils ne considéraient pas comme important à leurs yeux. Ils voyaient tout simplement l'Empire et l'Alliance comme deux tempêtes dont il fallait éviter le contact, et qui finiraient de toute façon par passer.

Après l'établissement de la Nouvelle République, les Twi'leks furent contactés par le

nouveau gouvernement pour initier un important commerce de Ryll, la substance ayant des effets curatifs notables pour combattre le virus Krytos. Une délégation menée par le célèbre Wedge Antilles fut envoyée sur Ryloth pour mener les négociations, qui se révélèrent fructueuses.

Critères : ESP (3/-), [CHA (5/-) pour les femmes seulement].
Compétences raciales : aucune.
Capacités raciales : aucune.
Possessions raciales : aucune.

Weequay



Originaires de la lointaine planète Sriluur, les Weequays sont des créatures humanoïdes profondément imprégnées de traditions ancestrales. La plus grande partie de leur culture est structurée autour de la révérence à un panthéon de dieux, dont l'un des plus anciens est Quay, le Dieu de la Lune.

Les Weequays gardent toujours sur eux toutes sortes de bibelots et d'amulettes pour faciliter la communication avec leurs dieux. Ce trait a été maintes fois exploité par des escrocs venant d'autres mondes, qui ont profité de la culture des Weequays pour leur vendre toutes sortes de babioles aux pouvoirs prétendument magiques.

La société weequay est basée sur des clans, et constitue l'identité même de chaque représentant de ce peuple. Bien souvent, le sentiment d'individualité est si ténu que les Weequays ne prennent pas de nom, à moins qu'ils ne doivent quitter Sriluur ou communiquer avec des étrangers. Les Weequays n'ont pas besoin de nom pour se reconnaître entre eux, car leur méthode de communication particulière, basée sur la

reconnaissance des phéromones, permet l'échange d'informations sans dire même dire un mot.

Bien que les Weequays soient souvent considérés comme une espèce primitive en raison de leurs croyances, ils ont construit de grandes cités prospères sur Sriluur, telles que Dnalvec. Ces cités ont prospéré grâce notamment au commerce avec les autres espèces venues de l'espace. La plupart des cités weequays sont construites autour d'un édifice religieux, que les croyants honorent en y déposant nourriture et objets de valeur.

Les Weequays expatriés, interdits de telles offrandes par un code religieux très strict, honorent leurs dieux par des sacrifices d'animaux. C'est ainsi que, par exemple, les hommes de main weequays du Seigneur du Crime Jabba le Hutt, se rendirent responsables d'une série de mutilations sur des banthas. Les banthas étant étroitement liés à la culture des Pillards Tuskens, on peut comprendre que les sacrifices des Weequays rendirent les Hommes des Sables quelque peu nerveux, au point que Jabba dut intervenir en personne pour faire cesser les sacrifices. Soucieux d'assurer leur sécurité, les Weequays tentèrent de faire passer les humains pour responsables, en tuant un fermier et en plaçant son corps près des banthas morts, mais les Hommes des Sables ne furent pas dupes.

Sriluur est très proche de la zone contrôlée par les Hutts, ce qui explique que nombre de Weequays soient employés par ces derniers, ou capturés en tant qu'esclaves, en tant que gardes du corps ou hommes de main. Ainsi, peu à peu, les Weequays commencèrent à se répandre dans la galaxie, et à devenir une espèce commune dans le milieu du crime.

Les Weequays qui passent ainsi du temps loin de leur planète natale ont pour coutume de se faire pousser une tresse par année passée hors de Sriluur. Quand ils reviennent sur leur monde d'origine, les expatriés coupent toutes leurs tresses.

La plupart des Weequays employés par Jabba le Hutt se rendirent avec lui à la Grande Faille de Carkoon, où les prisonniers du Seigneur du Crime devaient être jetés en pâture au Sarlacc. Lors de la terrible bataille qui suivit, tous les Weequays furent tués à bord de la Barge de

Jabba, ou tombèrent dans la gueule de la créature du désert.

Critères : aucun.

Compétences raciales : philosophie (weequay).

Capacités raciales : les Weequays perçoivent les phéromones dégagées par les êtres vivants mais ne peuvent analyser que celles émanant de leur propre espèce.

Possessions raciales : une série de colifichets religieux.

Wookiee



Les Wookies sont de grands bipèdes à fourrure dépassant couramment les deux mètres de haut. Ils sont originaires de la planète Kashyyyk et n'ont que très peu de communautés en dehors de leur monde natal. Capables de vivre plusieurs siècles, les Wookies possèdent entre autres de remarquables capacités de récupération, et sont capables de survivre à des blessures très graves. Ils sont également dotés de longues griffes rétractiles, qu'ils utilisent principalement pour s'accrocher à la végétation dense de Kashyyyk. Leur honneur leur interdit cependant formellement d'utiliser ces griffes comme armes lors d'un combat. On peut facilement imaginer le formidable adversaire que serait un wookiee doté d'un honneur "moindre" ...

Pour le combat, les Wookies utilisent soit des lames Ryyk, soit leurs fameuses arbalètes-laser, spécialité des Wookies et qu'on ne retrouve que dans leurs mains.

Leur monde est une véritable jungle d'arbres géants ou les prédateurs et même les plantes sont de plus en plus dangereux au fur et à mesure que l'on descend vers le sol, dont personne n'est jamais revenu d'ailleurs. Les

Wookies vivent dans des cités arboricoles et si extérieurement leurs villes peuvent sembler primitives, elles sont en fait parfaitement intégrées à leur monde et dotées de la technologie la plus moderne.

En raison de leur grande force physique et à la suite de certaines informations donnant à penser qu'ils étaient hostiles à l'Empire, celui-ci occupa militairement la planète Kashyyyk et il ne se passa dès lors pas un jour sans que des dizaines de Wookies accusés (souvent à tort) d'un délit mineur soient réduits à l'esclavage et expédiés sur d'autres mondes. Un certain nombre d'organisations esclavagistes se procuraient aussi par des coups de mains et des enlèvements un certain nombre de Wookies mais ce genre d'opération était beaucoup plus dangereux à réaliser qu'on pourrait le penser. Les ennemis jurés des Wookies, les Trandoshéens, se firent à cette époque un malin plaisir à chasser et à capturer les Wookies.

Bien que la plupart des Wookies comprennent le basic, seuls certains sont capables de le parler, la plupart des représentants de cette espèce étant limités par leurs organes de communication particuliers. Les Wookies parlent entre eux leur langage, le shyriiwook, un dialecte très complexe à maîtriser pour les autres races, en raison du mélange de feulements, rugissements, gestes et autres bruits nécessaires à son usage.

La structure sociale des Wookies accorde une grande place à la famille, aux rites initiatiques, et rejette en masse le matérialisme. La fête la plus importante à leurs yeux et le Jour de la Vie, durant lequel les familles se rassemblent dans la joie et l'harmonie, et rendent hommage à l'Arbre de la Vie, fondement de leur civilisation, en référence à la nature généreuse de Kashyyyk.

Même sous l'occupation impériale, aucune force de répression n'a réussi à empêcher la célébration de cette fête hautement symbolique pour les Wookies. Les Wookies sont réputés violents et courageux mais aussi honorables pour la plupart. L'imagerie populaire veut que cette race soit physiquement la plus forte de la galaxie (en tous cas, par rapport à sa taille). Un grand nombre de gens considèrent que parce qu'ils sont issus d'une civilisation arboricole autrefois réduite en esclavage par l'Empire, ils

sont technologiquement primitifs ce qui est totalement inexact (ils connaissent depuis longtemps la technologie moderne et leurs longs doigts sont très déliés).

De plus, sous l'Ancienne République, Kashyyyk était représentée au Sénat par une délégation wookiee, comme la plupart des autres mondes dits civilisés. Comme de nombreux peuples mettant en avant des valeurs comme l'honneur, les Wookies pratiquent les serments et la "dette de vie". Celle-ci peut les amener à défendre jusqu'à la mort un étranger (même d'une autre race) auquel ils pensent devoir une grande faveur. Une dette de vie est définitive et rien sinon la mort ne peut la lever.

La plupart des Wookies que l'on peut rencontrer loin de Kashyyyk sous l'Empire sont des esclaves, généralement affectés à des travaux nécessitant une grande force physique. Un certain nombre est devenu gladiateur, tueur à gages, garde du corps, chasseur de pouces ou mercenaires. Quelques uns sont même parvenus à s'enrichir et à fonder un commerce ou acheter un navire.

Bon nombre de citoyens et d'agents impériaux considèrent qu'un Wookiee en liberté est obligatoirement un esclave évadé (qu'il faut donc capturer de nouveau) mais la presque totalité de la population de la galaxie s'en moque pas mal et un certain nombre d'esclaves wookies est parvenu à retrouver légalement sa liberté en impressionnant par leur droiture un propriétaire un peu moins cynique que les autres.

Après la chute du régime impérial, les Wookies deviennent une espèce libre à part entière, et les diverses organisations esclavagistes sont démantelées, et leurs membres poursuivis. Une seule tentative de contre-attaque sera menée par les Nagai, mais ils seront eux-mêmes mis en déroute.

Sous la Nouvelle République, les Wookies font montre de leurs talents, notamment dans le domaine de la mécanique des vaisseaux spatiaux, où ils excellent, mais aussi dans le combat et l'ingénierie. Kashyyyk devient ainsi un site industriel du nouveau gouvernement, et plusieurs villes tournent leur production au service des alliés des Wookies, dans des domaines variés. Une des plus importantes

cités de la planète, Thikkiiana, devient ainsi un fournisseur primordial de composants informatiques pour la Nouvelle République.

Critères : COR (6/-), HAB (5/-).

Compétences raciales : escalade.

Capacités raciales : la fourrure des Wookies est drue et abondante si bien qu'elle confère une armure d'un point sur tout le corps, mais uniquement en situation de corps à corps. Les Trandoshéens sont considérés comme des ennemis jurés.

Possessions raciales : aucune.

Exemple : le Joueur de notre Personnage décide d'incarner un Wookiee. Son Corps (10) et son Habileté (10) sont respectivement supérieurs à 6 et 5 et il correspond donc aux critères requis. Il prend note sur sa Feuille de Personnage de sa compétence raciale en escalade et prend bonne note de sa protection de fourrure ainsi que de son animosité envers les Trandoshéens.

Le métier du Personnage



La notion de métier dépend bien évidemment des cultures très diverses que peuvent afficher les Personnages. Qu'est-ce qu'un métier dans l'univers de la Guerre des Etoiles ? C'est une activité rémunérée exercée par quelqu'un demandant une maîtrise ou des compétences particulières. On peut bien entendu être pilote, chasseur de prime, soldat, espion, marchand, sénateur... Voilà des métiers. Vous l'aurez sans doute compris, à de rares exceptions près, un métier est contraignant. C'est-à-dire qu'il pousse la personne qui le pratique à respecter son contrat ou la teneur de ce travail. On ne s'absente pas impunément lorsque l'on travaille pour quelqu'un et que l'on est jugé sur ses résultats. C'est pourquoi la notion de métier doit être redéfinie pour les

Personnages du jeu de rôle de la Guerre des Etoiles.

En fait de métier, le Personnage disposera d'un certain potentiel, répondant aux critères d'embauche d'un métier donné. Libre à lui de décider s'il pratique oui ou non le métier en question. La profession peut ne pas être incompatible avec une vie aventureuse. Certaines activités poussent au statut d'indépendant, comme le chasseur de primes, par exemple. D'autres acceptent les absences prolongées par le travailleur à carte blanche pourvu qu'il tienne son employeur informé de l'avancée de ses travaux. Pour tous les autres métiers, il faudra composer. Joueur et Maître du Jeu doivent s'entendre sur les conditions de vie du Personnage en rapport avec sa pratique professionnelle.

Qu'apportera le métier au Personnage ? Comme on l'a dit, les professions qui vont suivre offriront au Personnage le profil requis en termes de critères d'embauche. On parle bien entendu de Compétences, que vous découvrirez au chapitre suivant. Ces Compétences, bien que ces termes vous semblent peut-être étranges à l'heure actuelle si vous lisez ces règles pour la première fois, seront toutes acquises au Degré de Maîtrise 3, à savoir au niveau Professionnel. En effet, cela coule de source. Un quidam n'est pas livré sur le marché de l'emploi dans un secteur bien précis sans être à même de pratiquer un métier dans ce secteur. En fait, si. Ce serait envisageable. C'est comme ça que ça se pratique sur Terre. Mais pas ici. En adoptant un métier, un Personnage accède à des Compétences au niveau professionnel pour ce métier. Qu'il le pratique ou non.

Outre ces Compétences, un métier amènera à une certaine réflexion sur la vie du Personnage, sur ses relations, sa façon de vivre et ses possessions. Il y a deux façons d'aborder le choix d'un métier pour le Joueur : la prédestination, qui se pratique en lançant les dés, et le choix pur et simple dans la liste. C'est au Joueur de faire son choix parmi les deux méthodes. S'il opte pour la prédestination, il lance le d100 mais peut inverser les deux chiffres s'il le souhaite (un 57 peut devenir un 75). S'il opte pour le choix simple, il peut sélectionner la profession qu'il désire.

