

## ÉTAPE 3 : CHOISIR UNE ESPÈCE

La Force relie tous les êtres vivants et un nombre illimité d'espèces évoluent parmi les milliards de planètes de la galaxie. Le choix qui s'offre aux joueurs est donc théoriquement illimité. Qu'il s'agisse des humains, omniprésents, ou des Togrutas, beaucoup plus rares, tous sont égaux devant la Force et tous y sont reliés à leur manière. Certaines cultures entretiennent un lien intrinsèque avec cette énergie mystique, y compris, pour certaines, avec son côté obscur. D'autres considèrent toute association avec la Force comme une abomination. Ces deux approches, et d'innombrables positions intermédiaires, jouent potentiellement un grand rôle dans l'invention de l'historique du personnage.

Cette section présente huit espèces présentes dans l'univers de *Star Wars*. Toutes ont produit un ou plusieurs représentants chez qui la Force était puissante. Certains ont même siégé au Conseil des Jedi. Bien sûr, les joueurs et le maître du jeu sont libres d'envisager des alternatives. Ceux ayant accès aux autres gammes *Star Wars* peuvent décider de choisir parmi les espèces présentées dans **AUX CONFINES DE L'EMPIRE** et dans **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Les seules espèces à éviter sont celles qui s'avèrent incapables d'employer les talents et les pouvoirs de la Force, comme les droïdes. Dans la mesure où incarner un utilisateur de la Force représente une bonne part de l'expérience de **FORCE ET DESTINÉE**, cela handicaperait le PJ.

### CHOISIR UNE ESPÈCE

Chaque joueur doit choisir l'espèce de son personnage, avant même sa carrière. Cependant, ces deux choix vont de pair et exercent une grande influence sur l'histoire du PJ. Chaque espèce a ses particularités, ses capacités et ses caractéristiques, qui influent sur l'étape suivante de la création de personnage : le choix de la carrière. L'espèce fixe les valeurs initiales des caractéristiques, comme Vigueur ou Ruse, ainsi que les points

d'expérience de départ (XP). Les joueurs se servent de leur allocation d'XP pour modifier les caractéristiques de leur personnage ou pour acquérir des compétences et des talents adaptés à son historique et à sa carrière.

Souvenez-vous que les XP de départ permettent de retoucher les caractéristiques, alors ne vous sentez pas obligé de choisir une espèce juste parce que vous appréciez ses caractéristiques de base. Par ailleurs, un personnage ne se définit pas complètement par elles. Une bonne interprétation appuyée sur la narration donne plus d'allure à un PJ qu'une série de chiffres.

### CÉRÉEN

Les Céréens sont une espèce bien reconnaissable. Ils ressemblent aux humains, mais leur boîte crânienne très allongée, presque conique, est caractéristique. Elle abrite un grand cerveau binaire (deux cerveaux étroitement reliés). En raison de cette particularité, les Céréens sont capables de suivre plusieurs trains de pensées à la fois, et jouissent de capacités mentales extraordinaires. En tant qu'espèce, ils sont également connus pour l'attention qu'ils portent aux détails et pour une tendance culturelle à la contemplation.

**Physiologie** : les Céréens sont des mammifères à l'anatomie proche de celle des humains. Les différences les plus notables sont la présence d'un crâne allongé et conique pour loger leur structure cérébrale binaire, ainsi qu'une paire de cœurs qui améliore leur circulation. Ils disposent en revanche d'une coordination motrice légèrement moins efficace que celle des humains.

Les Céréens manifestent un dimorphisme sexuel inhabituel. Il naît vingt fois plus de femmes que d'hommes. De plus, ces derniers vieillissent plus rapidement. En conséquence, les Céréennes sont de loin les plus nombreuses sur leur monde.

### LES LANGUES DANS FORCE ET DESTINÉE

Les langues ont toujours été un élément d'ambiance de premier plan dans *Star Wars*. Les grognements des Wookies, les pépiements des droïdes astromech et les grondements gutturaux des barons du crime hutts rappellent à chacun que l'univers de *Star Wars* est gigantesque et abrite d'innombrables espèces et cultures. C'est pour cela que presque toutes les espèces de **FORCE ET DESTINÉE** ont leur propre langue et que certaines, très variées comme les humains, peuvent en pratiquer beaucoup.

