

BESTIAIRE

Acklay	300
Aiwah	301
Aqua-monstre Sando	301
Bantha	302
Colo à griffe	303
Dewback	304
Dianoga	304
Eopie	305
Falumpaset	306
Fambaa	306
Krayt, dragon	306
Limace de l'espace	307
Mynock	308
Nexu	308
Orray	308
Rancor	309
Reek	310
Sarlacc	310
Tauntaun	311
Vornskr	311
Wampa	312
Ysalamiri	312
Capacités chiffrées des créatures	313

Estimer le nombre exact de formes de vie différentes dans la galaxie relève d'un rêve que nul ne concrétisera jamais. Chaque planète compte une multitude d'espèces, et il existe une multitude de planètes. Certaines créatures ne vivent même pas sur des planètes... L'évolution a façonné la vie selon l'inspiration de l'endroit, les impératifs naturels, les conditions de survie... Cela donne un ensemble hétéroclite d'animaux, de plantes et, bien entendu, d'espèces intelligentes. La plupart des races jouables, donc intelligentes, ont été décrites dans le chapitre consacré à la création des Personnages. Dans ce chapitre ne seront donc abordées que les espèces animales ainsi que certaines espèces végétales, mais assurément pas dans leur intégralité. La sélection proposée ici vous permettra de vous faire une idée des créatures dont regorgent les jungles moites, les déserts arides ou les étendues gelées de quelques lieux donnés.

Pour le reste, il vous reviendra de créer les espèces qui donneront un peu de relief à vos scénarios. Chaque créature de ce chapitre est décrite en profondeur, et vous retrouverez à la fin un tableau reprenant leurs principales capacités chiffrées.

Acklay



L'un des plus féroces prédateurs de Vendaxa est sans aucun doute l'acklay. Il possède six membres. Sa première paire de pattes lui sert d'armes et les deux autres paires lui servent à marcher. Ses pattes sont constituées d'un membre supérieur, d'une « main » préhensile et d'une pince recouverte d'une peau insensible et indestructible. Le long appendice sous son menton, le silphum, lui sert à détecter l'électricité corporelle de ses proies, tandis que l'énorme excroissance partant de sa tête protège les points sensibles de son cou. La taille dérisoire de ses yeux est due à la puissante lumière de sa planète d'origine. Il possède aussi des poils sensitifs sur ses pinces.

L'acklay possède un endosquelette (ou squelette intérieur) et un exosquelette (ou squelette extérieur). Son cou, son abdomen et ses membres supérieurs ont un endosquelette et sa carapace, ses pinces et son excroissance crânienne sont en exosquelette.

Sur Vendaxa, l'acklay se nourrit de lemnai. Quand il tombe sur un nid, il découpe la carapace toxique de sa proie pour accéder à sa chair tendre. Avec ses dents acérées et profondément enracinées dans sa mâchoire, il peut sans problème broyer sa proie. L'acklay peut dilater son estomac pour accueillir plus ou moins de nourriture. Cette zone dénuée de protection constitue son point faible.

Lorsque les clients de Géonosis apprirent que l'Archiduc acceptait les paiements en créatures

exotiques, plusieurs acklays furent livrés. Ils devinrent les animaux préférés de l'arène de Géonosis. Mais quand certains d'entre eux s'échappèrent, des ruches entières furent détruites. Les acklay migrèrent alors vers la Mer Ebon où ils se frayèrent un chemin en haut de la chaîne alimentaire.

Un acklay fut utilisé pour l'exécution d'Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker et Padmé Amidala. Malgré sa force phénoménale, il ne réussit pas à tuer Obi-Wan Kenobi. Quand les 200 Jedi chargés de les sauver sont arrivés, cet acklay fut tué par sa proie.

Aiwha



Grands cétacés volants, les Aiwhas sont des créatures majestueuses que l'on peut trouver sur certaines planètes dotées de vastes étendues océaniques, telles que Kamino. Ces animaux, une fois domestiqués, servent alors de montures et peuvent accueillir plusieurs passagers sur leur dos. Ces créatures sont aussi à l'aise dans les airs que dans l'eau, et sont capables de décoller aussi bien d'une surface dure que depuis la mer. Les Aiwhas, ainsi que plusieurs autres espèces cousines, sont présents sur d'autres mondes que Kamino, tels que Naboo, où les créatures ailées tirent partie des grandes étendues des lacs pour vivre et trouver une nourriture abondante.

Comme la plupart des cétacés que l'on peut trouver dans le reste de la galaxie, les Aiwhas sont surtout des créatures marines, mais on en trouve certaines sous-espèces qui vivent la plupart du temps hors de l'eau. On suppose même que leurs ancêtres vivaient principalement sur terre, en témoigne leur deux pattes avant aujourd'hui atrophiées, mais qui furent sûrement par le passé utilisé pour se déplacer sur terre. Sur Naboo, les Gungans ont domestiqué nombre de ces animaux et s'en servent comme moyen de transport aérien. La

grande robustesse de l'animal lui permet d'emporter un cavalier, un passager et quelques marchandises en plus. Idem sur Kamino, où les habitants ont coutume de se déplacer avec ce moyen de locomotion peu usuel, mais pourtant parfaitement adapté aux difficiles conditions climatiques à la surface.

Le système vasculaire de l'Aiwha lui permet d'être à l'aise aussi bien sous l'eau que dans les airs. Lorsqu'il nage dans les océans, ses tissus absorbent l'eau afin de contrôler son poids et sa densité, à l'image d'un système de ballast. Inversement, lorsque la créature quitte les profondeurs pour s'élancer, son corps rejette l'eau devenue superflue, allégeant ainsi l'animal. Pour se repérer dans son environnement, l'animal dispose de deux systèmes élaborés : le sonar pour le milieu marin, et le radar quand il se trouve dans les airs.

Malgré les travaux importants menés par plusieurs xénobiologistes, l'origine des Aiwhas demeure un mystère, l'animal ayant été exporté depuis des siècles sur diverses planètes. Toutefois, d'après les recherches, les planètes Kamino et Naboo demeurent les deux possibilités les plus probables, mais là encore les avis divergent : certains scientifiques estiment que le berceau des cétacés volants serait la paisible Naboo, et d'autres pensent, au regard des talents des Kaminoans dans le domaine génétique que l'espèce présente sur la planète-océan aurait en fait été créée de toute pièce par le biais du clonage. Ce qui ne résout pas le problème : d'où sont issues les cellules-souches ? Naboo semble donc toute désignée pour être la terre natale de ces superbes créatures volantes.