Incompatibilité professionnelle

Certaines espèces, si elles font des Personnages tout à fait jouables, semblent ne pas coller du tout avec certains métiers. Prenez l'exemple d'un Ewok. On voit mal cette adorable petite peluche devenir assassin ou même pilote. Au contact des autres civilisations, un Personnage particulièrement réceptif peut bien entendu procéder par mimétisme puis par étude et ainsi devenir à peu près tout type de professionnel. Si toutefois, pour une raison ou pour une autre, le Maître du Jeu indique que le binôme « race » et « métier » ne donne rien de très convaincant, le Joueur devra s'y plier et changer son fusil d'épaule.

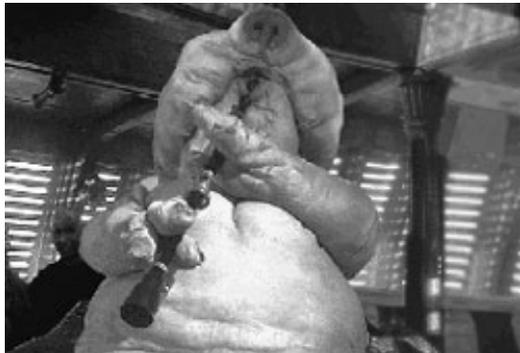
Pas tous Jedi, s'il vous plaît...

Le charisme et le potentiel des Chevaliers Jedi de la saga vont forcément inciter nombre de Joueurs à vouloir incarner un tel Personnage. On peut les comprendre. Pourtant, Maître du Jeu, ne les laissez pas faire à moins que votre scénario ne soit précisément destiné à de tels Personnages. En effet, les Jedi sont rares et même si dans la Nouvelle République, leur ordre a été restauré, les conditions d'admission sont sévères (des erreurs telles que celles commises pour Anakin Skywalker ne devraient plus jamais se reproduire). Ne devient pas Jedi qui veut. De ce fait, les Joueurs ayant opté pour le choix simple dans la sélection de leur métier ne peuvent en aucun cas se choisir un Personnage Jedi. Seuls ceux qui ont opté pour la prédestination peuvent espérer faire le bon tirage (26 pour l'étudiant Jedi, 43 pour le Jedi et 44 pour le Jedi raté)...

| D100 | Métier du Personnage |
|-------|-------------------------------|
| 01-05 | Artiste |
| 06-09 | Assassin |
| 10-15 | Boutiquier |
| 16-19 | Chasseur de primes |
| 20-23 | Contrebandier |
| 24-25 | Etudiant |
| 26 | Etudiant Jedi |
| 27 | Espion |
| 28-35 | Fermier |
| 36-37 | Historien |
| 38-42 | Hors-la-loi |
| 43 | Jedi |
| 44 | Jedi raté |
| 45-49 | Marchand |
| 50-53 | Mécanicien |
| 54-55 | Membre des forces de sécurité |

| | |
|-------|----------------|
| 56-63 | Mercenaire |
| 64 | Noble |
| 65-70 | Pilote |
| 71-75 | Pirate |
| 76-77 | Sénateur |
| 78-83 | Serviteur |
| 84-92 | Soldat |
| 93-97 | Vétéran |
| 98-00 | Xénobiologiste |

Artiste



A travers le brassage des cultures, le développement de nouvelles technologies et des morphologies différentes amenant à une perception sensorielle multiple, les arts se sont considérablement développés dans la galaxie. On ne se limite plus à la peinture, à la musique, à la sculpture, à la littérature et aux autres arts que nous connaissons sur Terre, même si ces mêmes disciplines restent évidemment d'actualité. Certains artistes transcendent ces frontières artificielles entre les arts et produisent des œuvres artistiquement fédératrices, points de jonction entre les différentes disciplines. On associe ainsi hologrammes, musique, littérature et peinture, voire d'autres mélanges moins évidents. Les artistes sont perçus différemment selon les cultures, mais sont généralement bien accueillis partout dans la galaxie. Aussi bien en temps de paix qu'en temps de guerre. Ils contribuent d'une certaine manière à perpétuer une tradition ou à promouvoir une culture et font d'excellents représentants de leur peuple. Certains arts bénéficient d'une grande distribution, comme les spectacles visuels, auditifs, olfactifs, les romans ou la poésie. La plupart utilisent la technologie de l'hologramme ou de l'holoconférence pour être plus largement diffusés. Un groupe de musique peut, par exemple, donner un concert à un endroit pour être retransmis en direct ou

en différé dans plusieurs salles de concert réparties à travers la galaxie. Les artistes dont on parle ici sont des professionnels qui vivent de leurs œuvres, revendues sur le marché privé. Idéalistes, ils défendent souvent des doctrines spécifiques, pas toujours bien acceptées. Un Personnage artiste bénéficiera d'une certaine renommée, au moins sur son monde d'origine, renommée qui peut lui ouvrir certaines portes dans des milieux bien spécifiques. C'est pourquoi la Nouvelle République se sert souvent des artistes pour servir d'ambassadeurs. Le Maître du Jeu et le Joueur se mettront d'accord quant à l'art pratiqué et quant aux œuvres les plus connues du Personnage.

Compétences professionnelles : le Joueur choisit de répartir jusqu'à 6 Degrés de Maîtrise dans les compétences artistiques, en sachant qu'on ne peut en attribuer plus de 5 par Compétence. Il dispose en outre des compétences histoire de l'art et coutumes.

Équipement professionnel : l'artiste dispose d'un local où il pratique son art, et donc d'une habitation cossue. Il possède tout ce dont il a besoin pour travailler (en quantité restreinte toutefois).

Argent de départ : 2.000 crédits multipliés par l'ESP du Personnage.

Assassin



Il va de soi que tuer son prochain est un crime puni dans la plupart des civilisations. Toutefois, cela n'empêche pas le monde de tourner et les têtes de tomber. Pour éviter de se mouiller soi-même les mains, il n'est pas rare que des personnes haut placées aient recours aux services de professionnels de la mort. Des gens fiables pour qui la vie a précisément un prix. Les assassins sont des indépendants, familiers de la plupart des techniques de

combat, experts dans le maniement des armes et dans les disciplines de la discrétion. Puisqu'ils ne font partie d'aucune guilde ou d'aucun groupe précis, à l'exception de rares groupuscules fondés sous le règne de Palpatine, ils ne sont généralement pas difficiles à trouver. Il suffit souvent de laisser courir le bruit que l'on en cherche un pour que l'un d'entre eux prenne contact avec le demandeur. Dans le milieu des affaires ou de la politique, chaque mort prématurée est évidemment suspecte mais le véritable expert ne laissera aucune trace qui puisse permettre d'identifier le client (celui qui a payé l'assassin). Par contre, certains assassins veillent à ce que leur renommée les précède afin de pouvoir augmenter leurs tarifs. Ils se permettent alors de signer leurs méfaits en tuant d'une certaine façon ou en laissant traîner une sorte de carte de visite sur les lieux du crime. Les instances officielles, si elles ne l'avouent pas en public, ont parfois recours à des assassins dans des dossiers où l'intérêt particulier passe après l'intérêt général. Ce genre de pratique a tendance à disparaître sous la Nouvelle République, mais il est difficile d'oublier les anciennes méthodes lorsqu'elles ont plusieurs fois porté leurs fruits...

Compétences professionnelles : corps à corps, armes de tir, projectiles, esquive, parade, mouvements silencieux, filature, se cacher, camouflage.
Équipement professionnel : l'assassin dispose d'une arme qu'il peut en permanence porter sur lui et d'une autre arme de son choix.
Argent de départ : 1.000 crédits multipliés par l'HAB du Personnage.

Boutiquier



N'importe quel endroit de la galaxie où sévit la civilisation compte son lot de brocantes, de

bazars, de boutiques, de tavernes, de restaurants, de bordels ou d'autres endroits plus ou moins fréquentables où le quidam peut dépenser ses crédits. C'est pourquoi la profession de boutiquier est si répandue. On entend par ce terme toute personne qui tient un tel lieu. On ne doit cependant pas confondre boutiquier et marchand. La différence se situe au niveau de l'échelle à laquelle le commerce se pratique. Un boutiquier vend sur son lieu de travail. Le lieu de travail d'un marchand est la galaxie. On pourrait croire qu'un tel Personnage n'est que de peu d'intérêt dans le cadre d'une aventure intergalactique. C'est faux. Un boutiquier connaît tout d'abord un grand nombre de gens de par sa profession et a noué des contacts dans tous les milieux. Certains lui doivent même un peu d'argent et sont donc prêts à rendre service. De même, il a sans doute entendu parler de tout, selon le milieu dans lequel il exerçait, ce qui le rend très utile à contacter. Il arrive toujours un moment où le boutiquier en a marre de voir débarquer les baroudeurs de l'espace pour venir lui poser des questions dont il connaît les réponses et où il souhaite voir lui aussi ce qui se passe après. L'avantage est que si son commerce lui appartient, il peut le quitter quand il le souhaite. Il existe aussi des boutiques ambulantes, aménagées dans de petits vaisseaux et pratiquant plutôt le cabotage d'astroport en astroport que de véritables voyages intersidéraux.

Compétences professionnelles : culture générale, histoire, marchandage, évaluation, comptabilité.
Équipement professionnel : un boutiquier dispose d'une boutique ou d'un débit de boisson ainsi qu'un peu de stock. Il a sans doute aussi un véhicule lui permettant de s'approvisionner.
Argent de départ : 1.200 crédits multipliés par le CHA du Personnage.

Chasseur de primes

Bien qu'ils ne constituent pas l'organe judiciaire le plus moral de la galaxie, les chasseurs de primes en sont sans doute le plus efficace. Le problème des forces de sécurité est qu'elles sont dépendantes d'une bureaucratie lourde et lente à l'action, d'un système légal qui diffère de planète en planète et de protocoles qui rendent la vie nettement plus facile aux hors-la-loi de tout poil (ou écaille).

Dès lors, il n'est pas étonnant qu'une personne lésée pour une raison ou pour une autre fasse appel aux chasseurs de primes. Il existe à ce propos des primes « légales », offertes par les institutions gouvernementales et généralement assez importantes pour des criminels de grande envergure, mais la plupart du temps, il s'agit de petits contrats portant sur des faits que la loi elle-même n'a pas à connaître. Entre eux, les hors-la-loi de tout bord font aussi appel aux chasseurs de primes, comme ce fut le cas pour Jabba le Hutt et Han Solo. Un vieux code de l'honneur des chasseurs indique que l'on ne peut chasser qu'une proie à la fois et uniquement si l'on a été payé pour ce faire. Dès lors, les conflits d'intérêts devraient se régler d'eux-mêmes. La nouvelle génération ne l'entend pas toujours de cette oreille et cours littéralement de prime en prime. Chasser le bandit à travers la galaxie n'est pas un travail de tout repos. Cela amène souvent à fréquenter des milieux où le port ostensible d'un blaster est une moindre précaution. Souvent, les chasseurs de primes eux-mêmes flirtent avec les limites de la légalité. Un chasseur ne fait généralement pas de sentiment. Il est payé pour ramener quelqu'un mort ou vif et il se contente de ses propres règles. Il ne juge pas. Coupable ou non, les crédits restent des crédits.



Compétences professionnelles : armes de tir, esquive, illégalité, langages, influence, filature.
Équipement professionnel : un chasseur de prime sans vaisseau n'ira certainement pas très loin dans la profession. Généralement, ils disposent d'un petit chasseur avec une soute capable de contenir une prime. Ou plus exactement quelqu'un qui doit être transformé en prime. Un chasseur porte également une arme de son choix.
Argent de base : 1.000 crédits multipliés par le COR du Personnage.

De tous les maux et les délits qui entravent la bonne marche morale de la galaxie, la contrebande fait presque figure de moindre mal. Un contrebandier est une personne qui achemine de la marchandise parfois douteuse d'un endroit à un autre sans passer par les réseaux commerciaux classiques et taxés. Les régimes se succèdent, Ancienne République, Ordre Nouveau, Nouvelle République, mais tous prélèvent leur dû sur les transactions commerciales. Cela permet bien entendu de renflouer les caisses mais aussi d'afficher clairement les flux des marchandises et de tenir à jour les livres comptables des honnêtes marchands. La contrebande ne s'intéresse pas qu'aux biens légaux, bien entendu. Parfois, elle est le seul recours en ce qui concerne des biens volés, des substances illicites ou certaines informations. Les contrebandiers sont des experts du pilotage et du camouflage de la marchandise. Ils utilisent la plupart du temps des transporteurs sans marque distinctive, que l'on peut facilement confondre avec n'importe quel vaisseau, truffés de caches et de doubles-fonds. Il ne faut pas confondre contrebandier et pirate. Un contrebandier a tout à gagner d'éviter les affrontements. Son but est de passer inaperçu d'un endroit à un autre et de se débarrasser au plus vite de son fret encombrant contre monnaie sonnante et trébuchante. Un contrebandier agit rarement seul, car négocier les contrats, acheminer et embarquer la marchandise puis la débarquer à bon port ne sont pas des tâches aisées. Il s'agit souvent d'équipages de deux personnes ou plus.