Malgré tout, ces langues ne doivent pas créer une barrière entre les gens. L'univers de *Star Wars* propose de nombreux outils pour interpréter les langues, comme les droïdes de protocole capables d'employer six millions de formes de communication. Par ailleurs, beaucoup d'individus s'expriment en basic, la langue

galactique que presque tout le monde comprend à défaut de la parler.

La section réservée à chaque espèce précise la langue qui lui est propre. Néanmoins, tous les PJ comprennent le basic. Les PJ ne sont pas obligés de noter les différentes langues qu'ils parlent. Chaque PJ peut comprendre les autres membres du groupe. Par ailleurs, le MJ s'efforcera par tous les moyens de rendre les individus rencontrés par les PJ compréhensibles. Par exemple, un des PJ pourrait parler la langue de l'individu, et vice versa. Ils peuvent aussi avoir un droïde de protocole sous la main, à moins que tout le monde ne parle le basic. La seule exception à cette règle, c'est si l'incompréhension fait justement partie de l'histoire. Dans les autres cas, les langues ne devraient pas gêner le récit.



**Société** : la culture céréenne est basée sur la préservation des régions sauvages de leur monde natal et sur une vie en harmonie avec la nature. La méditation joue un rôle central dans l'existence des Céréens, souvent en conjonction avec les cristaux kasha. Ces pierres les aident à se calmer et à purifier leur esprit, et ceux qui s'en servent exploitent mieux leurs énergies naturelles.

Sans doute en raison du déséquilibre entre les sexes, la société céréenne est essentiellement matriarcale. Le gouvernement est dirigé par un président qui travaille avec un Conseil des Anciennes. Les décisions sont prises après de longues discussions au cours desquelles les problèmes sont disséqués sous différents angles, avec un effort concerté pour tendre vers l'objectivité. Une fois que le conseil a pris sa décision, elle est définitive, sans aucune possibilité d'appel. Les Céréens, profondément convaincus de leur infailibilité, considèrent que le Conseil a toujours raison. Il reste néanmoins possible de réviser une décision si les circonstances changent ou si des faits nouveaux apparaissent.

La tradition joue un grand rôle dans la vie des Céréens, en commençant par leur nom. Ternaïre, il dérive de ceux de leurs parents et grands-parents. Leur style vestimentaire, établi au fil des siècles, est également très traditionnel. Nombreux sont ceux qui apprennent à manier le shyarn, une antique épée courbe. Les duellistes se concentrent souvent sur un style de combat très artistique et stylisé qui leur sert à libérer leur agressivité. Certains affirment que cette catharsis joue un rôle clé dans la préservation d'une société paisible.

**Monde d'origine** : Céréa est un monde de la Bordure Médiane aux fortes tendances isolationnistes. Historiquement, c'était un paradis verdoyant. Lors de la Guerre des Clones, Céréa a opté pour la neutralité. En revanche, la planète a accueilli de nombreux réfugiés, les installant dans des enclaves, ce qui créa de fortes pressions démographiques et déclencha des chocs culturels. Depuis la guerre, Céréa s'efforce de rester isolée du reste de la galaxie.

**Langue** : tous les Céréens apprennent le basique en plus de leur propre langue. Le céréen utilise des arrêts glottaux et comporte de nombreux mots composés, qui peuvent être très longs.

**Perception de la Force** : les Céréens manifestent une prédisposition culturelle pour la méditation et la contemplation, ce qui a certainement joué un rôle dans leur tendance à se lier à la Force. Leur talent pour l'analyse leur confère également un degré d'intuition qui ressemble à la précognition maîtrisée par certains utilisateurs de la Force. Les légendes suggèrent que certains Jedi céréens particulièrement accomplis se sont montrés capables d'utiliser leur cerveau binaire pour explorer simultanément les côtés lumineux et obscur de l'énergie mystique.