Aqua-monstre Sando



Si l'on devait décrire la chaîne alimentaire de la paisible planète Naboo, l'aqua-monstre Sando se situerait au sommet de la liste. Considéré comme l'un des prédateurs les plus redoutés et les plus dangereux de la galaxie, le Sando hante les océans, mers et lacs profonds de son monde d'origine telle une peur sans nom. Et pour cause, ce titan n'a aucun ennemi naturel, dominant en maître absolu les flots de Naboo, même s'il semble être plus un mythe qu'une réalité aux yeux des habitants de ce monde. Le plus grand spécimen répertorié mesurait environ 160 mètres, mais on estime que la longueur d'un Sando peut facilement atteindre les 200 mètres pour les mâles, et 150 mètres pour les femelles. Ainsi, tout semble démesuré chez cette créature colossale.

Son énorme mâchoire, munie d'une centaine de petites dents aiguisées, est capable de broyer ou d'engloutir n'importe quelle proie en un seul coup, que ce soit un tueur des mers Opee ou un Colo à griffes. Son appétit est d'ailleurs inhabituel et monstrueux, mais sa férocité peut être nuancée sans problème. Généralement, les aqua-monstres Sando reposent à l'intérieur des plus sombres et des plus profondes cavernes du noyau de la planète, sortant de façon occasionnelle pour attraper de la nourriture s'aventurant à leur portée. Les aqua-monstres Sando passent près de 90 % de leur temps à digérer et à dormir pour économiser le plus d'énergie possible, ce qui n'est pas surprenant au vu leur corpulence. Certains rapports précisent aussi qu'un de ces géants a été aperçu dans les vastes régions marécageuses de Naboo, attaquant des Fambaas et des Falumpasets venus s'y désaltérer.

Ces seigneurs des abysses sont autant craints par les Naboo que par le peuple gungan. Pourtant, très peu de spécimens ont pu être étudiés par des scientifiques, voire tout simplement observés. Pour preuve, il n'y a pas de record de taille enregistré fiable pour ces monstres, et on ne connaît ni véritablement leur longévité ni leur nombre, bien qu'apparemment les Sando puissent vivre plusieurs centaines d'années. D'ailleurs, la plupart des informations concernant cette espèce se basent sur des suppositions, des témoignages, des faits nébuleux ou encore sur des carcasses retrouvées au large des côtes. Le mode de reproduction, quant à lui, reste un

processus bien mal connu et les hypothèses vont bon train : il y aurait une parade nuptiale entre deux intéressés et la femelle ne donnerait naissance qu'à un unique petit par portée, devant s'en occuper jusqu'à ce qu'il acquiert assez d'autonomie. Malgré tout, la rareté de ce colosse mystérieux a permis d'alimenter au fil des siècles bon nombre de légendes et de mythes, que ce soit au niveau de ses origines ou de ses habitudes. Il est dit qu'en période de tempêtes, on peut en apercevoir à la surface de l'eau, voire même en plein milieu d'un puissant malstrom.

Au niveau de son physique, le corps musclé d'un Sando s'apparente à une allure féline, tandis que ses quatre pattes et sa queue palmées l'aident pour se propulser sous l'eau. Ces différentes caractéristiques étayeraient une théorie selon laquelle l'aqua-monstre Sando descendrait d'un animal terrestre s'étant adapté à la vie marine depuis quelques générations seulement. Cette hypothèse s'avèrerait parfaitement fondée dans la mesure où ses membres sont presque inadaptés aux conditions marines. De plus, le Sando semble exempt de réserves importantes de graisses, alors qu'il a la capacité de plonger à des profondeurs phénoménales, et ses pattes avant peuvent également lui servir en vue d'attraper ou de déchiqueter une proie. Quelques observateurs affirment même avoir observé des Sando se dorant au soleil sur un banc de sable, ce qui voudrait dire qu'en plus des branchies il disposerait de poumons. Pour anecdote, le sous-marin Bongo qui transportait Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn et Jar Jar Binks a bien failli être avalé par un Sando alors que petit groupe effectuait un voyage par le noyau de la planète en vue de rejoindre la capitale, Theed. Il n'est pas anodin de penser que des troupes malchanceuses de la Fédération du Commerce aient rencontré un de ces Léviathans lors de l'invasion des citées gungans.

Bantha

Les banthas sont de grands quadrupèdes herbivores, dotés d'une épaisse fourrure et d'une musculature puissante. Les mâles de cette espèce ont le crâne orné de deux grandes cornes en spirale. Fait singulier pour une espèce animale, les banthas sont présents partout dans la galaxie, ce qui constitue un mystère pour la communauté scientifique, qui

ne s'explique pas l'extraordinaire diversité de la répartition géographique de ces animaux. Le bantha est même devenu l'objet d'un culte, et les moines Dim-U n'ont de cesse de vénérer cette créature si présente dans la vie des hommes.



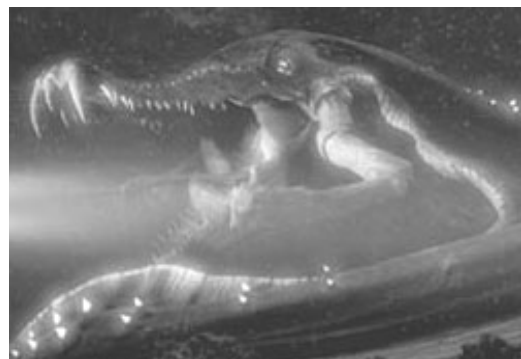
Le bantha possède des capacités d'adaptation remarquable, et peut sans problème vivre dans des climats froids ou chauds, et dans pratiquement n'importe quel environnement géographique (bien que la plupart des troupeaux préfèrent parcourir les plaines). A l'origine les banthas sont des bêtes sauvages, se déplaçant en larges troupeaux, mais ce sont des animaux paisibles et il très facile de les domestiquer, en un temps relativement court. Dans la plupart des cas, leur stature physique en fait d'excellentes bêtes de somme pour les travaux pénibles, notamment dans les cultures, ou pour le transport d'objets lourds. Les banthas font eux-mêmes l'objet d'un élevage agricole, et leur lait ainsi que leur viande sont des denrées très communes. Leur épaisse fourrure permet également la confection de vêtements, chaussures, pantalons, vestes, qui rencontrent un franc succès sur la plupart des marchés de la galaxie. L'énorme masse de banthas est en effet garante de prix bas, ce qui fait des produits issus de ces animaux des éléments-clés du commerce sur les planètes peu développées.