Contrebandier

Compétences professionnelles : camouflage, escamotage, astrogation, illégalité, comptabilité.

Équipement professionnel : un contrebandier sans vaisseau ne va pas loin dans la profession. Il ne s'agira pas d'un chasseur mais plutôt d'un petit transporteur passe-partout. Une arme de poing est généralement la bienvenue au cas où tout tournerait mal.

Argent de départ : 1.000 crédits multipliés par l'HAB du Personnage.

Étudiant



Il ne faut pas croire que tout arrive comme ça, les enfants. Arriver à un poste envié dans la société nécessite parfois le sacrifice de quelques belles années ! Le travail, le travail et encore le travail, voilà la recette de la réussite sociale et professionnelle. Depuis l'avènement de la Nouvelle République, le système des bourses d'études a été remis au goût du jour. Il fonctionnait sous l'Ancienne République mais les seuls y ayant droit étaient les enfants et connaissances des sénateurs en place. Sous l'Empire, le système fut abandonné. Aujourd'hui, un grand nombre de jeunes gens déterminés peuvent donc se lancer dans des études de haut niveau, dans l'une des innombrables universités de la galaxie. Il y a bien entendu des écoles pour la plupart des grandes disciplines, et l'on ne parle même pas des académies militaires ou Jedi ! Un étudiant est un Personnage a priori jeune. A priori car rien n'empêche un vieillard de s'inscrire dans une université, même si ses chances d'obtenir une bourse sont nettement plus faibles. S'il est jeune, l'étudiant sera à coup sûr un idéaliste plein de projets et de rêves, envieux d'accéder à des postes importants pour imposer sa vision du monde. La plupart des grandes associations surveillent de très près les milieux estudiantins car il n'est pas rare que de grandes idées

naissent dans les forums et sur les campus des universités. Ce sont des milieux où se croisent toutes les connaissances, toutes les cultures et où règne donc un grand foisonnement intellectuel qui profite à toutes les disciplines. Il n'est pas rare que des étudiants soient directement embauchés, dès réception de leur diplôme mais parfois même avant, par de grands consortiums ou des associations ayant plus ou moins pignon sur rue.

Compétences professionnelles : un étudiant reçoit son score d'ESP en Degrés de Maîtrise qu'il peut dépenser dans toutes les Compétences d'une Racine de son choix. S'il opte, par exemple, pour la Racine du Combat, on considérera qu'il fréquente une académie militaire.

Équipement professionnel : résidant souvent loin de chez eux, les étudiants possèdent un kot ou une chambre de pension sur le campus ainsi que de très nombreux amis et amies prêts à tout pour l'aider. Il a de plus accès aux facilités de son école.

Argent de départ : 250 crédits que multiplie l'Esprit du Personnage.

Étudiant Jedi



L'apprentissage des disciplines de la Force commence très tôt. On se souvient qu'Anakin Skywalker, pourtant encore un enfant, avait été dans un premier temps jugé trop vieux pour débiter son écolage dans le temple Jedi de Coruscant avant la Guerre des Clones. Généralement, les Jedi eux-mêmes procèdent au recensement des candidats et n'acceptent que les élèves dont le potentiel est le plus criant. Vous en apprendrez plus sur la Force et ses mystères dans le chapitre qui leur est consacré. En attendant, votre Personnage est un étudiant accepté par l'Académie Jedi et qui doit donc suivre son cursus. Vous approchez

cependant du terme de votre formation. On va bientôt vous confier certaines missions d'entraînement et vous allez accompagner votre maître en tant que Padawan à travers la galaxie. C'est maintenant que tout va se jouer pour vous et la marge sera serrée entre ceux qui réussiront - et deviendront des Chevaliers Jedi - et ceux qui échoueront et deviendront des Jedi ratés.

Compétences professionnelles : culture générale, histoire, histoire de la Force, philosophie, armes blanches, contrôle, sens et altération. Notez qu'en vertu de votre statut d'étudiant, vous ne possédez pas ces Compétence au DM3 mais bien au DM2 (Etudiant).

Équipement professionnel : non, vous ne disposez pas encore d'un sabre laser, bien que vous en usiez à l'entraînement. L'Ordre Jedi pourvoit à tous vos besoins en matière de logement, de nourriture et de blanchiment.

Argent de départ : 250 crédits multipliés par le POU du Personnage.

Espion



Un espion est un expert du renseignement non officiel, une personne qui risque sa vie pour obtenir une information vitale qui lui rapportera beaucoup d'argent. L'ensemble des corporations, des gouvernements ou des sociétés utilise des espions. En temps de guerre comme en temps de paix, la connaissance est une force. Un espion se doit d'être pluridisciplinaire, ne serait-ce que pour pouvoir s'adapter à tous les milieux et à toutes les circonstances, afin de passer inaperçu, mais aussi parce que seule sa maîtrise du sujet lui permettra de discerner les éléments à transmettre. Le métier d'espion ne consiste pas toujours à se glisser dans un bureau et à fracturer un coffre-fort ! Parfois, les infiltrations peuvent durer des années durant lesquelles l'espion doit se familiariser avec le

milieu, s'y faire connaître sous une fausse identité, gagner la confiance de personnes haut placées... Ce n'est donc pas un métier de tout repos. En cas de succès, une mission peut éviter une guerre, permettre l'avancée d'enquêtes qui piétinent ou au contraire provoquer les pires catastrophes. Mais jamais l'espion ne sera loué ou félicité. On ne se souviendra jamais de son nom. Métier ingrat ? Peut-être. Mais la discrétion est aussi importante en cas de succès qu'en cas d'échec. Et puis, cela paie bien.

Compétences professionnelles : administration, illégalité, coutumes, langages, informatique, fouille, sixième sens, comédie, filature, influence, séduction, escamotage.

Équipement professionnel : une arme de poing facilement dissimulable et sans doute une petite panoplie de gadgets électroniques divers et variés.

Argent de départ : 1500 crédits multipliés par le CHA du Personnage.

Fermier



Certes, on vous l'accorde, voilà qui ne sonne pas très glorieux. Mais Luke Skywalker, avant d'être le sauveur de la galaxie, n'a-t-il pas été simple garçon de ferme sur Tatooine ? Ceci mis à part, bien que de gros consortiums industriels produisent une alimentation contrôlée et de bonne qualité en masses astronomiques (c'est le cas de le dire), les fermes se multiplient sur toutes les planètes car tout le monde n'a pas accès aux denrées de masse dans les coins les plus reculés et il existe même un retour aux goûts simples, aux animaux d'élevage et aux légumes cultivés à même la terre. Bien entendu, les produits de la ferme sont multiples et dépendent grandement des planètes et des cultures. On compte sous l'étendard généralisant du mot « fermier » des métiers comme agriculteur, éleveur, simple journalier, jardinier, fleuriste et bien d'autres encore. A défaut d'être passionnants, ces métiers assurent la subsistance de leurs

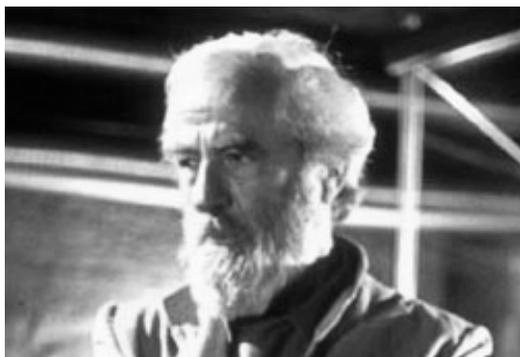
pratiquants au moins autant que de leurs bénéficiaires. Une fois les produits prêts à être vendus, ils sont soit revendus au gros à des consortiums commerciaux, soit vendus à la pièce sur de petits marchés locaux. Ce qui développe un certain sens des affaires. Au moins, ces Personnages sont-ils en bonne santé, à vivre au grand air !

Compétences professionnelles : agriculture, zoologie, botanique, minéralogie, marchandage, comptabilité.

Équipement professionnel : si le fermier est le propriétaire de sa ferme, il possède quelques bâtiments, des terrains d'exploitation et la matière première de son labeur (troupeaux, champs ensemencés, condensateurs...). Il compte peut-être même quelques ouvriers et journaliers, voire quelques droïdes durs à la tâche.

Argent de départ : 1.250 crédits multipliés par le COR du Personnage.

Historien



A quel moment a-t-on perdu le fil ? L'histoire dans la galaxie a connu des moments de flottement en tant que science. Nul ne sait, par exemple, d'où provient la race humaine. De quelle planète elle est originaire. Un peu comme si plus personne ne s'en était soucié pendant des millénaires alors que l'on maîtrisait déjà des technologies colossales. Peut-être une grande amnésie a-t-elle frappé toute une espèce ? Cet exemple n'est qu'un parmi une multitude. Démêler le vrai du faux, rechercher la vérité dans un entrelacs de mensonges ou d'approximations, de croyances et de demi certitudes, voilà le travail des historiens. Plus nombreux qu'on ne le croirait au premier abord, ils cherchent à clarifier le passé afin de pouvoir le classer, le répertorier et le coucher par écrit. Pour cela, rien n'est trop

cher, trop loin ou trop difficile. Un peuple, une civilisation sans histoire est un peuple, une civilisation sans avenir. Et cela, les historiens ne le savent que trop bien. Les régimes se sont succédés dans la galaxie mais tous ont eu à cœur, ces derniers millénaires, de financer des recherches historiques. Un historien peut se spécialiser dans l'étude d'une civilisation donnée, d'une planète, d'une institution. Toutes les espèces n'ont pas une grande tradition de l'histoire et au cours des siècles, les légendes prennent toujours le pas sur les faits historiques, ce qui rend la tâche des historiens plus ardue que celle de certains détectives... Sous la Nouvelle République, la plupart des historiens travaillent pour l'Institut Républicain d'Histoire Galactique, l'IRHG, fréquemment consulté par les diplomates et les ambassadeurs afin de puiser dans le passé les meilleures façons d'aborder un peuple dans le présent.

Compétences professionnelles : histoire, histoire de l'art, histoire de la Force, coutumes, langages, xénobiologie.

Équipement professionnel : un historien est toujours relié d'une manière ou d'une autre aux bases de données de l'IRHG afin d'y puiser des informations ou d'y ajouter de nouvelles entrées. Cela implique un matériel de communication conséquent.

Argent de départ : 1.500 crédits que multiplie d'ESP du Personnage.

Hors-la-loi



Pour savoir ce qu'est un hors-la-loi dans la galaxie, il faudrait d'abord savoir quelles sont les lois dont on parle. Celles-ci sont en effet multiples et dépendent en grande partie des systèmes et des cultures, ce qui les rend parfois contradictoires. Lorsque l'on parle d'un hors-la-loi de façon générale, c'est au regard des

règles édictées par la Nouvelle République. Parmi les délits majeurs on reconnaît bien entendu le vol, le meurtre, l'usage de la violence à d'autres fins que la légitime défense et une foule d'autres délits plus ou moins majeurs. Si les contrebandiers sont aussi des hors-la-loi, tout comme les assassins professionnels et les pirates, ils ne sont pas repris dans ce registre car ils bénéficient d'une attention particulière. Reste donc les pillards, les cambrieurs, les bandits, les gangs, les revendeurs de drogue, les falsificateurs, les imposteurs et bien d'autres petits métiers à l'appellation si sympathique. Vivre hors-la-loi dans la galaxie peut sembler plutôt facile. L'espace est infini est il y a toujours des cachettes et des endroits où l'on ne vous connaît pas. C'est oublier que la galaxie est un village global et que plus efficaces encore que les forces de sécurité sont les chasseurs de prime qui vivent de l'arrestation de telles personnes. Bien sûr, certains systèmes sont quasiment dédiés à la cause du banditisme et dans ces milieux, un chasseur de prime doit connaître le prix de sa vie, afin de le comparer à la prime souhaitée. Parfois, on devient bandit sans s'en rendre compte. On se rebelle, on organise quelques raids punitifs, c'est l'engrenage de la violence. Certains anciens amiraux impériaux sont devenus des hors-la-loi aux yeux de la Nouvelle République mais ils ont toujours eu l'impression de faire respecter la loi, de leur point de vue. Il s'agit donc d'une sorte d'étiquette polymorphe convenant à tous les marginaux, les traqués et les incompris de la galaxie...

Compétences professionnelles : corps à corps, armes de tir, illégalité.
Équipement professionnel : aucun.
Argent de départ : 1.000 crédits que multiplie l'HAB du Personnage.

Jedi

Pour faire simple, un Jedi est un être qui a réussi à apprivoiser la Force, cette énergie mystique qui donne la vie et participe à l'équilibre et à la cohésion du monde. Au terme de son apprentissage, il a passé avec succès les épreuves qui ont fait de lui un Chevalier Jedi. Son rôle, au sein du Nouvel Ordre Jedi de la Nouvelle République, est de veiller au maintien de la paix à travers la galaxie et de lutter contre les Jedi Noirs, ceux qui ont cédé aux sirènes du Côté Obscur de la

Force. Tout cela vous sera raconté en détail dans le chapitre qui traitera de la Force. De par son statut de Chevalier Jedi, le Personnage se place sous la tutelle de son Ordre et du Sénat de la Nouvelle République. Il est un agent de la paix dont on peut disposer dans le cas de missions particulièrement difficiles.