## LES CITADELLES DES ÉTRANGERS

Après la bataille de Céréa et la mise à mort du Maître Jedi céréen Ki-Adi-Mundi, abattu par ses propres troupes au cours des purges Jedi, la planète s'est repliée sur elle-même afin de soigner ses blessures. Historiquement, les Céréens ont tendance à se méfier des étrangers.

Les représentants de ce peuple ont toujours tenté de préserver l'harmonie, à la fois avec leur environnement et entre eux. En conséquence, ils limitent la quantité de technologie à laquelle ils ont recours dans leur vie quotidienne, surtout si elle peut nuire à l'écologie de leur planète. Les Céréens font également l'impossible pour limiter l'impact des étrangers sur leur monde. Les immigrants sont donc dirigés vers les Citadelles des Étrangers. Ces vastes structures dominent le paysage avoisinant. À l'intérieur de leurs quartiers étroits et encombrés, les non-Céréens sont libres de vivre sans respecter les règles strictes de leurs hôtes concernant la technologie d'outre-ciel et la pollution. Il va de soi que cette attitude a permis aux Citadelles de devenir des paradis du vice et du crime.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

2	1	3	2	2	2
VIGILANCE	ABILITÉ	INTUITION	BIEN	VOLONTÉ	PERSISTENCE

- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 13 + Volonté
- **Expérience de départ** : 90 XP
- **Capacité spéciale** : les Céréens commencent le jeu avec 1 rang en Vigilance. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Traitement binaire** : les Céréens considèrent toutes les compétences de Connaissance comme des compétences de carrière.

## HUMAINS

Les humains sont la forme de vie intelligente la plus répandue dans la galaxie. Leur exceptionnelle capacité d'adaptation leur a permis d'essaimer sur la plupart des mondes habitables. Des cultures humaines ont exploré une grande partie de la galaxie et ont fondé de nombreuses colonies.

**Physiologie** : les humains sont des mammifères omnivores qui respirent de l'oxygène. Ils sont capables de se nourrir d'un grand nombre de produits animaux et végétaux. Leur métabolisme leur permet de s'adapter à une vaste palette d'environnements, et ils ont recours à des vêtements (et à la technologie) pour améliorer leur capacité à survivre et à prospérer dans toutes sortes d'endroits. Les hommes mesurent en moyenne un peu





Céréen

Humain

Kel Dor

Mirialan

moins de deux mètres. Les femmes sont un peu plus petites. Leur peau est presque dépourvue de pilosité, et leur pigmentation varie du blanc cassé à un marron très sombre. La couleur de leurs cheveux est plus variée, partant de nuances de jaune et de rouge pour arriver à un noir profond.

**Société** : les humains sont trop répandus dans la galaxie pour constituer une entité unique. Cette espèce présente une diversité culturelle extraordinaire. Des humains vivent sous pratiquement tous les systèmes politiques connus ou imaginables. Leurs attitudes économiques ou sociologiques varient considérablement entre les endroits où les humains vivent en paix et ceux où ils sont en guerre avec d'autres espèces... ou avec d'autres factions humaines.

**Monde d'origine** : l'origine exacte de l'humanité a été perdue depuis bien longtemps. Beaucoup d'érudits pensent qu'elle provient des Mondes du Noyau, peut-être de Coruscant. Toutefois, l'humanité a adopté le vol spatial il y a fort longtemps, et fondé des colonies sur tous les mondes habitables où elle en avait la possibilité. Des cultures humaines existent désormais sur d'innombrables planètes.

**Langue** : les cultures humaines ont inventé le basic, et beaucoup l'utilisent. Toutefois, certaines pratiquent des dialectes dérivés du basic ou des langues entièrement différentes.

**Perception de la Force** : l'humanité fait preuve d'une large gamme d'attitudes envers la Force. Certains rejettent complètement son existence, d'autres insistent pour voir son influence absolument partout. Des attitudes extrêmes coexistent souvent à l'intérieur des contraintes d'une seule culture planétaire. Pour l'heure, l'attitude brutale de l'Empire galactique envers la Force colore la perception de la plupart des humains.