Sur les mondes modernes, où le bantha est plus rare qu'ailleurs, les prix ont tendance à augmenter, et les vêtements issus de ces créatures sont parfois l'objet d'une mode qui se veut tendance tout en prônant un certain retour aux sources. Il existe une multitude de sous-espèces à l'intérieur de la grande famille des banthas, dont les différences peuvent être significatives, tant dans le comportement que dans l'aspect morphologique. La plupart des

banthas, on l'a vu, sont doux et se laissent facilement approcher. Mais certaines sous-espèces, comme celle que l'on peut trouver sur la planète Talasea, sont toutefois assez dangereuses et il n'est pas rare qu'un animal charge à vue sur toute personne tentant de s'en approcher. De tels assauts sont souvent synonyme de piétinement si l'on est à pied et sans défense, notamment en raison du poids de l'animal et de ces cornes, qui peuvent se transformer en un instant en arme mortelle.

La taille des banthas peut également varier selon les sous-espèces. Certaines races peuvent atteindre des tailles considérables, allant parfois jusqu'à 5 mètres de hauteur (deux fois la taille moyenne). Sur la planète Tatooine, un monde aride et désertique, les banthas font également l'objet d'une sorte de culte chez les Tusken, les terribles Hommes des Sables. Chaque guerrier du clan possède son bantha personnel, avec lequel il développe une relation empathique aujourd'hui encore inexplicable, les deux entités devenant intimement liées. Cette relation va même jusqu'à la mort, l'un ne pouvant vivre sans l'autre. Sur certains mondes peu développés, ou dont les conditions de terrain gênent l'emploi de véhicules, les banthas sont souvent utilisés comme monture pour les civils aussi bien que pour les militaires.

Colo à Griffes



Originaire de la planète Naboo, le Colo à griffe est un poisson prédateur gigantesque, qui vit dans les profondes cavernes immergées du noyau de la planète. De taille proprement phénoménale, son corps ressemble à celui d'un serpent, et est constellé de tissus phosphorescents qui lui donne un aspect encore plus redoutable. La tête du Colo est dotée d'une mâchoire très large, ornée de dents puissantes et aiguisées, ce qui lui permet de

dévorant les plus grandes proies que comptent les mers de Naboo. Juste derrière la tête se trouvent deux pattes surmontées de grandes griffes, et qui donnent son surnom au Colo. Le Colo à griffes possède un système digestif qui opère très lentement. Il chasse donc relativement moins que les autres prédateurs marins de la planète, mais il n'en est pas moins effrayant pour autant. Malgré sa taille et son poids, le Colo est capable de nager à de grandes vitesses. Pour chasser, le Colo utilise un sonar très évolué, et dont il peut se servir également pour émettre un signal basse fréquence paralysant, qui a le don d'immobiliser net ses proies. Sa morsure délivre également un puissant poison pour neutraliser complètement son futur déjeuner.

Malgré la taille de sa gueule, le Colo peut avoir besoin de se servir de ses deux pattes pour accélérer l'absorption d'une proie de grande taille. Ses griffes se révèlent alors très utiles pour saisir le poisson et l'enfoncer plus loin dans la gueule, tandis que les mâchoires le découpent en plusieurs morceaux pour faciliter la digestion. Son estomac est également capable de se dilater pour stocker de larges quantités de poisson. Après avoir absorbé sa proie, le Colo se retire dans la caverne où il vit pour hiberner et digérer à l'abri d'autres prédateurs.

Dans l'histoire collective de Naboo, le poisson Colo à griffes est la quintessence de la méfiance et de la peur, et les voyages sous-marins font toujours l'objet d'une certaine appréhension, et ce quel que soit l'endroit où l'on se trouve, la plupart des lacs communiquant entre eux par de vastes galeries souterraines.

Dewback



Originaires de la planète Tatooine, les

Dewbacks sont de grands lézards utilisés par les habitants comme bête de somme pour les travaux difficiles, ou comme monture. Ces créatures peuvent ainsi être aperçues en train de convoier des marchandises pour des commerçants, ou utilisées par les fermiers d'humidité, aussi bien que tirant un module de course ou encore portant un stormtrooper, la garnison locale faisant un usage intensif de ces animaux. De par sa constitution solide et son aptitude à supporter les températures extrêmes, le dewback est souvent préféré à un véhicule, ce dernier ayant davantage de possibilités de tomber en panne à cause de la température ou du sable.

Quand il se trouve à l'état sauvage, le dewback adapte son rythme de vie à la température : quand celle-ci est clémente, il chasse de petits animaux dans le désert, et au premier rang les rats womp et les scurriers. Mais dès que le soleil se fait trop pesant et que la température grimpe, le dewback entre dans une semi léthargie et reste immobile pour ne pas trop souffrir de la chaleur et économiser son énergie. Les dewbacks sont des animaux solitaires, et se rassemble une seule fois par saison dans le désert du Jundland pour s'accoupler. A la fin de la saison des amours, les femelles pondent plusieurs oeufs qui vont éclore six mois plus tard. En raison des petits prédateurs et du climat difficile, la plupart des petits dewbacks n'atteignent pas l'âge adulte et beaucoup meurent peu de temps après l'éclosion. Ce rituel d'accouplement est si ancré dans les gènes des Dewbacks que personne n'est jamais arrivé à accoupler des dewbacks en captivité. La majorité des animaux de cette espèce ont une peau écailleuse de couleur verte, mais il existe des variations d'espèce : certains sont gris, bruns ou rouge, et une très petite minorité possède même une peau bleue. En général leur peau leur fournit un excellent camouflage contre les prédateurs de Tatooine, dragon Krayt en tête, mais aussi contre les terribles pillards Tusksens, qui chassent ces animaux pour confectionner leurs tentes, leurs vêtements et différents équipements de survie.

Dianoga

Les dianogas sont des créatures parasites repoussantes, qui ont proliféré sur de nombreux mondes. Leur origine remonte cependant à la planète Vodran, dont la découverte par les Hutts remonte à une

époque encore plus ancienne que la République. Au fil des millénaires, les dianoga se sont répandus sur des mondes parfois très éloignés de Vodran, sous leur forme larvaire. Bien que détestés par la plupart des habitants de la galaxie, les dianogas ne sont pas toujours pourchassés car ces créatures rendent de précieux services, notamment dans le nettoyage des déchets. Les dianogas ont en effet pour habitude de s'attaquer à la matière biologique, mais négligent les minéraux et les métaux, qui peuvent être ensuite recyclés.