Compétences professionnelles : armes blanches, parade, histoire de la Force, philosophie, contrôle, sens, altération.

Équipement professionnel : outre le sabre laser qu'il se sera confectionné lui-même, le Chevalier Jedi voit tous ses besoins assumés par son Ordre en termes de logement, de nourriture ou de moyens de locomotion. Il ne les possède pas, cependant.

Argent de départ : un Jedi n'a pas de salaire à proprement parler. Il est au-dessus de ces choses-là. Son Ordre pourvoit à ses besoins et toute dépense exorbitante doit être justifiée auprès du Conseil de l'Ordre.

Jedi raté

Peu d'élus reçoivent la chance de participer à une formation de Jedi, mais tous les appelés ne sont pas reçus lors des épreuves finales. Ce qui laisse sur le carreau des étudiants en qui, pourtant, la Force est présente mais pas de façon suffisante ou qui ne parviennent pas à la contrôler de manière satisfaisante. Ou encore a-t-on ressenti trop de peur ou trop de colère en eux. Généralement, ces étudiants de la Force se sont inscrits dans le but de pouvoir se vanter de leurs exploits ou par soucis de disposer de moyens exceptionnels en vue d'une vengeance personnelle. Fils de riches nobles ou fils de rien, ils n'ont pas le profil d'un futur Chevalier et pour leur éviter de basculer du Côté Obscur, le Conseil Jedi a décidé de mettre un terme à leur apprentissage. Cependant, ces personnes sont

suivies, surtout si leur potentiel est conséquent, pour le reste de leur vie et l'Ordre ne les rejette pas sans une lettre d'excuse. Un potentiel révélé mais refoulé est un excellent terreau pour les Sith. Aussi, un Jedi raté sera-t-il souvent recyclé dans une fonction moindre au sein de l'Ordre ou à un poste administratif de la Nouvelle République. Beaucoup s'en contentent, mais certains s'estiment lésés et cherchent par tous les moyens à se racheter. Parfois en versant inopinément du Côté Obscur. Ils sont fort heureusement rares. En termes de jeu, ce qui différencie surtout un Jedi raté d'un autre Jedi, d'un étudiant Jedi par exemple, c'est l'incapacité qu'il aura à progresser dans les disciplines de la Force (contrôle, sens et altération). N'ayant pas passé les épreuves et n'ayant pas été doué aux cours, il restera au DM1 (Apprenti) dans ces Compétences.



Compétences professionnelles : histoire de la Force, altération, contrôle, sens, armes blanches.

Équipement professionnel : le Jedi raté ne possède évidemment pas de sabre laser. Ni d'ailleurs aucun équipement digne de ce nom dû à sa profession.

Argent de départ : 1.000 crédits multipliés par le CHA du Personnage.

Marchand

Avec l'accroissement du monde connu, du nombre de planètes habitées, on constate aussi l'augmentation considérable de la quantité et de la diversité des produits de consommation. Les espèces expatriées aux quatre coins de la galaxie veulent toujours goûter à cet alcool si typique ou se procurer des armes modifiées comme elles l'entendent. C'est là qu'interviennent les marchands. Au contraire des boutiquiers, qui eux tiennent boutique, les

marchands travaillent à grande échelle. Ils achètent de la marchandise à vil prix à un endroit pour la revendre à prix d'or à un autre. Bien entendu, un marchand n'est pas seul à œuvrer et il arrive souvent à la tête d'un petit empire... économique. Si les affaires marchent et si ses rivaux ne lui mettent pas de bâtons dans les roues. Depuis l'avènement de la Nouvelle République, le commerce retombe doucement sous la coupe du politique. En règle générale, pour empêcher les conflits, les marchands doivent déposer un brevet pour un type de commerce d'un endroit à un autre. C'est cela qui explique les regroupements de petits organismes commerciaux au sein de consortiums, afin de rassembler les brevets. Un brevet est donc une licence octroyée par le Sénat pour l'exploitation commerciale d'une denrée entre telle planète et telle autre. Le Sénat Galactique ne gère en effet que les transactions exoplanétaires, pas celles qu'un petit marchand entreprend entre deux villes d'une même planète. Bien entendu, il ne faut pas croire que le Sénat traite tous les jours l'immense quantité de demande de brevets commerciaux. Chaque planète possède son Bureau du Commerce Galactique (BCG) qui étudie les dossiers et octroie les brevets au nom du Sénat. Un Personnage marchand n'est évidemment pas à la tête d'un consortium, même si cela doit constituer son but. Il possède par contre sans aucun doute un brevet.



Compétences professionnelles : administration, comptabilité, commandement, influence, marchandage.

Équipement professionnel : un marchand voit son équipement professionnel s'accroître au fur et à mesure que croît sa puissance. Le Maître du Jeu et le Joueurs débattront de ce qu'il est convenu d'appeler un équipement professionnel une fois qu'ils se seront accordés sur la teneur du brevet du Personnage. Un

vaisseau personnel, quelques droïdes de protocole, des ouvriers dévoués et un comptoir commercial semblent des demandes justifiées.
Argent de départ : 2.000 crédits multipliés par la moyenne de l'ESP et du CHA du Personnage.

Mécanicien



Peut-être le rôle le plus mésestimé de n'importe quelle organisation, le mécanicien est celui qui va faire que les vaisseaux, les droïdes, les armes, les stations spatiales soient opérationnels au moment où on en aura besoin. Travailleur de l'ombre, tout repose sur lui au moment de vérité. Dans une société où la technologie s'est infiltrée dans tous les domaines de la vie courante, savoir bricoler quelque peu est un atout mais s'y connaître vraiment dans l'art de réparer les choses est une carte maîtresse. Les archétypes de mécaniciens sont multiples. La plupart travaillent à leur compte et on vient leur apporter des objets ou des appareils défectueux qu'ils prennent grand soin à réparer. D'autres travaillent généralement au sein d'une association telle que les consortiums commerciaux ou les entreprises privées de tout bord. Les derniers sont enrôlés au sein des forces armées et tiennent prêt le matériel qui

fera d'autres qu'eux des héros. Les mécaniciens ne sont parfois que des ouvriers, les maillons d'une chaîne, mais ils sont parfois de véritables petits chirurgiens aux doigts de fées dont on paie les prestations rubis sur l'ongle. Experts sans distinction dans tout ce qui comprend une tuyauterie ou des circuits imprimés, ils réparent vaisseaux spatiaux, droïdes, armes, ordinateurs ou appareils divers mais ils sont aussi capables d'en créer de toute pièce, de mettre au point des systèmes complexe et ils sont parfois utilisés dans des missions commando afin de détraquer la mécanique adverse. Il est parfois plus facile de détruire que de créer...

Compétences professionnelles : réparations, systèmes D, artisanat, informatique, programmation.

Équipement professionnel : un mécanicien possède toute une panoplie d'outils et d'appareils de mesure qui lui sont utiles dans sa vie de tous les jours. Certains possèdent sans doute un droïde qui les assiste ou qu'ils ont créé de toute pièce et auquel ils sont très attachés. Parfois plus qu'aux êtres vivants.

Argent de base : 1.500 crédits multipliés par l'HAB du Personnage.

Membres des forces de sécurité



De tout temps, les sociétés ont tenté de se préserver comme elles le pouvaient des criminels et des hors-la-loi. Avec l'expansion spatiale et la multiplicité des espèces, les moyens techniques que réclamait une telle entreprise furent considérablement accrus. Si bien que la plupart des gouvernements planétaires ont fini par laisser la gestion de leur sécurité entre les mains du Sénat, ou de l'Empire lors de l'avènement de celui-ci. Bien entendu, cela ne changeait pas grand-chose, si ce n'était qu'ils ne payaient plus la facture.

Maintenir l'ordre est une chose. « Protection et service », ancienne devise des forces de sécurité, est toujours d'actualité. Mais traquer le criminel en est une autre et souvent, cette tâche est laissée aux chasseurs de primes, des indépendants qui ne travaillent que pour l'argent, sans état d'âme. Actuellement, la plupart des forces de sécurité sont calquées sur l'institution corellienne en la matière. Les agents sont pourvus de technologies avancées et ont à leur disposition des moyens conséquents afin de faire régner l'ordre dans leur système planétaire. Bien entendu, leur influence ne dépasse pas souvent l'atmosphère de Corellia. La Nouvelle République finance et encourage la création de structures similaires partout sur les planètes qu'elle gouverne, même si elle tente d'un autre côté de reformer l'Ordre Jedi qui assurait le maintien de la paix plus par influence que par l'action sous le régime de l'Ancienne République. Souvent, malheureusement, le rôle des agents des forces de sécurité se limite à du gardiennage ou de la protection rapprochée. Lorsque l'investigation intersidérale devient nécessaire, ils se heurtent souvent au mur de l'administration et de la paperasserie qui bloque la plupart de leurs interventions. Le système va cependant en s'améliorant et lorsque chaque planète soumise aux lois de la Nouvelle République sera dotée de telles institutions, les choses devraient être nettement plus simples.

Compétences professionnelles : armes de tir, pilotage, filature, illégalité, administration.
Équipement professionnel : a priori, tout l'équipement que peut utiliser un agent des forces de sécurité dans le cadre de sa profession ne lui appartient pas.
Argent de départ : 1.000 crédits multipliés par le COR du Personnage.

Mercenaire



Les causes pour lesquelles des bras musclés, des gâchettes habiles, des lames tranchantes ou des vaisseaux bien armés peuvent se rendre utiles ne manquent pas à travers la galaxie. Les mercenaires sont des combattants vendant leurs services au plus offrant, se permettant parfois le luxe de choisir leurs missions tant l'offre dépasse la demande en la matière. Souvent issus des anciennes armées impériale ou républicaine, de milices privées ou de gardes personnels ayant perdu leur emploi, les mercenaires s'organisent très souvent en compagnies au sein desquelles règne une forme très poussée de solidarité et un véritable esprit de corps. L'Empire avait très fréquemment recours à des mercenaires dans le cadre de missions particulièrement risquées où il préférerait ne pas s'engager officiellement. La Nouvelle République ne se prive pas non plus de leurs services mais est plus réticente à embaucher n'importe qui. Un mercenaire travaillant pour la Nouvelle République doit tout d'abord faire le serment de respecter les valeurs de la démocratie et se soumettre à un code de conduite très strict. La République payant bien, elle parvient toutefois à trouver des candidats plutôt fiables. La plupart du temps, les mercenaires préfèrent travailler pour de petits seigneurs du crime ou pour des consortiums marchands. Leur équipement est souvent de pointe même s'il n'est pas toujours acquis à prix d'or. Le statut est par contre parfaitement légal et peut être exercé à ciel ouvert.

Compétences professionnelles : armes blanches, armes de tir, esquive, parade, corps à corps, armes de vaisseau, pilotage, camouflage.
Équipement professionnel : tout mercenaire possède quelques armes bien à lui et souvent un vaisseau léger. S'il travaille au sein d'une compagnie, il a à sa disposition du matériel en grande quantité et est alors véhiculé dans des barges armées au nom de la compagnie.
Argent de départ : 1.250 crédits multipliés par leur COR.

Noble

Paradoxalement, la relative complexité de la société politique et civile dans la galaxie a entraîné bon nombre de sociétés à en revenir à des systèmes féodaux. Rois, vice-rois, empereurs sont plus fréquemment rencontrés sur les planètes que présidents et élus

démocratiques. Pourtant, le Sénat a survécu à l'Ordre Nouveau instauré par l'Empereur Palpatine et la Nouvelle République commence à retrouver la confiance des peuples placés sous sa tutelle. Mais la seule chose qui change, c'est que les « gouvernants » envoient leur représentants au Sénat et adoptent le plus souvent les décisions prises sur Coruscant comme étant les leurs. Mais de ces systèmes découlent aussi l'avènement de nouvelles classes dites « nobles ». Les membres de familles régnantes, les ressortissants d'une caste supérieure, les hauts dignitaires au statut instaurés par la réussite économique, tous ces gens qui émergent du panier de l'anonymat se revendiquent tôt ou tard d'une certaine forme de noblesse. Après tout, même si elle est animée de bons sentiments, la Nouvelle République a du mal à toucher le citoyen de base de la galaxie et la politique ne concerne donc souvent qu'une minorité de gens entourant ceux qui prennent les décisions. Un noble est donc une personne importante dans son monde d'origine et quelle que soit son allégeance, il participe d'une façon ou d'une autre à la gestion des biens de ce monde.



Compétences professionnelles : histoire, langages, coutumes, commandement, influence.

Équipement professionnel : les nobles gagnent bien leur vie et leur richesse personnelle est conséquente. Propriété étendue, vaisseaux spatiaux, droïdes et serviteurs, voilà la base de leur empire personnel.

Argent de base : 8.500 crédits multipliés par le CHA du Personnage.