## UNE GALAXIE D'HUMAINS

**M**ême dans un univers aux planètes et aux étoiles innombrables, abritant potentiellement des millions d'espèces, on rencontre des humains presque partout. Certains affirment avoir été les premiers à s'aventurer dans les ténèbres de l'espace avant l'aube de la République. À en croire cette légende, ces précurseurs étaient de vaillants explorateurs qui ont colonisé le reste de la galaxie à l'époque où la plupart des autres espèces apprenaient à tailler des silex. D'autres, notamment les pionniers du vol spatial comme les Duros, affirment que les humains ont juste tendance à se propager à toute vitesse et à fourrer leur nez là où ils n'ont rien à faire.



## LE BARAN DO

**D**es milliers d'années avant que Dorin ne prenne conscience de l'existence de la République Galactique, les Kel Dors avaient découvert le pouvoir de la Force et inventé leur propre tradition. Un groupe de mystiques aussi puissants que compétents, les Sages du Baran Do, étudia la Force afin d'être en mesure de prédire les dangers qui menaceraient leur peuple. Les Sages mettaient l'accent sur la capacité à voir les événements, qu'ils se déroulent dans le passé, dans l'avenir ou sur des terres lointaines. Très vite, ils devinrent une ressource précieuse pour les enquêteurs criminels, ainsi que des conseillers de confiance des dirigeants de Dorin. Leurs capacités prédictives aidèrent la planète à échapper à des catastrophes naturelles, à des famines, à des crises diplomatiques et même à des guerres.

Avec la venue de la République et de l'Ordre Jedi, l'influence du Baran Do diminua. Beaucoup de Kel Dors sensibles à la Force rejoignirent les Jedi, et les rangs des Sages diminuèrent rapidement. À l'époque de la Guerre des Clones, la plupart des Kel Dors avaient oublié l'existence du Baran Do, et les rares qui en avaient entendu parler n'étaient pas certains que les Sages aient transmis leur savoir à l'époque moderne. Peut-être est-ce une bénédiction déguisée. L'Empire traque les individus sensibles à la Force dans toute la galaxie, et l'obscurité est une excellente défense.

### CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Viguerie
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 110 XP
- **Capacité spéciale** : les humains commencent le jeu avec un rang dans deux compétences hors carrière de leur choix. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans ces compétences à la création de leur personnage.

## KEL DOR

Réputés pour être une espèce paisible et modérée, les Kel Dors se reconnaissent aux lunettes de protection et au respirateur qu'ils doivent porter hors de leur environnement natal. En dépit de leur nature tranquille, ils sont connus pour leur profond sens de la justice et pour leur volonté de l'appliquer, au besoin par la force.

**Physiologie** : les Kel Dors sont des mammifères presque entièrement glabres qui mesurent en moyenne 1,70 m. L'atmosphère de Dorin, leur monde natal, est composée d'hélium et de gaz rares. Pour évoluer dans d'autres environnements, ils sont obligés de porter des masques filtrants. Ceci, combiné à leur résistance naturelle, peut leur permettre de survivre brièvement dans le vide, une capacité extraordinairement utile.

Par ailleurs, leurs yeux noirs sont adaptés à la faible luminosité et aux conditions atmosphériques de Dorin, et lorsqu'ils s'aventurent dans le reste de la galaxie, ils doivent porter des lunettes amplificatrices et protectrices. Un organe extrasensoriel très développé se trouve à l'arrière de leur crâne, étroitement lié à leur cerveau. La peau des Kel Dors varie de l'orange pâle au rouge profond.

**Société** : les Kel Dors sont étroitement liés à leurs familles étendues. Plusieurs générations choisissent souvent de vivre ensemble. Cela leur offre la possibilité de partager la responsabilité de l'éducation des jeunes et de demander conseil aux anciens. Souvent, des familles entières partagent une carrière commune, ce qui peut déboucher sur une entreprise familiale qui perdure au fil des générations.

La société kel dor est fortement influencée par les progrès de la technologie. Leurs besoins très spécifiques les ont poussés à créer des systèmes environnementaux. Cela inclut des appareils individuels, mais aussi des dispositifs à grande échelle, adaptés à un grand nombre d'environnements.