Les dianogas vivent en effet la plupart du temps là où se trouvent des déchets. Jusqu'à ce qu'elle soit découverte par quelqu'un, cette créature continue de se nourrir, et peut alors devenir assez grosse pour représenter un grand danger pour toute autre créature vivante. En raison de la concentration de population, les dianogas géants sont une menace constante dans les profondeurs des grandes villes.

Les dianogas ne sont pas instinctivement agressifs, puisqu'ils sont principalement des charognards qui se contentent de fréquenter les décharges d'ordures. Ces créatures ont développé une adaptation évolutionnaire fascinante : elles sont capables de détourner de petites parties de repas digérés dans une série de conduits près de la surface de leur peau. Ceci permet aux dianogas de changer de couleur et leur procure donc de remarquables capacités de camouflage. Les dianogas affamés - les plus dangereux puisqu'ils sont capables de dévorer n'importe quoi - sont ainsi presque transparents.

Les dianogas peuvent se retrouver dans les lieux les plus insolites et les plus inattendus. Ainsi c'est un Dianoga qui attaqua Luke Skywalker dans un compacteur de détritus de

l'Etoile de la Mort, alors que le jeune homme était venu libérer la Princesse Leia Organa de sa cellule, avec l'aide des contrebandiers Han Solo et Chewbacca. Après avoir repéré sa proie à l'aide de son oeil tentaculaire, la créature entraîna Luke au fond du compacteur pour le dévorer, avant de se replier quand les portes du compacteur se refermèrent sur le petit groupe.

Eopie



Quadrupède herbivore originaire de Tatooine, l'eopie est un animal paisible utilisé couramment comme bête de somme ou monture. Son endurance est particulièrement appréciée dans un environnement aussi rude que la planète désertique qu'est Tatooine. L'eopie est un animal assez fragile dans son jeune âge, et nombre de jeunes périssent avant d'avoir atteint l'âge adulte. Les jeunes ont plusieurs défauts qui leur sont parfois fatals : ils ont besoin de beaucoup de nourriture pour grandir, sont moins forts et peuvent donc porter moins de charge que les adultes, et sont de plus assez lents. Le résultat de ces "défauts de jeunesse" est l'extrême vulnérabilité des plus jeunes face aux prédateurs, et la nécessité de voyager en larges troupes pour accroître les chances de survie.

Mais une fois atteint l'âge de 6 années standards, l'eopie est considéré comme adulte et possède toutes les qualités qui font sa renommée auprès des marchands et des fermiers d'humidité de Tatooine. Durant près de 90 années l'animal demeure utile, et même dans ses dernières années les fermiers les conservent pour qu'ils nettoient les mauvaises herbes qui polluent les récoltes.

Grâce à son long museau flexible, l'eopie est en effet capable de déraciner les herbes folles enterrées juste sous le sable de la surface. Comme la plupart des herbivores, l'eopie est

un animal pacifique et calme, et son dressage est relativement aisé. C'est un moyen de transport très pratique pour qui n'a pas les moyens de s'offrir un landspeeder ou les services d'un taxi plus "évolué".

Falumpaset



Le falumpaset est un quadrupède robuste utilisé par les Gungans pour tirer toutes sortes de véhicules : chariots, catapultes, etc. C'est une créature très intelligente et très puissante qui parcourt les plaines et les marais de Naboo, ses longues jambes étant particulièrement adaptées à ce type de terrain. Le falumpaset n'est pas un animal solitaire, contrairement à d'autres animaux de Naboo : il se déplace en troupes composées d'un mâle et de quatre à sept femelles et leurs petits. Leur appel peut être entendu à des kilomètres à la ronde ! Excellents nageurs, ils sont connus pour leur entêtement et leur non coopérativité. Cet animal est également utilisé couramment comme monture par les Gungans.

Fambaa



Originaire de Naboo, le fambaa est un gigantesque quadrupède herbivore, dont la taille atteint aisément les 5 mètres de hauteur. C'est l'animal de trait préféré des deux peuples

habitant Naboo, les Gungans et les Naboo. La puissante musculature du fambaa lui permet de porter les charges les plus lourdes, équipement agricole ou militaire, ou encore des passagers. Biologiquement, le fambaa est classé dans la famille des amphibiens par les xénobiologistes, mais cet animal possède cependant la peau sèche et écailleuse d'un reptile. C'est un excellent nageur, également à l'aise sur terre grâce à ses pattes puissantes. Les fambaas voyagent habituellement en troupeau d'une douzaine d'individus.

Malgré leur grande taille, ces animaux ont été domestiqués depuis très longtemps par les Gungans, et plus récemment par les Naboo, qui ont découvert tout l'intérêt de cette espèce. La Grande Armée Gungan dispose de plusieurs fambaas domestiqués pour transporter hommes et matériel sur le champ de bataille. Les fambaas ont habituellement pour fonction de transporter les grands boucliers déflecteurs par paire, chaque animal portant un composant essentiel de l'appareil défensif.

Une fois activé, le bouclier déflecteur crée un dôme et forme un écran défensif quasi-impénétrable, seuls les plus puissants canons-blaster pouvant le transpercer. Plusieurs fambaas furent utilisés par les Gungans durant la bataille de Naboo, mais hélas les boucliers ne purent résister à la puissance de feu alignée par la Fédération du Commerce, et les générateurs furent détruits.

Krayt, dragon



La qualification de Dragon Krayt englobe plusieurs sous espèces, toutes aussi terrifiantes les unes que les autres. L'une d'elles, le Dragon de Canyon, mesure 10 mètres de long, et peut aller jusqu'à 30 mètres au plus fort de sa croissance. Les dragons Krayt se développent

tout au long de leur durée de vie, devenant de plus en plus forts et grands avec l'âge. Leur crâne est couvert d'une crête de cinq cornes effilées, et leur tête est renforcée par de puissantes plaques d'os.