Pilote

Voyager à travers la galaxie aux commandes de vaisseaux capables de voyager en hyperspace peut sembler une activité commune et habituelle pour tout individu

dans un univers comme celui de la Guerre des Étoiles. Mais il y a une différence de taille entre se mettre aux commandes d'un vaisseau pour arriver au point B en partant du point A et « piloter ». La technique et le pilotage automatique se chargent généralement de la plupart des difficultés lors d'un voyage banal. Le passage en hyperspace demande déjà plus de compétence, notamment en ce qui concerne l'astrologation, cette science des routes de navigation hyperspatiale qui évite au promeneur de sortir de l'hyperspace au milieu d'une étoile ou d'une planète. Mais seuls de véritables pilotes professionnels peuvent espérer sortir vivants de la traversée d'un champs d'astéroïdes, échapper à une horde de chasseurs ennemis ou encore réussir à planter des roquettes dans un trou de deux mètres sur deux sur une station militaire stellaire. Les pilotes professionnels sont des experts de la conduite d'engins, quels qu'ils soient. Speeders, glisseurs, engins à roues ou montés sur pattes hydrauliques, chasseurs, vaisseaux de plus ou moins gros tonnage... Tout ce qui se pilote fait partie du domaine des pilotes professionnels. N'importe quelle entreprise peut se contenter de personnes sachant comment on fait décoller un vaisseau, mais dans le cas de missions demandant célérité, adresse et une grosse dose de chance, seuls des experts peuvent faire l'affaire. Ce qui explique que les armées, les consortiums ou les gouvernements font souvent appel à de telles personnes, de façon permanente ou ponctuelle. Certains pilotes, afin d'arrondir leurs fins de mois, participent même à des épreuves sportives comme les courses de pods ou des disciplines plus folles encore.



Compétences professionnelles : informatique, astrologation, pilotage, canons de vaisseau.

Équipement professionnel : si parfois les pilotes n'ont pas le choix du véhicule, il y a fort à

parier qu'ils en possèdent un eux-mêmes. Un vaisseau personnalisé et plutôt performant, par exemple.

Argent de départ : 1.250 crédits multipliés par l'HAB du Personnage.

Pirate



Catégorie particulière de hors-la-loi, les pirates sont le véritable fléau de la galaxie. Sillonnant l'espace à bord de vaisseaux surarmés, ils terrorisent aussi bien la flotte marchande que les armées officielles. S'attaquant aux proies les mieux défendues par jeu ou par intérêt, ils ne reculent devant aucun défi. Aussitôt leur méfait commis, les pirates regagnent leur antre sans laisser de traces. L'importance de cette force de frappe précise et discrète a poussé l'Empire à vouloir coopérer avec les principaux chefs pirates, sans trop de succès. La plupart préfèrent rester neutres dans le cadre des affrontements massifs. Il arrive cependant parfois que certains prennent parti pour un camp ou pour l'autre, donnant alors raison à la pensée largement répandue que les pirates possèdent un code de l'honneur et un certain sens moral. Il est vrai que les pirates ne tuent leurs victimes que très rarement et uniquement lorsque celles-ci attachent trop d'importance à la cargaison convoitée. Mais cela n'en fait pas moins des hors-la-loi et tous les équipages ne témoignent pas d'un même sens des valeurs. L'organisation pirate peut ressembler à une sorte de nation parallèle, avec des équipages, des chefs, des conseils et un véritable esprit de corps au sein de la Fraternité. Certains sénateurs de la Nouvelle République ont avancé l'idée qu'une telle force, si elle ne pouvait être vaincue, devait

être ralliée. Le débat reste houleux car aucune planète ne peut tourner la page de nombreuses et onéreuses agressions aussi facilement.

Compétences professionnelles : armes de tir, explosifs, illégalité, pilotage, canons de vaisseau.

Équipement professionnel : un pirate possède assurément une arme du type qui lui convient le mieux, mais pas de vaisseau car un pirate fait partie d'un équipage et le matériel volant est la propriété de tous.

Argent de départ : 1.000 crédits multipliés par le COR du Personnage.

Sénateur



Si le Sénat Galactique avait été dissout momentanément sous l'impulsion de l'Ordre Nouveau de Palpatine, il fut réinstauré lors de l'avènement de la Nouvelle République, plus ancré que jamais dans ses valeurs démocratiques mais essayant plus que tout de commettre les mêmes erreurs que par le passé. Si autrefois les sénateurs étaient pour la plupart des arrivistes plus intéressés par leur profit personnel que par le bien des peuples qu'ils étaient censés défendre et représenter, le Sénat est peuplé aujourd'hui d'idéalistes à l'esprit sincèrement réformateur et résolument tournés vers l'avenir. Et pour beaucoup, cela ne vaut guère mieux. Les plaies de l'Ordre Nouveau cicatrisent à peine et la suspicion règne encore envers ceux qui auraient collaboré au régime dictatorial de l'Empire. Certains sénateurs font parfois preuve de zèle en tirant trop facilement des traits sur tout ce qui leur semble associé à une époque révolue. Cela donne parfois des débats houleux et les querelles de personnes ne sont pas rares. Mais les choses semblent évoluer favorablement et rares sont les sénateurs à ne pas éprouver un respect profond pour les institutions et les

valeurs véhiculées par la Nouvelle République. L'effervescence est compréhensible à l'aube de la création d'un monde nouveau. Le travail d'un sénateur est de représenter sa planète voire un ensemble de planètes ou au contraire un peuple de sa planète natale, lorsque celle-ci en compte plusieurs. Les processus d'élections dépendent encore de chaque planète mais certaines tendances souhaiteraient les uniformiser. La chose n'est pas aisée car pour la plupart des « citoyens » de la galaxie, le Sénat reste une institution éloignée et éthérée, à laquelle on n'accorde pas facilement sa confiance suite aux déboires de l'Ancienne République. C'est après tout légalement que le Sénat Galactique a placé l'Empire sur ses fonds baptismaux. La représentation d'un peuple n'est pas chose aisée. Il faut évidemment se faire le porte parole des besoins et des intérêts d'une nation mais aussi connaître tous ces dossiers sur le bout des doigts, afin de pouvoir les défendre. Ce n'est pas un travail solitaire et chaque sénateur est épaulé par son conseil d'experts.

Compétences professionnelles : coutumes, philosophie, xénobiologie, langages, administration, commandement, influence.
Équipement professionnel : le métier de sénateur est bien rémunéré mais s'adresse souvent à des personnes ayant déjà une bonne assurance matérielle. De plus, les sénateurs ne sont que la partie émergente d'un véritable bureau politique.
Argent de départ : 4.500 crédits multipliés par l'ESP du Personnage.

Serviteur



Sous cet étendard se regroupent toutes les personnes qui ont voué leur vie à rendre celle de quelqu'un d'autre plus agréable. Volontairement ou non. La servitude réelle,

l'esclavage autrement dit, existe partout dans la galaxie même si la Nouvelle République ne le trouve pas nécessairement très moral. Trop de mondes représentés au Sénat Galactique pratiquent encore l'esclavage tout aussi naturellement que le commerce. On peut considérer certains esclaves comme des serviteurs, mais assurément aucun serviteur comme un esclave. Un serviteur est une personne dévouée rémunérée par une autre pour prendre soin d'elle. Les actes qu'il peut poser sont multiples et dépendent du contrat qui le lie à son employeur. Garde du corps, interprète, conseiller, homme de main... C'est plus un statut qu'un métier à proprement parler. Les relations entre le serviteur et le « maître » sont généralement bonnes car puisqu'il s'agit d'un travail, l'employé peut très bien décider d'y renoncer. Le Maître du Jeu et le Joueur doivent définir exactement ce qu'est la tâche du Personnage au quotidien, afin de pouvoir en tirer des conclusions en termes de Compétences Professionnelles, par exemple.

Compétences professionnelles : choisissez avec le Maître du Jeu un maximum de quatre Compétences professionnelles.
Équipement professionnel : dépendant de la fonction exacte du Personnage. Notez que le maître peut subvenir aux besoins et que dès lors le matériel possédé peut ne pas appartenir directement au Personnage.
Argent de départ : 1.000 crédits multipliés par le CHA du Personnage.

Soldat



Il existe bon nombre d'armées dans la galaxie. Des armées régulières s'entend. Chaque planète peut très bien lever une armée de métier au lieu de laisser la République seule garante de sa sécurité. Bien entendu, la

Nouvelle République possède une armée bâtie sur l'ancienne Alliance Rebelle. L'Empire, même vaincu, possède encore une armée, cachée, secrète, mais déterminée à regagner un jour son pouvoir d'antan. On peut aussi considérer que certaines milices privées sont constituées en armées. Tout cela pour dire que les métiers des armes ont encore un bel avenir devant eux dans la galaxie. Un soldat est un expert du combat, salariée et faisant partie d'une structure rigide soumise à un « patron » qui peut être le gouvernement d'une planète ou une institution privée. Les métiers de la guerre sont nombreux : artilleurs, infiltrateurs, baroudeurs, commandos, pilote de chasse, spécialiste de la démolition... Les possibilités sont nombreuses. Le Personnage peut-être plus ou moins élevé dans la hiérarchie militaire. Il peut être un simple sous-fifre ou un haut gradé. Cela dépend de son âge et de la persuasion du Joueur face au Maître du Jeu. Un simple soldat dispose généralement de peu d'information sur la teneur de ses missions, sur les objectifs réels ou les tenants et aboutissants de ses actions. Les hauts gradés sont moins souvent exposés sur le terrain et travaillent la plupart du temps en concertation avec les décideurs, qu'ils soient privés, militaires ou politiques.

Compétences professionnelles : corps à corps, armes de tir, armes lourdes, esquive, parade, explosifs, armes blanches, survie, pilotage, canons de vaisseau.

Équipement professionnel : le matériel utilisé en mission n'appartient pas au Personnage mais à l'armée qui l'emploie.

Argent de départ : 1.000 crédits multipliés par le COR du Personnage.

Vétéran

Les armées de la galaxie viennent parfois à se séparer de leurs membres les plus anciens s'ils n'ont pas acquis suffisamment de grade que pour rester à l'écart des combats. De même, certaines armées sont dissoutes ou encore certains soldats souhaitent-ils mettre un terme à leur carrière active sous les drapeaux. S'ils ne retrouvent pas de l'embauche ailleurs, ces vieux soldats passent souvent le reste de leur vie à épuiser une faible pension en racontant leurs hauts faits dans les bars de la galaxie. Parfois, ils reprennent du service pour de courtes périodes et à leur propre compte, mais pas assez souvent pour être considérés comme

des mercenaires. Un vétéran jeune est lui aussi envisageable s'il a été contraint de perdre son poste pour une raison ou pour une autre. Un grand nombre d'anciens soldats impériaux sont ainsi des vétérans qui ont préféré déserter que de suivre leurs amiraux dans la défaite. Dans leur cas, l'Empire ayant été déclaré hors-la-loi par la Nouvelle République, la désertion n'est pas un crime. Cherchant parfois à fuir l'horreur de la guerre, ils s'installent juste en dehors des grandes villes ou sur des planètes isolées, afin de retrouver d'autres valeurs que celles des champs de bataille. Même si au plus profond d'eux-mêmes vacille encore la flamme de la nostalgie.



Compétences professionnelles : comme celles du soldat mais réduites au DM2 par manque de pratique.

Équipement professionnel : au cours de leur carrière, les vétérans ont sans doute accumulé un petit butin, malgré l'interdiction souvent promulguée par les armées d'amasser un butin de guerre ou de piller. Il peut s'agir d'un petit trésor de pierres précieuses ou d'un vaisseau. Il arrive aussi qu'ils aient conservé leur dernier équipement comprenant armes et armure...

Argent de départ : 1.000 crédits multipliés par l'HAB du Personnage.

Xénobiologiste

Il ne faut pas croire que dans cette galaxie immense, tout le monde connaisse tout le monde. Il n'est pas vrai non plus que toutes les races d'êtres vivants se connaissent ou se soient toutes déjà rencontrées. Les xénobiologistes sont des scientifiques qui vouent leur existence à étudier les différentes formes de vie intelligentes que compte la galaxie. Ils les étudient d'un point de vue métabolique, écologique, philosophique et sociologique. Très souvent, de telles personnes

travaillent pour des organismes privés ou publics. Dans le privé, souvent des consortiums commerciaux, il s'agit de connaître les besoins des êtres intelligents afin de leur fournir le produit adéquat et les habitudes psychologiques de ces mêmes espèces, afin de réussir à les arnaquer d'une façon ou d'une autre ou, à tout le moins, de rendre plus efficace une campagne publicitaire. Dans le secteur public, il s'agit avant tout d'apprendre à connaître l'autre pour adapter le discours, le message à faire passer. Ne pas froisser les subtilités. La Nouvelle République consomme énormément de personnel qualifié dans ce domaine, par soucis de construire des relations durables avec les peuples qui la composent ou qui seront appelés à la composer. Souvent, les explorateurs ou les armées appelées à visiter des mondes peu connus emportent avec eux des xénobiologistes. Ils sont souvent très compétents dans l'art de nouer le premier contact avec de nouvelles espèces.



Compétences professionnelles : xénobiologie, histoire, coutumes, philosophie, langages, zoologie, botanique, minéralogie.