La justice est rapide et sûre sur Dorin. Les agents de sécurité sont prompts à offrir leur aide à ceux qui en ont besoin, mais ils n'aiment guère les lenteurs administratives. Ils interprètent les questions légales et morales de façon très manichéenne, en ignorant les éventuelles circonstances atténuantes.

**Monde d'origine** : Dorin se trouve dans la Région d'Expansion. En raison de sa position entre deux trous noirs, elle est restée isolée du reste de la galaxie jusqu'à quelques siècles avant le début de la Guerre civile galactique. L'atmosphère de Dorin est composée d'hélium et d'un gaz encore non identifié, propre à ce système. Les niveaux d'oxygène de Dorin sont assez bas pour imposer une assistance respiratoire à la plupart des étrangers qui s'y rendent.

**Langue** : dès leur enfance, les Kel Dors apprennent le Kel dorien et le basic. Ils parlent basic comme un locuteur natif, et lorsqu'ils sont hors de leur monde, ils s'expriment rarement en Kel dorien. Leur langue natale est plus facile à parler et à comprendre lorsqu'ils respirent l'atmosphère de Dorin.

**Perception de la Force** : le lien qu'entretiennent les Kel Dors avec la Force remonte à bien avant leur arrivée sur la scène galactique. Pendant des millénaires, les Sages de l'obscur tradition du Baran Do ont servi de conseillers aux chefs des Kel Dors. En s'appuyant sur la privation sensorielle pour gagner une meilleure compréhension de



la Force, ils ont raffiné des compétences qui, plus tard, ont été pratiquées par les Jedi les plus talentueux. La plupart des Kel Dors ont les yeux noirs, mais ceux qui sont étroitement liés à la Force arborent souvent des yeux argentés, ce qui peut s'avérer extrêmement dangereux dans le climat actuel. Depuis l'avènement de l'Empire, plus d'un Kel Dor sensible à la Force, identifié à cause de ses yeux inhabituels, a été abattu par des agents impériaux.

### CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Kel Dor commencent le jeu avec un rang en Connaissance (éducation). Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 en Connaissance (éducation) lors de la création de personnage.
- **Vision dans l'obscurité** : lorsqu'ils effectuent des tests de compétence, les Kel Dors peuvent retirer jusqu'à ■■■ imposés par l'obscurité.
- **Besoins atmosphériques** : les Kel Dors doivent porter des masques spéciaux pour respirer et voir en dehors de leur environnement natal. Un personnage kel dor commence le jeu avec un masque respiratoire filtrant, et traite l'oxygène comme une atmosphère dangereuse dotée d'une valeur de 8 (voir page 220). Toutefois, les Kel Dors peuvent survivre jusqu'à cinq minutes dans le vide sans souffrir de ses effets.

## MIRIALAN

Les Mirialans sont une espèce presque humaine originaire de la planète Mirial. Leur culture se caractérise par une foi profonde, teintée de respect, en la destinée des individus. Les Mirialans pratiquent une forme de tatouage rituel pour représenter la manière dont ils ont surmonté les obstacles que la vie a placés devant eux.

**Physiologie** : les Mirialans sont extrêmement proches des humains. Leur différence la plus voyante est leur couleur de peau, qui varie du vert à un vert-jaune plus pâle. Leurs cheveux sont noirs ou châtain, et leurs yeux présentent toutes les couleurs humaines, plus le jaune, l'orange et le rouge. Étant en moyenne plus rapides et agiles que les humains, ils sont considérés comme des experts en arts martiaux.