L'été est la saison des amours pour le dragon Krayt, et les canyons de Tatooine résonnent alors de hurlements terrifiants. Même les féroces pillards Tuskens se sauvent en entendant ces cris, car ils savent que les Dragons de Krayt sont capables de semer la mort sur leur passage. Les Tuskens ont une certaine révérence teintée de crainte pour les dragons Krayt, car ils respectent la férocité et la puissance de ces créatures. L'un des rites de passage pour les jeunes Tuskens constitue à traquer et tuer un dragon Krayt, mais les récits rapportant la réussite d'une telle mission sont rares.

Les dragons Krayt possèdent des gésiers pour les aider à digérer leur nourriture. Ces gésiers contiennent parfois de précieuses pierres polies, connues sous le nom de perle de dragon Krayt. La beauté de ces pierres, associée à l'extrême difficulté de se les procurer, en a fait des objets très rares, et donc d'une grande valeur. Le dragon de Canyon est déjà une créature fantastique, dont la simple vue peut glacer d'effroi l'homme le plus endurci. Mais cette sous-espèce n'est rien si on la compare au Grand Dragon Krayt, un reptile que l'on ne trouve qu'au plus profond du désert de Tatooine. Le Grand Dragon a pour habitude de s'enfouir sous le sable, dans lequel la puissance de ses dix membres lui permet de nager comme un poisson dans l'eau. C'est le plus terrible prédateur de la planète. Certains xénobiologistes ont émis l'hypothèse que les dragons de Krayt seraient les descendants des Dragons Duinuogwin, qui auraient régressé dans l'évolution. Les dragons de Krayt ont un autre parent éloigné : le dragon de Kell.

Limace de l'espace

Faisant parti des plus grosses créatures de la galaxie, certains spécimens pouvant dépasser un destroyer stellaire, la limace de l'espace est, comme son nom l'indique, un animal vivant dans le vide sidéral et plus particulièrement en investissant des corps spatiaux comme les astéroïdes. La limace de l'espace, vivant dans un milieu difficile, possède des atouts qui lui permettent de survivre aux contraintes

spatiales : tout d'abord, la limace survit sans respirer ce qui lui permet d'être en permanence dans son astéroïde. Mais ce n'est pas là son unique point fort puisqu'elle peut aussi résister à des variations de températures extrêmes.



Les limaces de l'espace font désormais parti du folklore galactique. Leur existence a été prouvée, néanmoins certains témoignages font état de créatures dépassant largement les dix mètres d'une limace moyenne. Parmi ces témoignages, nous retrouvons le récit d'Han Solo et son équipage alors en fuite, poursuivi à la fois par l'Empire et les Chasseurs de Primes. Une histoire également très prisée concernant ces limaces raconte la rencontre inattendue entre un destroyer stellaire et une limace de l'espace. Le capitaine eût la fâcheuse surprise de voir une partie du vaisseau soudainement arrachée après un coup de mâchoire d'une limace géante. La limace aurait fini par être vaincu après un bombardement intensif de l'astéroïde et de son occupant.

Le régime alimentaire d'une limace de l'espace n'a pas de contraintes particulières puisqu'il semblerait que cet animal puisse se contenter de tout ce qui passe à proximité. Mais à défaut de pouvoir avoir une alimentation variée, la limace mange surtout la roche de l'astéroïde ainsi que les Mynocks. Les limaces de l'espace se multiplient en se divisant : arrivé à une certaine taille, le gastropode se sépare donc en deux limaces plus petites. Aucun lien affectif ne semble lier les deux créatures puisque chacune d'entre elles part de l'astéroïde pour former un nouveau territoire et recommencer le processus. Comme indiqué plus haut, le fait d'établir un territoire entraîne le principe de le défendre. La limace de l'espace n'accepte pas qu'on empiète sur son territoire. Sa taille lui donne un avantage certain dans l'espace, ne

semblant alors souffrir d'aucun rival. Les plus gros spécimens peuvent même attaquer des croiseurs passant à proximité, arrachant une partie du vaisseau d'un seul coup de mâchoire. Les limaces de l'espace n'étant pas toutes immenses, certaines espèces conscientes en utilisent pour l'éradication de parasites (les Mynocks).

Mynock



L'espace est un environnement très froid, où règne parfois le zéro absolu, et qui manque cruellement d'oxygène. En conséquence la plupart des êtres vivants ne peuvent y survivre ; il existe cependant quelques exceptions puisque les Givins, une espèce humanoïde spécialisée dans les mathématiques, les gigantesques limaces de l'espace et les mynocks ont la capacité d'évoluer librement dans le vide spatial. Ces dernières créatures, probablement originaires d'Ord Mynock, ressemblent un peu à des chauves-faucons et possèdent une bouche circulaire (faisant aussi office de ventouse), garnie de petites tentacules de quelques centimètres de long. Ailes déployées, l'animal a une envergure de 125 centimètres et fait 160 centimètres de long ; ce n'est pas exceptionnel mais cela en fait un animal d'une certaine taille. Il faut aussi noter que les Mynocks sont principalement composés de ...silicones et non pas de carbone comme la plupart des autres êtres vivants de la Galaxie !

Le Mynock a aussi la particularité de se nourrir non pas de matières organiques mais des émissions hautement énergétiques générées par les vaisseaux spatiaux auxquels l'animal s'accroche fréquemment. Cette créature a aussi la fâcheuse tendance à mâcher des câbles d'alimentation présents sur la coque des vaisseaux ; elle risque ainsi de provoquer de graves accidents. C'est pour cela que les

spatioports d'importance (de classe 4 ou 5) appliquent des règles de sécurité strictes : tous les appareils en provenance de l'espace sont obligés de subir une procédure de nettoyage poussée afin de détruire ces animaux, considérés comme des parasites. Lors de leur fuite de Hoth, l'équipage du Faucon Millenium eut à se débarrasser de Mynocks qui s'étaient accrochés au fuselage du vaisseau...

Nexu



Ce puissant carnivore vit dans les forêts de Cholganna, sur le continent d'Indona. Il en existe plusieurs races, chacune dans son milieu (forêt nordique, jungle du sud ...). Ce prédateur est tellement féroce qu'aucun zoo ne prend le risque d'en exposer un. Le nexu est le seul animal de Cholganna à posséder deux paires d'yeux. Cette seconde paire lui permet de voir les ondes infrarouges, et de débusquer ainsi les rats d'écorces ou les octopis arboricoles. Lors des combats, les piquants dorsaux du nexu se dressent. Une fois sa proie enserrée entre ses griffes, il la saisit avec ses dents et la secoue jusqu'à ce qu'elle meure. Sa queue semi-préhensile lui sert à se balancer de branche en branche et sa fourrure est isolante. Le prix de ces créatures peut atteindre jusqu'à 500.000 crédits. Mais certaines personnes riches comme Ask Aak en achètent volontiers. Poggle le Bref en obtint un, mais il fut tué par son reek lors de la mise à mort d'Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi et Padmé Amidala, peu avant la bataille de Géonosis.