Équipement professionnel : les xénobiologistes ont toujours sur eux de nombreux outils de référence, des ordinateurs portables ou des ouvrages leur permettant de comparer de nouvelles espèces avec celles déjà recensées. Le reste appartient souvent à leur département.

Argent de base : 1.250 crédits multipliés par l'ESP du Personnage.

Exemple : notre Wookiee lance les dés pour déterminer son métier et obtient 96 : vétérinaire. En inversant le tirage, il peut aussi choisir 69 : pilote. Il préfère cette seconde option et devient donc pilote. Il prend note de ses Compétences Professionnelles en sachant qu'elles sont toutes, par défaut, au Degré de Maîtrise 3 (DM3 : Professionnel). Il lit

que son argent de départ est égal à 1.250 crédits que multiplie son HAB (10). Cela fait donc 12.500 crédits de fortune personnelle au début de la partie. Il discute ensuite avec le Maître du Jeu de son équipement professionnel.

Les Compétences

On vous en a tellement parlé qu'il était temps que le sujet soit traité, non ? Les Compétences constituent le squelette du jeu, sa colonne vertébrale. Ce sont elles que l'on utilisera le plus souvent en cours de jeu. On savait que les Attributs représentaient des valeurs très générales. Les Compétences sont là pour affiner ces valeurs, pour les spécifier. On sait qu'un Personnage dont le score en Esprit est élevé est généralement intelligent. Mais cela signifie-t-il qu'il est également doué pour les langues étrangères, la zoologie, la médecine ou les mathématiques ? Evidemment non. Là où les Attributs représentent l'inné, les Compétences illustrent l'acquis. Ce que le Personnage aura appris au cours de son existence se reflètera dans ses Compétences. Celles-ci sont donc beaucoup plus nombreuses que les Attributs, et un même Personnage ne les possède pas toutes en une fois comme c'est le cas pour les Attributs. Il lui faudra « acheter » ces Compétences.

On divise les Compétences en un certain nombre de groupes, appelés les Racines. Une Racine de Compétences regroupe toutes les Compétences liées à un même domaine. On en compte neuf : le Combat, les Mouvements, la Magie, les Sciences, la Furtivité, les Sens, les Arts, les Techniques et les Relations. Les noms de ces Racines sont suffisamment éloquents, mais pour ceux qui souhaiteraient s'assurer de leur bonne compréhension, en voici un bref descriptif :

Le Combat : regroupe toutes les Compétences liées à l'utilisation des armes, aux techniques d'arts martiaux ou de combat à mains nues, ainsi, éventuellement, que les techniques de protection.

Les Mouvements : regroupent toutes les Compétences liées à l'activité physique au sens large, de la pratique d'un sport aux mouvements difficiles à effectuer, aux sauts mais aussi les activités musclées.

La Force : regroupe toutes les Compétences se rapportant à l'utilisation de cette énergie mystique. Il existe comme nous le verrons plus en détail dans le chapitre consacré à la Force, trois disciplines majeures : le contrôle, le sens et l'altération. Seul un Personnage ayant été révélé à ses dons peut investir des points dans ces compétences. Les autres, passez votre chemin !

Les Sciences : regroupent toutes les Compétences liées à la connaissance au sens large, aux matières étudiées dans les universités, aux sciences telles que nous les connaissons aujourd'hui comme la physique, la chimie, la biologie...

La Furtivité : regroupe toutes les Compétences liées à l'art de la dissimulation, qu'il s'agisse de se dissimuler soi, autrui ou quelque chose, de passer inaperçu, de se déplacer sans bruit...

Les Sens : regroupent toutes les Compétences directement liées à l'emploi d'un sens précis, que ce soit la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher ou le goût. Tout ce qui touche à la perception consciente ou non du monde qui nous entoure, autrement dit.

Les Arts : regroupent toutes les Compétences qui touchent à la pratique ou la compréhension ou la critique des arts les plus divers.

Les Techniques : regroupent toutes les Compétences liées à la pratique manuelle, la mécanique, l'artisanat ou le bricolage...

Les Relations : regroupent toutes les Compétences liées à la communication au sens large, verbale ou non verbale, au contact avec autrui, à la facilité de se faire respecter, de duper autrui...

Le fait qu'il faille acheter des Compétences indique clairement, on l'a vu, qu'un même Personnage ne possède pas toutes les Compétences. Cela veut-il dire qu'il ne peut entreprendre d'actions couvertes par une Compétence qu'il ne posséderait pas ? Non, bien entendu. Mais dans ce cas, la valeur de référence sera celle de la Racine. Nous verrons cela ultérieurement.

Les Compétences et les univers

Il va de soi que les Compétences qui vont être décrites ci-après regroupent toutes sortes de degrés de civilisation, d'univers et de connaissances. Toutes ne doivent pas être proposées aux Joueurs lorsque ceux-ci devront faire leur choix. Que ferait un chevalier médiéval d'une Compétence en informatique ou en armes à feu ? Il convient donc de faire un tri parmi ces Compétences en fonction de l'univers choisi pour les Personnages. Libre au Maître de Jeu d'en ajouter également si le cœur lui en dit, bien que celles présentées ici devraient largement suffire à toutes les occasions. Attention toutefois à ne pas oublier une chose : une Compétence peut se rapporter à quelque chose qui n'existe pas dans le monde du jeu, comme la magie dans notre monde réel ou l'informatique au moyen âge. Dans ce cas, il vaut mieux l'extraire de la liste. Par contre, il se peut que des Compétences anciennes aient survécu. Ainsi, il est possible à quelqu'un de notre époque de se battre à l'épée.

L'évaluation des Racines

Chaque Racine est associée à une valeur située entre 1 et 10. Elles dépendent directement des Attributs. En fait, elles peuvent dépendre de un ou de plusieurs Attributs, leur valeur étant alors obtenue en effectuant la moyenne des scores des Attributs cités. On peut débattre du choix des Attributs dont découlent les Racines, en prétextant que telle ou telle capacité requiert un peu de ci ou un peu de ça. Mais il vaut mieux se fier aux sources suivantes, plus généralistes. Le tableau ci-après indiquera comment procéder au calcul d'un score de Racine.

| Racine | Formule |
|----------------|--|
| Le Combat | $[\text{COR}+\text{HAB}+\text{PER}]/3$ |
| Les Mouvements | $[\text{COR}+\text{HAB}]/2$ |
| La Force | POU |
| Les Sciences | ESP |
| La Furtivité | $[\text{HAB}+\text{PER}]/2$ |
| Les Sens | PER |
| Les Arts | $[\text{ESP}+\text{PER}]/2$ |
| Les Techniques | HAB |
| Les Relations | $[\text{ESP}+\text{CHA}]/2$ |

Les Compétences de Combat

Armes blanches : Utilisation des armes telles que les haches, les épées, les couteaux, les lances, qu'elles soient contondantes, tranchantes, à

une ou deux mains, ou encore laser comme les célèbres sabres des Jedi...

Armes de tir : Utilisation des armes utilisées pour frapper à distance en usant d'un mécanisme de projection ou d'un rayon d'énergie. Il s'agit des armes à feu ou des armes laser, voire des arbalètes.



Armes lourdes : Utilisation des armes dites lourdes, c'est-à-dire que l'on ne peut porter sur soi : mitrailleuses montées, mortiers, tourelles de terrain... Mais attention, on ne tient pas compte ici des armes de vaisseau.

Corps à corps : Utilisation de toutes les techniques de combat au corps à corps n'utilisant que les moyens naturels tels que les poings, les pieds, la morsure... Vaut également pour toutes les techniques d'arts martiaux.

Esquive : Art de l'évitement des coups portés. Bien qu'il s'agisse avant tout d'une Compétence liée à la Racine des Mouvements, par essence, elle ne s'applique qu'en situation de combat et dépend donc de la Racine de cette discipline.

Explosifs : Utilisation de tous les explosifs fixes, c'est à dire à fixer et à activer. La compétence ne s'utilise pas exactement comme une Compétence d'attaque. Elle permet simplement de savoir si le personnage a correctement posé l'explosif, activé le mécanisme...

Parade : Art du blocage des coups portés en utilisant n'importe quel objet à portée : bouclier, sabre laser, plateau de cantine... Pour les Jedi, la Parade peut aussi constituer une forme d'attaque en renvoyant les tirs de blaster par exemple.

Projectiles : Utilisation des armes projetées à la force du poignet, comme des couteaux de lancer, des cailloux ou encore des frondes (même si dans ce cas, c'est le caillou qui est lancé), ou des arcs (flèche). A noter que la Compétence peut également être utilisée pour

lancer un objet, même dans un but non offensif.

Les Compétences de Relations

Commandement : Capacité à se faire obéir d'un groupe, à la différence de l'influence qui ne vise qu'une seule personne. Les chefs et leaders de tout poil se doivent de posséder une Compétence élevée dans ce domaine.

Contrôle animal : Capacité à se faire comprendre et obéir d'un animal ou d'une créature d'intelligence assimilée.

Etiquette : Connaissance des attitudes à adopter dans certaines conversations, régies par les eus et coutumes, la fonction ou par le rang social de l'interlocuteur.

Influence : Capacité à se faire obéir d'autrui en usant de son autorité, de sa prestance ou de son charisme. A noter que la Compétence ne permettra en aucun cas de faire agir quelqu'un contre sa volonté ou contre son intérêt, sauf dans une moindre mesure.

Marchandage : Faculté qu'a le personnage à obtenir les meilleures conditions en négociant avec autrui, dans le cadre d'un commerce, d'un troc ou d'un simple échange d'arguments.



Séduction : Capacité à se faire apprécier positivement de son prochain en usant de ses atouts physiques ou de son charisme, de sa personnalité.

Les Compétences de la Force

Altération : Capacité du manipulateur de la Force à transformer en apparence son environnement et à l'utiliser à son gré. Voir le chapitre consacré à la Force pour de plus amples détails.

Contrôle : Capacité du manipulateur de la Force à se maîtriser soi et son environnement.

Voir le chapitre consacré à la Force pour de plus amples détails.

Sens : Capacité du manipulateur de la Force à sentir à travers elle des choses qu'un être peu éveillé à cette énergie ne peut percevoir. Voir le chapitre consacré à la Force pour de plus amples détails.

Les Compétences en Sciences

Administration : Connaissance des protocoles administratifs, du monde politique et de ses finesses, de ses représentants et des procédures légales.

Agriculture : Connaissance des différentes techniques liées à l'élevage ou la culture d'espèces vivantes, animales ou végétales. A grande échelle, cela permet de gérer une exploitation d'un point de vue technique.

Astrogation : Pour astronomie et navigation. Connaissance de la carte stellaire, des amas d'étoiles les plus connus, de la position relative des planètes et autres corps célestes. Permet aussi de se repérer géographiquement grâce à la position des étoiles sur la terre ferme mais également de programmer un saut en hyperspace en fonction des routes connues.

Biologie : Etude de la vie et de ses conditions d'éclosion, de ses formes générales et spécifiques.

Biotechnologie : Maîtrise des implants cybernétiques, mélange de biologie et de technologie.

Botanique : Connaissance des plantes répertoriées et des propriétés éventuelles de certaines d'entre elles.

Cartographie : Faculté à dresser ou à comprendre une carte retraçant, à l'échelle, un endroit précis, un territoire ou l'intérieur d'un bâtiment.

Comptabilité : Capacité à gérer des comptes et à retrouver des informations dans des listings de transactions commerciales ou financières.

Coutumes : Connaissance des us et coutumes des différentes espèces intelligentes de la galaxie.

Diagnostic : Capacité médicale à établir un diagnostic après une brève étude d'un cas particulier. Peut permettre de cerner un mal précis, une maladie, un poison...

Estimer : Capacité à évaluer la valeur d'un objet, d'une information, d'un matériau connu.

Histoire : Connaissance des grandes périodes et courants de l'histoire de la galaxie. On peut imaginer en déduire des Compétences spécifiques pour les histoires de peuples

précis, d'un pays, d'une région, d'un amas de planètes réunies en congrégation...

Histoire de la Force : Connaissance de l'évolution des différents mouvements liés à la Force, de leurs schismes, de leur progression, de leurs principaux représentants, de leurs légendes ainsi que compréhension globale de leurs phénomènes connus.

Histoire de l'art : Connaissance des principaux courants artistiques et de leurs instigateurs tous arts confondus.

Illégalité : Connaissance des techniques de fraude, du milieu de la pègre et de ses habitudes, des principaux représentants du milieu.

Informatique : Capacité du Personnage à comprendre et utiliser les systèmes informatiques en général.

Langages : Capacité du Personnage à parler, écrire et comprendre une langue étrangère. Il existe une myriade de langues parlées mais le caractère cosmopolite de la galaxie pousse les individus à se montrer très débrouillards dans ce domaine. Il s'agit donc plutôt d'un indicateur de la chance du Personnage de connaître le langage demandé. Pour information, la langue commune pratiquée par 98 pour cent des espèces intelligentes connues est le basic, langage corellien adopté par le Sénat Galactique.

Mathématiques : Capacité du Personnage dans la manipulation mentale des chiffres, du calcul aux mathématiques modernes.