Orray

L'Orray est un être imposant qui fut énormément utilisé comme monture par les guerriers Géonosiens. Ses capacités physiques et sa mâchoire imposante en font un animal redouté. La particularité physiologique principale de l'Orray se situe dans sa mâchoire

équipée de nombreux crocs et dont la forme est très allongée, lui donnant un air très reptilien. A une époque, l'Orray fut une menace pour les Géonosiens car même s'il est utilisé comme monture, il reste un prédateur qui n'hésiterait pas à dévorer son « maître » s'il se retrouvait au sol et dans une incapacité quelconque.



Rancor

Les rancors sont des créatures très rares, qui vivent sur des planètes isolées comme Dathomir, ou dans le système otthétien. Parmi toutes les espèces de rancor, ceux de Dathomir sont les plus grands et les plus évolués. Ils ont été domestiqués par les Sorcières de Dathomir, dont la maîtrise de la Force est nécessaire pour maîtriser une créature aussi puissante. Si les plus grands rancors de Dathomir peuvent atteindre aisément les 10 mètres de haut, celui de Jabba ne faisait "que" 5 mètres. Doté de deux bras très longs qui lui permettent de saisir ses proies, le rancor est un prédateur féroce, doté d'une dentition puissante. La peau du rancor, de couleur vert olive, est si dure que les tirs de blaster ne peuvent la traverser.

Le rancor est une créature très difficile à domestiquer. De part sa rareté c'est une espèce très recherchée des excentriques et des puissants, parmi lesquels le chef de gang Jabba le Hutt, qui posséda pendant un long moment son rancor domestique. Aucune information fiable ne peut établir la provenance première de ce rancor, Dathomir ayant été pendant longtemps sous le coup d'un blocus impénétrable. Le rancor fut découvert dans les ruines d'un vaisseau écrasé dans les régions désolées de Tatooine. Le vaisseau appartenait au Capitaine Grizzid, un marchand connu dans son milieu qui avait déjà traité avec Jabba par le passé. Comme souvent, ce furent les

Jawas qui découvrirent l'épave, mais leur couardise les empêcha d'aller plus loin. Contre une bonne récompense ils contactèrent l'un des nombreux lieutenants de Jabba, Bidlo Kwerve, et l'informèrent de la présence d'une épave de vaisseau et également de la présence d'un terrible prédateur caché à l'intérieur. Intrigué, et espérant s'attirer les faveurs de son maître, Kwerve organisa une expédition pour récupérer les objets de valeur - créature y compris.

Quand Kwerve et ses gardes gamorréens atteignirent l'épave, ils se retrouvèrent face à une créature qu'ils n'avaient jamais vu auparavant : un rancor. Bien que loin d'avoir atteint l'âge adulte, ce spécimen donna beaucoup de fil à retordre à l'équipe, et certains gardes gamorréens furent proprement dévorés. Au prix de ces quelques pertes, Kwerve et son équipe parvinrent à enfermer la créature dans l'épave. C'est à ce moment que Bib Fortuna, le plus proche rival de Kwerve, arriva à son tour sur les lieux du crash pour savoir de quoi il retournait. Nul ne sait le marché que les deux hommes passèrent à ce moment-là, mais toujours est-il qu'ils revinrent trois jours plus tard au palais de Jabba pour lui donner le rancor en présent.



Habile manipulateur, Bib Fortuna obtint de son maître le grade de Premier Lieutenant. Kwerve reçut quant à lui l'extrême honneur d'être le premier repas servi au Rancor dans le palais. Pour s'occuper de sa nouvelle créature favorite, le Hutt engagea un Corellien du nom de Malakili, qui se prit d'une grande affection pour le monstre. Une caverne située sous la salle du trône fut réaménagée pour servir de tanière à la créature. Le rancor de Jabba était utilisé principalement pour amuser le Seigneur du Crime, qui se complaisait à jeter en pâture musiciens ou serviteurs tombés en disgrâce. Une trappe, placée juste devant le trône du

Hutt, pouvait engloutir n'importe qui sur un simple ordre vocal : "Boska !". La malheureuse victime était ensuite projetée dans un tunnel et atterrissait au milieu de la tanière du rancor. Une gigantesque porte en métal s'ouvrait alors et libérait le monstre, qui ne mettait pas longtemps à déchiqueter sa proie, alors que Jabba et sa cour se délectaient du "spectacle".

Mais lorsque Jabba tenta de faire dévorer Luke Skywalker par son animal favori, le jeune Jedi se montra particulièrement résistant. Il parvint à échapper aux griffes du prédateur et se réfugia dans la seconde pièce, derrière la porte en métal. Quand le rancor s'avança, et passa la tête la première, Luke Skywalker actionna la commande de fermeture de la porte, qui s'écrasa sur le cou du monstre et le tua. Quelques années plus tard, le jeune Jedi rencontra à nouveau d'autres rancors, sur Dathomir. Mais ces spécimens n'avaient rien à voir avec celui qu'il avait combattu : plus grands, plus forts, mais aussi beaucoup plus intelligents, ces animaux avaient été domestiqués par les Sorcières de Dathomir, qui s'en servaient comme monture. Heureusement pour Skywalker il n'eut pas à combattre ces rancors-là.

Reek

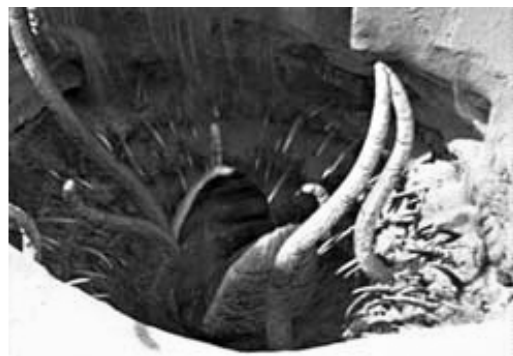


Le reek est à l'origine un herbivore errant en troupeau dans les plaines d'Ylesia. Sa peau épaisse est très résistante, ce qui en fait un adversaire redoutable. Mais les pattes écartées à l'arrière du reek rendent sa démarche lente. Pour mâcher, il dispose de dents en corne qui ne cesse jamais de pousser. Sa corne frontale peut égorger ses ennemis, tandis que les deux autres servent à immobiliser ou à donner des coups. Importés dans plusieurs fermes, notamment sur la lune de Codian pour l'abattage, ils furent engraisés à la mousse de

bois. Lorsque le marché du reek s'atténa, les fermiers trouvèrent une nouvelle façon de le vendre. Une fois affamé, le reek devient un carnivore sans pitié. Ils exportèrent donc des spécimens mangeurs de viande à divers organismes. Ceux-ci sont de couleur rouge, ce qui prouve que ce changement de régime alimentaire modifie leur métabolisme. Cependant, pour survivre, ils doivent ingurgiter une petite quantité de mousse de bois.