Médecine : Capacité à soigner blessures, maladies, empoisonnements, si l'on dispose du matériel requis et de conditions suffisamment propices à l'exercice de la médecine.



Minéralogie : Connaissance des principaux minéraux répertoriés et de leurs éventuelles propriétés.

Philosophie : Connaissances des principaux cultes répertoriés, des principaux courants de

pensée et de leurs méthodes, de leurs habitudes et de leur *modus operandi*.

Premiers soins : Capacité à soigner superficiellement et rapidement, en se souciant peu des conditions, les blessures ou les dommages corporels.

Programmation : Capacité du Personnage à entrer dans un système informatique pour en modifier la structure ou pour en créer un de toutes pièces.

Psychologie : Connaissance de l'esprit des êtres vivants dans ce qu'il a de mécanique, permettant de déduire un comportement précis à partir de faits donnés.

Survie : Capacité à se débrouiller dans un milieu donné. La Compétence doit être subdivisée en groupes tels que « survie dans le désert », « survie en milieu glaciaire », « survie en milieu forestier »...

Xénobiologie : Connaissance des différents traits morphologiques, psychologiques, écologiques des différentes espèces intelligentes de la galaxie.

Zoologie : Connaissance des principales espèces animales répertoriées et de leurs éventuelles capacités.

Les Compétence en Techniques

Artisanat : Capacité générique à la réalisation de menus travaux comme la confection des vêtements, de petits objets simples. On peut détailler, si le Maître du Jeu le souhaite, cette Compétence en spécificités.

Canons de vaisseaux : Capacité à utiliser une arme de vaisseau comme les tourelles montées, les missiles ou les canons de pilote. Bien qu'utilisée en combat, cette Compétence est si technique qu'elle fait partie de la Racine de la Mécanique.

Crochetage des serrures : Cette compétence permet au personnage de venir à bout des serrures complexes, s'il dispose des outils nécessaires à cette pratique. Les serrures mécaniques seules sont concernées, par celles utilisant un dispositif électrique ou autre.

Électricité : Compétence de réparation ou de fabrication des systèmes électroniques ou assimilés comme les moteurs électriques, les circuits intégrés, les appareils hi-fi...

Réparation : Capacité du Personnage à réparer des appareils complexes comme des vaisseaux ou des droïdes.

Pilotage : Compétence dans l'utilisation des principaux véhicules connus, quels qu'ils soient.

Système D : Compétence permettant de réaliser de petits montages ou systèmes ou de trouver des solutions de fortune à des problèmes plus complexes.

Les Compétences en Furtivité

Camouflage : Technique visant à se fondre soi ou un objet dans le décor en pleine nature, à utiliser le décor pour dissimuler quelque chose.

Escamotage : Capacité à faire disparaître un objet de la vue de quelqu'un sans que cela se remarque, un peu comme un tour de passe-passe.

Filature : Faculté à suivre quelqu'un sans se faire remarquer, à se fondre dans la foule ou au contraire à repérer une manœuvre de filature d'autrui.

Mouvements silencieux : Tentative d'un personnage de se déplacer en effectuant le moins de bruit possible afin de ne pas attirer l'attention.

Se cacher : Technique visant à se dissimuler aux yeux d'autrui. Là où le camouflage utilise les ressources naturelles, on ne parlera ici que des lieux artificiels.

Les Compétence en Sens

Fouille : Capacité à trouver un objet ou une personne cachée volontairement ou pas dans un lieu précis.

Observation : Faculté à remarquer les détails de manière inconsciente. On peut ainsi avoir l'attention attirée par un détail sans l'avoir réellement cherché.

Orientation : Capacité à se situer dans le décor par rapport à un point connu, à reconnaître les points cardinaux sans l'aide d'un outil approprié.

Lecture sur les lèvres : Capacité à lire sur les lèvres de quelqu'un. À noter que le Personnage qui réussit un test sous cette Compétence doit ensuite réussir à comprendre la langue utilisée, à l'aide de la Compétence appropriée. Il peut, à la rigueur, tenter de restituer le message à une personne compétente.

Mémoire : Faculté à se souvenir de quelque chose, à mémoriser des éléments donnés pour les restituer ultérieurement.

Sixième sens : Il ne s'agit pas d'une faculté paranormale mais d'une sorte d'intuition, agissant sur l'esprit et donnant une impulsion

positive ou négative par rapport à une personne, un événement, une décision.

Les Compétences en Arts

Chant : Capacité à utiliser sa voix dans le but de produire un son de qualité et à destination d'un public, la plupart du temps.

Comédie : Capacité du Personnage à jouer un rôle écrit ou improvisé. Peut également se révéler utile pour pratiquer le mensonge.

Cuisine : Capacité à pratiquer et apprécier la grande cuisine, à réussir des plats nourrissants ou exquis.

Danse : Capacité à utiliser son corps comme moyen d'expression dans le cadre d'une chorégraphie avec ou sans musique. Peut également être utilisé pour le mime, par exemple.

Holoart : Capacité à créer des formes colorées, sonores et esthétiques en utilisant la technique des hologrammes.

Instruments de musique : Capacité à jouer d'un instrument du musique. A noter qu'une Compétence est nécessaire pour chaque famille d'instruments (à vent, à cordes, cuivres,...). A noter aussi que cette Compétence peut s'accompagner de notions en histoire de l'art pour le sujet concerné. A partir du DM3, le Personnage est à même de composer lui-même des morceaux efficaces.

Joaillerie : Capacité à travailler de manière artistique la matière, par extension même non précieuse, pour des travaux de petite taille.

Littérature : Capacité à apprécier ou rédiger des œuvres littéraires.

Peinture & dessin : Capacité à la pratique et à la compréhension de l'art sous sa forme peinte ou dessinée. Peut s'accompagner d'une certaine connaissance en histoire de l'art.

Photographie : Capacité à utiliser de manière artistique ou efficace un appareil photographique, la connaissance des techniques de développement étant comprise.

Poésie : Capacité à apprécier ou rédiger des poèmes, voire les réciter.

Sculpture : Capacité à travailler la matière sur de grandes surfaces, à modeler à l'aide des mains ou des outils appropriés une matière brute.

Les Compétences de Mouvements

Acrobaties : Faculté d'un personnage à réaliser des mouvements spectaculaires, comme des cascades ou des actions désespérées. En

football, on utiliserait cette Compétence pour inscrire un but via une bicyclette.

Course : Capacité à se déplacer le plus rapidement possible par ses propres moyens naturels.

Equitation : Capacité à monter à cheval ou sur toute monture comparable et à maîtriser le pas et la direction de la bête.

Escalade : Faculté à franchir à la seule force du corps les parois difficiles.

Jongler : Capacité à manipuler des objets de manière spectaculaire ou particulièrement dextre.

Manipulations : Capacité à réaliser avec ses mains des prouesses acrobatiques comme attraper un petit objet lancé avec force, se saisir d'une mouche en vol...

Natation : Capacité à se mouvoir dans l'élément liquide.

Sauts : Faculté de franchir d'un bon des espaces plus ou moins longs.

Tour de Force : Compétence utilisée dans le cas d'une démonstration de force de la part du personnage, comme soulever un poids, écarter des barreaux...



L'évaluation des Compétences

On sait que chaque Compétence découle d'une Racine, et on ne sera donc pas surpris d'apprendre que la valeur de base d'une Compétence est la valeur de la Racine dont elle découle. Ce n'est cependant qu'un premier pas, car en réalité, les Compétences ne sont pas estimées sur 10 mais bien sur 20. Pour commencer, chaque individu possède donc un score dans chaque Racine (obligatoire), sauf peut-être en Magie si le monde ne présente aucune possibilité paranormale. Si un Personnage ne dispose pas d'une Compétence donnée lorsque celle-ci doit être testée, c'est la valeur de la Racine correspondante qui sera prise en compte. Chaque individu dispose dès

lors d'un score de base situé entre 1 et 10 (sa Racine) dans chaque Compétence.

Quelqu'un dont le potentiel est grand dans un domaine qu'il n'a pas encore appris à maîtriser aura donc un maximum de cinquante pour cent de chances de succès s'il devait subir un test dans ce domaine.

A cette Racine vient s'ajouter le Degré de Maîtrise (DM) de l'individu. Le DM s'obtient en dépensant des Points de Personnalisation (PP) et, plus tard, mais de la même manière, des Points d'Expérience (PE). Il existe cinq Degrés de Maîtrise, chacun comptant pour deux points dans la valeur de la Compétence. Un Personnage de DM3 dans une Compétence donnée ajouterait donc six points à sa Racine dans cette Compétence.

Comme on le sait, les Compétences doivent être achetées en dépensant des Points de Personnalisation (ou d'Expérience). Acheter une Compétence ne coûte pas cher. Progresser dans cette Compétence sera tout de suite plus onéreux. Plus on tente de s'améliorer dans un sujet, plus les progrès seront lents, car si les bases sont rapidement assimilées, les branches les plus hautes sont souvent fragiles et difficiles à atteindre.

Le tableau ci-après représente le coût progressif des Degrés de Maîtrise. Une Compétence peut être achetée au DM1 (Apprenti) pour 1 petit PP. Si un Personnage veut tout de suite passer au DM2 (Etudiant), il lui en coûtera 5 PP (1+4). Si d'aventure un Personnage souhaite devenir Expert (DM5) en une matière donnée, il devra s'acquitter d'une perte en PP de 50 points. Bien entendu, il faut distinguer entre le coût initial et le coût cumulé dans ce tableau. Si un Personnage est déjà de DM3 dans une Compétence et souhaite s'améliorer vers le DM4, c'est un coût de 15 PP qu'il devra assumer et non de 30 PP. Cela a son importance car au cours de ses aventures, le Personnage sera encore amené à progresser de la même manière. Ci-dessous, le coût cumulé représente le prix à payer pour atteindre dès la création du Personnage un niveau d'expertise. On remarque que la chose est rendue presque impossible tant les coûts sont élevés. On part dans ce jeu du principe que les Personnages fraîchement créés sont des débutants et qu'ils ne deviendront des héros omnipotents qu'au fil de leur progression dans le monde du jeu.

| Degré de Maîtrise | Coût | Cumul |
|---------------------|------|-------|
| Apprenti (DM1) | 1 | 1 |
| Etudiant (DM2) | 4 | 5 |
| Professionnel (DM3) | 10 | 15 |
| Professeur (DM4) | 15 | 30 |
| Expert (DM5) | 20 | 50 |

L'âge et les Compétences

Un Personnage âgé peut-il disposer de plus de PP que les autres, pour simuler son expérience passée ? Cela dépend du Maître du Jeu, mais la réponse officielle sera : « non ». Un Personnage âgé n'a pas nécessairement accumulé une expérience utile à l'aventure. Il a très bien pu rester chez lui à regarder la télévision ou à ne jamais rien faire d'exceptionnel pendant tout ce temps et au contraire risque-t-il même de ne plus être au sommet de sa forme et donc subir des dégradations plutôt que des améliorations. On considère qu'un vieil homme peut être un aventurier inexpérimenté au même titre qu'un jeune débutant. Ceci dit, il n'est pas à exclure que, dans certains cas, le Personnage mérite en effet quelques égards. Mais lisez donc ce qui suit.

Personnages plus puissants

Le Maître du Jeu peut décider d'offrir à ses Joueurs des Personnages mieux entraînés, prêts à affronter d'emblée les plus grands dangers et passés maîtres dans l'utilisation de certaines Compétences. Ce n'est pas interdit. Mais il faut que ces bénéfices soient justifiés d'une manière ou d'une autre par le background, par l'histoire du monde. Et prendre en compte le fait que les Personnages n'en sont pas à leur coup d'essai dans le milieu de l'aventure, même si les Joueurs sont des débutants.

Exemple : dans un univers où les Joueurs incarneront tous des soldats d'élite, il est à souhaiter que le niveau d'entraînement de ceux-ci soit adéquat. On peut donc estimer que le Maître du Jeu peut se montrer large avec les Personnages des Joueurs dans les scores des Compétences. Sans doute y aura-t-il quelques Experts parmi eux. Nécessité fait loi.

Le choix des Compétences

Bien entendu, les Joueurs sont libres de choisir les Compétences de leur Personnage selon leurs préférences. Un Personnage se destinant

plus à une carrière dans les armes se devra d'investir quelques points dans la maîtrise de ces mêmes armes. Un scientifique choisira plutôt des Compétences de la Racine des Sciences... Le Maître du Jeu doit bien entendu veiller à ce que rien d'absurde ne se produise dans ce choix, mais l'essentiel de son travail aura été fait lors de l'élaboration des listes de Compétences propres à son univers. Rien n'empêche un magicien de devenir expert en manquement des armes blanches ou un guerrier d'exceller en langues étrangères. Si le chapitre concernant les Compétences est présenté si tard dans le processus de création des Personnages, c'est avant tout parce que ce choix a déjà été altéré par le profil du Personnage. Sa race et son métier lui ont peut-être déjà conféré l'une ou l'autre Compétence qu'il n'aura donc plus à acheter, mais peut-être à améliorer. Pensez donc bien à agir dans ce sens : si le Joueur choisit déjà ses Compétences et les reçoit gratuitement par la suite, il serait plus fastidieux de récupérer les points dépensés, même si cela reste possible.

De la personnalisation à l'expérience

Comme on le lira par la suite, les Personnages ne seront pas immuables une fois le processus de création achevé. Au cours de leurs aventures, ils seront amenés à apprendre d'autres choses, à se perfectionner dans les domaines qui leur tiennent à cœur ou qui leur sont utiles. Le principe restera le même : il faudra acheter des Compétences ou améliorer celles que l'on possède. Au lieu d'appeler les points à dépenser les Points de Personnalisation, ils deviendront des Points d'Expérience, mais ils agiront de même façon. Ils seront simplement acquis différemment. Mais cela sera abordé plus tard dans les règles.

Exemple : notre Wookie pilote possède déjà les Compétences suivantes : escalade (DM1), informatique, astrogation, pilotage et canons de vaisseaux (DM3). Il possède 40 Points de Personnalisation. Il choisit d'améliorer sa Compétence en pilotage au DM5. Cela lui coûte 35 PP. Il lui en reste donc 5 qu'il choisit de placer en corps à corps (DM1), armes de tir (DM1), observation (DM1), esquive (DM1) et en réparations (DM1).

Les Personnages pré tirés

Certains Maîtres du Jeu préfèrent imposer des Personnages à leurs Joueurs, de manière à garder sous contrôle tous les paramètres de leur aventure. De cette manière, il est possible d'impliquer directement les Personnages dans l'histoire. Un scénario se déroulant dans les Terres du Milieu et où les Joueurs incarneraient des membres de la Communauté de l'Anneau, voilà qui promet de bons moments de jeu, non ? Mais il ne faut pas en abuser. En effet, les Joueurs s'identifient à leur Personnage et s'ils peuvent le créer de leurs propres mains, ils s'y attacheront probablement plus. Dans le cas de Personnages pré tirés, c'est à dire de Personnages entièrement créés par le Maître du Jeu, les Joueurs auront sûrement le sentiment de n'être que des spectateurs de l'histoire, sans autre influence que celle de faire des choix à certains moments donnés. Par contre, le Maître du Jeu a parfois bien du soucis à intégrer tant de Personnages différents dans son scénario, surtout si les Personnages ne se connaissent pas encore entre eux...

L'équipement du Personnage

Au cours de la création de votre Personnage, vous avez déjà eu l'occasion de compléter un peu son inventaire personnel, que ce soit via sa race ou via son métier. Bien entendu, au cours de ses aventures qu'on lui souhaite nombreuses, il amassera sans doute de nouveaux objets, des armes, des vaisseaux, des droïdes... Il dépensera même un petit peu d'argent pour s'offrir certaines choses, que ce soit lors d'une séance de jeu ou juste après la lecture de ce paragraphe. En effet, on sait depuis qu'il a choisi son métier la somme d'argent de départ dont dispose le Personnage. Cette somme est exprimée en crédits standards, la monnaie de l'univers de Star Wars. Dans les pages qui vont suivre, vous aurez l'occasion de tirer quelques dés sur des tables variées afin de savoir si, au cours de sa vie préalable à son départ à l'aventure, il a amassé quelques possessions utiles. Il y aura une table des armes, des droïdes, des vaisseaux et des logements. Ce tirage est optionnel et si le Personnage possède déjà un équipement comparable (via son métier), il ne peut évidemment tirer sur les tables suivantes. De même, le Maître du Jeu peut tout aussi bien décider de ne pas accorder au Personnage le bien tiré aux dés, car il estimera que cela ne colle pas avec le Personnage. Pour le reste

suiront des tableaux d'achat d'équipement. Pour les armes, les vaisseaux et les droïdes, des chapitres spécifiques leurs seront consacrés.

Allocation aléatoire des armes

| D100 | Arme |
|-------|--|
| 01-35 | Aucune arme. |
| 36-45 | Petite arme blanche. |
| 46-55 | Mini blaster ou blaster de sport. |
| 56-65 | Pistolet blaster. |
| 66-70 | Pistolet blaster lourd ou blaster de chasse. |
| 71-75 | Fusil blaster ou carabine blaster. |
| 76-80 | Blaster mitrailleur. |
| 81-85 | Blaster mitrailleur lourd. |
| 86-90 | Vibro-lame ou vibro-hache. |
| 91-95 | 1d20 grenades. |
| 96-00 | Au choix du Joueur. |

Allocation aléatoire des armures

| D100 | Armure |
|-------|---------------------|
| 01-35 | Pas d'armure. |
| 36-75 | Veste protectrice. |
| 76-90 | Casque protecteur. |
| 91-95 | Armure complète. |
| 96-00 | Au choix du Joueur. |

Allocation aléatoire des droïdes

| D100 | Droïde |
|-------|----------------------|
| 01-75 | Pas de droïde. |
| 76-80 | Unité R2. |
| 81-85 | Droïde de protocole. |
| 86-90 | Petit droïde sonde. |
| 91-95 | Droïde médical. |
| 96-00 | Au choix du Joueur. |

Allocation aléatoire des vaisseaux et autres véhicules.

| D100 | Véhicule |
|-------|---------------------|
| 01-45 | Aucun. |
| 46-60 | Moto-speeder. |
| 61-85 | Airspeeder. |
| 86-90 | Petit chasseur. |
| 91-95 | Transporteur léger. |
| 96-00 | Au choix du Joueur. |

Allocation aléatoire des logements.

| D100 | Logement |
|-------|---------------------|
| 01-35 | Aucun. |
| 36-45 | Deux-pièces miteux. |

| | |
|-------|---------------------|
| 46-60 | Petit appartement. |
| 61-95 | Maison |
| 96-00 | Au choix du Joueur. |

Note générale : dans le cadre du tirage aléatoire des possessions, le Personnage en dispose (après accord du Maître du Jeu) dans toute les conditions d'exploitations du bien. S'il possède un appartement, le Personnage en est le propriétaire, non le locataire. S'il possède un vaisseau, il a sûrement un « port d'attache » ou un endroit où l'entreposer lorsqu'il ne s'en sert pas. Lorsque l'on précise « au choix du Joueur », il s'agit bien entendu d'un choix à faire parmi les propositions du tableau en question.

Exemple : notre brave Wookiee lance quelques dés. Le tirage sur chaque tableau révèle que le Personnage dispose d'un blaster mitrailleur, d'une veste protectrice, d'aucun vaisseau ni d'aucun droïde mais qu'il possède un appartement. Le Maître du Jeu analyse les résultats et décide que les Wookies ne portent pas de vestes et donc que le Personnage ne peut en posséder une. Il précise aussi que l'appartement sera plutôt une case coquette dans un village de Kashyyyk.



Les tableaux d'équipement

Il va de soi que tout l'équipement disponible de la galaxie ne se retrouve pas consigné ici. Chaque planète disposerait à elle seule d'un inventaire assez complet que pour remplir des encyclopédies. Pourtant, on peut considérer que les listes d'équipement qui suivent sont suffisantes. Pourquoi ? Parce que les objets qui y seront proposés sont des objets « standards », des objets que l'on peut comparer à d'autres de par leurs caractéristiques et leur prix. Attention, vous ne trouverez ici aucun détail autre que le prix de l'objet. Pour connaître, par exemple, les dommages causés par une arme

ou les capacités d'un vaisseau, mieux vaut s'en référer au chapitre sur l'équipement.

L'encombrement des Personnages.

Dans la Guerre des Etoiles, les « poches magiques » sans fond n'existent pas. Un même Personnage ne peut donc porter trois cent kilos d'armes ou d'objets. On peut imaginer légiférer en la matière mais le système s'en trouverait alourdi... Sans jeu de mot. Le Maître du Jeu se doit donc de surveiller l'équipement transporté par les Personnages et faire remarquer, à certains moments, qu'ils sont trop encombrés. Imaginons qu'un Joueur prétende que son Personnage, qui porte déjà sur lui un blaster mitrailleur lourd, ramasse les pièces détachées d'un droïde détruit alors qu'il doit aussi tenir les commandes de son speeder. Le Maître peut très bien signaler au Joueur qu'il ne peut pas emporter le droïde sans déposer son arme et lâcher les commandes...

Le tableau des armes

| Arme | Prix |
|---------------------------|---------|
| Mini blaster | 300 |
| Blaster de sport | 300 |
| Pistolet blaster | 500 |
| Pistolet blaster lourd | 750 |
| Blaster de chasse | 500 |
| Fusil blaster | 1000 |
| Carabine blaster | 900 |
| Blaster mitrailleur | 2000 |
| Blaster mitrailleur moyen | 3000 |
| Blaster mitrailleur lourd | 5000 |
| Vibro-lame | 250 |
| Vibro-hache | 500 |
| Détonateur thermal | 2000 |
| Grenade | 200 |
| Arbalète wookie | 750(25) |
| Couteau | 25 |
| Arbalète archaïque | 50(5) |
| Arc | 35(5) |
| Epée archaïque | 60 |
| Bâton gaffi | 125 |
| Sabre laser | 6500 |
| Lance archaïque | 55 |
| Matraque électrique | 80 |
| Lame ryyk | 95 |

NB : les prix entre parenthèses indiquent le coût des munitions (flèches pour l'arc et carreaux pour l'arbalète) pour un lot de dix.

Le tableau des protections

| Protection | Prix |
|------------------------------|------|
| Veste protectrice | 300 |
| Casque protecteur | 300 |
| Bouclier énergétique | 850 |
| Bouclier archaïque | 55 |
| Armure « chasseur de prime » | 2500 |
| Armure militaire standard | 2000 |
| Armure « pirate » | 1500 |

Le tableau des objets divers

| Objet divers | Prix |
|-----------------------------------|------|
| Communicateur | 100 |
| Macro jumelles | 100 |
| Petit ordinateur de poche | 100 |
| Ordinateur de poche puissant | 250 |
| Rations concentrées (1 semaine) | 200 |
| Générateur à fusion portatif | 500 |
| Autochef | 500 |
| Medpac | 500 |
| Trousse à outil | 100 |
| Holo-émetteur | 150 |
| Instrument de musique (petit) | 100 |
| Instrument de musique (gros) | 250 |
| Jeu de sabbac | 15 |
| Jeu d'holo-échecs | 100 |
| Masque respiratoire | 350 |
| Combinaison spatiale | 1500 |
| Combinaison de plongée | 750 |
| Petit bijou de valeur | 850 |
| Consommation courante dans un bar | 5 |
| Restauration dans un bar | 35 |
| Prix d'une chambre dans un motel | 100 |
| Matériel d'analyse chimique | 250 |
| Casque d'apprentissage | 1250 |
| Scanner portable | 350 |
| Balise de repérage | 250 |
| Cuve à bacta | 5000 |
| Brouilleur d'ondes portatif | 400 |

Tableau des véhicules

| Véhicule | Prix |
|-----------------------------|---------|
| Vaisseau de transport léger | 100.000 |
| Airspeeder | 10.000 |
| Landspeeder | 10.000 |
| Moto-jet | 5000 |
| Petit chasseur individuel | 150.000 |

Les prix indiqués ici sont bien entendu ceux des véhicules neufs. La plupart des acheteurs se procurent cependant des véhicules

d'occasion. Pour connaître le prix à payer pour un tel véhicule, divisez le prix indiqué par le quart de la Compétence de marchandage du Personnage.

Tableau des droïdes

| Droïde | Prix |
|---------------------|------|
| Unité R2 | 1000 |
| Droïde de protocole | 2000 |
| Petit droïde sonde | 750 |
| Droïde médical | 1500 |

Historique du Personnage

Voilà ! Votre Personnage est né, vous lui avez dressé le profil, tiré le portrait... Reste à lui donner un nom, à le décrire vraiment, aussi bien d'un point de vue physique que psychologique. Il serait assez utile, même, de vous pencher un instant sur le passé de votre Personnage. Il n'est pas nécessaire de dessiner son arbre généalogique sur plusieurs générations, ni de décrire en détail le lieu où il vivait, mais quelques grandes lignes sont tout de même inévitables. Par exemple, savoir pourquoi le Personnage s'est choisi une vie d'aventures plutôt qu'une vie rangée peut lui donner plus de profondeur. Un sens à sa vie, en quelque sorte. A ce propos, il est préférable d'éviter les clichés tels que le jeune fermier au père mystérieux ou le contrebandier criblé de dettes mais possédant le vaisseau le plus rapide de la galaxie... Ceci dit, cela peut aussi donner lieu à de bonnes séances de jeu et à des Personnages très différents de ceux des films. Il est en tous les cas évident que calquer son Personnage sur un archétype du cinéma vous prive de développer quelque chose de plus personnel, quelque chose qui vous ressemble vraiment.

Exemple : Thyrbakka sera le nom de notre Wookie. Capturé par des Trandoshéens, il fut revendu aux Impériaux comme esclave et fut envoyé dans une mine de fer sur un astéroïde insignifiant. Il fut libéré lors de l'attaque du poste par une escouade de rebelles après la bataille d'Endor, il s'est mis au service de la Nouvelle République au sein de laquelle il vend ses services comme pilote.

Que la Force soit avec vous !