Un reek fut utilisé dans l'arène de Géonosis quand Maître Kenobi, son Padawan et le sénateur Amidala furent capturés par les séparatistes. La simple exécution tourna vite à la bataille rangée quand les Jedi vinrent à la rescousse. Le reek, toujours en vie, piétina le chasseur de prime Jango Fett, avant que celui-ci ne l'achève d'un coup de blaster en pleine tête.

Sarlacc



Créature remontant à des temps immémoriaux, le Sarlacc est un prédateur d'une patience infinie. Semblable à un immense ver tapis au fond de cavernes creusées sous le désert de Tatooine, le Sarlacc ne laisse apparaître au grand jour que son immense gueule hérissée de dents et de tentacules. Le Sarlacc ne mâche pas ses proies, mais les digère, à l'aide de sucs digestifs très puissants, sa bouche en forme d'entonnoir retenant les victimes à l'intérieur de son estomac.

Le Sarlacc est également une source d'attraction pour le puissant criminel Jabba le Hutt, qui possède son quartier général sur Tatooine. Le Hutt, dans sa cruauté habituelle, a pris l'habitude de donner en pâture au Sarlacc certains de ses prisonniers, pour son plus grand plaisir. L'erreur de Jabba fut de penser

qu'un Chevalier Jedi comme Luke Skywalker ferait un excellent repas pour la créature du désert. Lors de la célèbre bataille de Carkoon, le Sarlacc reçu effectivement de nombreuses proies, mais ce fut les sbires de Jabba qui en firent les frais, et le Hutt fut lui-même éliminé.

Au cours de la bataille, le chasseur de primes Boba Fett tomba dans la gueule du Sarlacc. Tout le monde le pensa mort. Cependant, à l'intérieur de la créature, le chasseur de primes, bien que terriblement blessé par les acides, parvint à utiliser toute sa puissance de feu et à tuer le Sarlacc, ou tout au moins à l'assommer ! Il parvint finalement à s'en sortir juste avant que la créature ne reprenne vie.

Tauntaun



Les tauntauns sont des animaux peuplant la sixième planète du Hoth. Ils furent découverts par l'Alliance lorsqu'elle établit sa base principale sur cette planète. Le climat extrême de Hoth ne permettant pas aux speeders de sortir de la base, du moins sans modifications importantes, cette dernière les utilisa comme monture pour ses soldats patrouillant autour de la base Echo.

L'Alliance n'eut évidemment pas le loisir d'étudier la faune de Hoth mais une fois la Nouvelle République installée, l'intérêt croissant pour les hauts lieux de la Rébellion amena des exobiologistes à étudier l'écosystème unique de Hoth. Ils s'aperçurent qu'il existait en fait trois espèces de tauntauns, ceux utilisés par l'Alliance étant en fait des tauntauns géants (ou tauntauns communs). Les deux autres espèces étant le tauntaun des glaciers et le tauntaun grimpant.

Alors que les bras du tauntaun géant sont presque résiduels, ils sont longs et solides chez le tauntaun des glaciers. Plus petits que leurs

cousins géants, environ deux tiers de leur taille, les tauntauns des glaciers sont bien moins poilus et quittent rarement les vallées encaissées et les cavernes profondes. Une caractéristique particulière du tauntaun des glaciers est son glapissement suraigu. Encore plus petit est le tauntaun grimpant (environ la moitié de la taille du tauntaun commun); il est extrêmement rare d'en voir, étant en petit nombre sur Hoth et sortant rarement de leurs grottes. Ses membres supérieurs, dotés de trois griffes puissantes, sont presque aussi longs que ses pattes arrière. Le tauntaun grimpant a évolué afin de profiter des lichens qui poussent en haut des parois des grottes mais, bien que tous les tauntauns soient herbivores, il a même été aperçu en train de chasser des petits rongeurs des glaces pour améliorer son régime frugal.

Le tauntaun est une des rares espèces de la galaxie à appartenir à deux classes à la fois. En effet, c'est un repto-mammifère : il combine les caractéristiques défensives des reptiles (comme ses cornes recourbées, ses griffes, etc.) aux physiologies adaptatives des mammifères (qui lui ont permis de s'adapter au climat extrême de Hoth). Le wampa est le principal prédateur des tauntauns, sur Hoth. Les trois espèces se retrouvent souvent dans des grottes, plusieurs mètres sous la surface, laissées par le mouvement des glaciers ou le souffle chaud des vents thermiques. Les algues et lichens poussant dans ces grottes composent l'essentiel de la nourriture des tauntauns : les tauntauns des glaciers et géants se partageant la nourriture au sol et les tauntauns grimpant préférant manger les lichens poussant sur les parois des grottes. A condition de s'approcher avec discrétion, on peut même observer les trois espèces de tauntauns cohabiter avec hogs et scrabbers dans ces grottes.

Vornskr

Originaires de la planète Myrkr, ces canidés particulièrement agressifs vivent dans les forêts et chassent principalement la nuit. Dotés d'une mâchoire impressionnante, capables de sauts inattendus, ces chiens sauvages constituent des adversaires redoutés. Ils peuvent toutefois être domestiqués, à condition de leur couper la queue. En effet, c'est dans leur membre caudal que se situe la cause de leur agressivité : un poison qui se transmet à leurs victimes mais qui altère

considérablement leur caractère. Une fois privés de leur queue, les vornskrs restent sauvages, mais ils peuvent être domptés et constituent alors d'excellents chiens de chasse ou de garde. Moyennement intelligents, ils peuvent comprendre des ordres simples et peuvent éprouver de l'affection pour leur maître s'ils sont bien traités.



Les vornskrs sont très recherchés partout dans la galaxie, et leur commerce donne souvent lieu à des battues sur Myrkr. Battues meurtrières pour les chasseurs. Il arrive aussi que des vornskrs non encore amputés soient lâchés dans des lieux civilisés, rarement intentionnellement, causant des ravages jusqu'à ce qu'ils soient neutralisés.

Wampa



Créature capable de supporter les plus froides températures, le Wampa est un féroce

prédateur agissant surtout la nuit. Bien que sa planète d'origine soit Hoth, on retrouve des Wampas sur quelques autres mondes, mais leur férocité les rend difficiles à exporter, et on trouve peu de candidats assez fous pour tenter l'expérience. Le Wampa dévore ses victimes de préférence vivantes. Il les assomme à l'aide de ses puissantes griffes, puis les entraîne dans son repaire, ce qui lui assure une source de nourriture dès qu'il a faim.

Lors de l'établissement de la base de l'Alliance Rebelle sur Hoth, les Wampas causèrent de nombreux dégâts, attaquant les montures animales des Rebelles, les Tauntauns. Le Commandant Luke Skywalker fut même attaqué et capturé par une de ces créatures lors d'une patrouille. Grâce à sa maîtrise de la Force, Il parvint in extremis à s'échapper, sectionnant le bras de son agresseur. Ce wampa ne mourut pas, et retrouva son "ennemi" quelques années plus tard, lorsque le jeune Maître Jedi retourna sur Hoth. Lors d'un combat épique opposant des dizaines de wampas dirigés par le manchot et un groupe de chasseurs en mal d'émotion, Luke parvint une fois encore à s'échapper.

Ysalamiri



Créatures sessiles originaires de la planète Myrkr, les ysalamiris font partie des créatures les plus bizarres de la galaxie. En effet, pour se protéger des vornskrs, des prédateurs qui les pourchassent en meutes, les ysalamiris ont développé la capacité peu commune de "repousser" la Force. Les ysalamiris sont de petites créatures à fourrure, qui ressemblent à des salamandres, et ne dépassent pas 50 cm de longueur. Leurs longues griffes poussent directement au plus profond des branches sur lesquelles ils ont élu domicile, et retirent de précieuses protéines des arbres riches en métaux de la planète. Retirer un ysalamiri de

son milieu sans le tuer requiert des compétences spéciales, et ne peut être fait par n'importe qui.

L'influence des ysalamiri sur la Force est exponentiel : une seule créature crée une petite bulle à l'intérieure de laquelle la Force n'existe plus. En larges groupes, les ysalamiris peuvent générer des bulles de très grande taille, créant ainsi de vastes zones de non-Force. Cinq années après la bataille d'Endor, le Grand Amiral Thrawn se servit des ysalamiris dans son plan pour détruire la Nouvelle République. Ses ingénieurs développèrent un dispositif nutritif spécial, pour pouvoir retirer les petites créatures des arbres sans les tuer, et les maintenir en vie aussi longtemps que nécessaire.

Thrawn utilisa les ysalamiris pour se prémunir des pouvoirs du Jedi sombre Joruu C'Boath, le clone d'un Maître Jedi de l'Ancienne République connu sous le nom de Jorus C'Boath. Grâce aux créatures, Thrawn parvint à s'allier le Maître Jedi fou et s'empara du dépôt impérial du Mont Tantiss, sur la planète Wayland. Le Grand Amiral découvrit une autre utilité non moins aussi importante aux ysalamiris : en les plaçant de manière stratégique dans les salles de clonage Spaarti, les bulles de non-Force ainsi créées avaient la capacité d'annuler les effets néfastes d'une croissance accélérée sur la santé mentale des clones. Grâce aux ysalamiris, Thrawn put monter une armée de soldats clones en un temps record, dont il se servit pour mener sa campagne militaire.

Capacités chiffrées des créatures

Nom	Comp	Vi	Pv	Bd	BD	Dg
Acklay	Att 15 Def 12 Sau 8 Obs 14	8	50	3	3	D20
Aiwah	Att 12 Def 10 Sau - Obs 16	9	35	1	2	D6
Sando	Att 16 Def 15 Sau 10 Obs 16	6	150	3	3	D20 X2
Bantha	Att 10 Def 12 Sau 7	6	40	1	1	D8

	Obs 12					
Colo	Att 17 Def 12 Sau - Obs 14	8	100	3	3	D20 X2
Dewback	Att 10 Def 13 Sau 11 Obs 13	7	35	2	3	D6
Dianoga	Att 12 Def 19 Sau - Obs 17	9	30	1	3	D8
Eopie	Att 9 Def 10 Sau 12 Obs 15	9	25	1	2	D6
Falumpaset	Att 13 Def 13 Sau 10 Obs 14	7	75	2	2	D10
Fambaa	Att 13 Def 12 Sau 11 Obs 13	7	65	2	2	D8
Krayt	Att 18 Def 16 Sau 13 Obs 14	9	60	3	3	D12
Limace	Att 16 Def 7 Sau - Obs 4	7	500	1	3	D20 X4
Mynock	Att 13 Def 15 Sau - Obs 13	8	15	2	2	D4
Nexu	Att 16 Def 14 Sau 16 Obs 17	9	35	3	3	D12
Orray	Att 12 Def 10 Sau 11 Obs 14	8	35	1	2	D8
Rancor	Att 16 Def 13 Sau 10 Obs 16	7	80	3	3	D20
Reek	Att 14 Def 15 Sau 12 Obs 13	8	75	2	3	D12
Sarlacc	Att 12	7	100	1	1	-
Tauntaun	Att 13	8	30	2	2	D6

	Def 13 Sau 14 Obs 13					
Vornskr	Att 17 Def 16 Sau 17 Obs 16	9	20	3	3	D12
Wampa	Att 14 Def 14 Sau 14 Obs 14	7	40	3	2	D10
Ysalamiri	Att 8 Def 8 Sau 8 Obs 14	4	10	1	1	D4

Dans le tableau ci-dessus, la colonne « Comp » présente les principales Compétences que sont l'Attaque (selon le mode employé), la Défense (esquive ou parade), le Saut (peut également servir pour toute forme d'acrobatie) et l'Observation (ainsi que tous les sens). En « Vi », il s'agit de la Vitesse. En « PV » des Points de Vie, en « Bd » du Bonus aux Dégâts, en « BD » du Bonus Défensif et enfin en « Dg », des dégâts infligés par l'attaque naturelle préférée.