**Société** : la culture mirialane se définit par ses convictions religieuses. Ses membres estiment que le destin d'un individu est défini par ses décisions et ses actes. Ses choix actuels s'ajoutent aux précédents pour définir son sort final. Comme leurs réactions aux circonstances représentent l'intégrité d'une personne, les Mirialans leur donnent une forme visuelle. Tout événement important

## LES MARQUES DES MIRIALANS

Un lexique complet des tatouages mirialans et de leurs sens possibles dépasserait les capacités de mémorisation de la plupart des autres espèces. Même les Mirialans n'en apprennent pas la totalité, en partie à cause des interactions subtiles entre la position et l'emplacement des différentes formes géométriques. Une variation infime d'espacement ou de positionnement sur le visage d'un individu est susceptible de modifier complètement le sens d'une série de tatouages. Cela assure que les Mirialans peuvent arborer toute l'histoire de leur vie sur leurs visages, mais aussi que très peu de non-Mirialans peuvent la déchiffrer.

de la vie de l'un d'entre eux est illustré par un tatouage sur son visage, ses mains ou un autre endroit visible. Au fur et à mesure que les Mirialans vieillissent, les motifs deviennent de plus en plus complexes et détaillés. Les formes géométriques et le positionnement des tatouages dessinent une représentation visuelle de la vie de chaque Mirialan, et suggèrent le rôle que cet individu est susceptible de jouer dans l'avenir de la planète.

Les Mirialans ne cachent rien de leur passé, ce qui induit un certain degré de stratification dans leur société. Ceux qui ont remporté des succès autrefois sont automatiquement reconnus et appréciés, et reçoivent de nouvelles occasions de briller. Par contraste, ceux qui font de mauvais choix au début de leur existence ont peu de chances de se rattraper, puisque toute personne qui rencontre un Mirialan sait quelles ont été ses erreurs et ses fautes. Ceux qui ont pris un mauvais départ ont souvent l'impression d'être forcés de suivre une route qui ne débouche que sur une triste fin. Toutefois, d'autres puisent dans leur foi la motivation nécessaire pour changer de vie. Certains estiment que leurs erreurs doivent leur servir de leçon pour relever d'autres défis.

**Monde d'origine** : Mirial se trouve près de la Voie Hydiennne, pas très loin du Secteur Corporatif. C'est un monde froid et sec, qui a forcé les Mirialans à se dépasser juste pour survivre. Avant la Guerre des Clones, la Fédération du Commerce se servait de la dépendance de Mirial aux importations pour garder sa population sous contrôle.

**Langue** : le mirialan est la langue natale de Mirial, même si la plupart des membres de l'espèce apprennent également le basique pendant leur scolarité.

**Perception de la Force** : la religion des Mirialans est basée sur une compréhension limitée de la Force cosmique, qu'ils assimilent au destin. Même ceux qui ne sont pas capables d'interagir directement avec la Force ont foi dans le destin et le reconnaissent comme la puissance qui guide leur vie. Pour cette raison, les Mirialans éprouvent un profond respect envers ceux qui savent employer cette énergie mystique. Avant la Guerre des Clones, il y avait toujours au moins un Jedi mirialan présent au temple Jedi.



## CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 11 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Mirialans commencent le jeu avec 1 rang en Sang-froid et un 1 rang en Calme. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans ces compétences à la création de personnage.

## NAUTOLAN

Les Nautolans sont des humanoïdes amphibiens originaires de Glee Anselm. Ils sont connus pour leur nature optimiste et empathique, ainsi que pour apprécier les activités du quotidien. Bien qu'ils soient généralement paisibles, ils sont forts et résistants.

**Physiologie** : les Nautolans sont une espèce humanoïde d'origine aquatique capable de respirer sous l'eau. Leurs doigts et leurs orteils palmés les aident à nager. Un réseau cartilagineux dense se combine à un endosquelette osseux pour les rendre exceptionnellement résistants. Les longs tentacules verts qui ornent leur tête sont des organes sensoriels qui leur permettent de détecter des phéromones des individus à proximité et de faire ainsi preuve de grandes capacités empathiques. Leurs grands yeux noirs sont adaptés aux eaux les plus troubles. En dépit de leur origine marine, les Nautolans sont capables de survivre longtemps sur la terre ferme.

Ils sont ovipares et sortent de l'œuf sous forme de têtards. Leurs bras, leurs jambes et leurs tentacules occipitaux apparaissent au cours de leur seconde année, au moment où ils atteignent en gros la taille d'un

nourrisson humain. Leurs membres ne sont pas encore assez solides pour supporter leur poids sur la terre ferme, aussi passent-ils une grande partie de leur enfance dans l'eau.

**Société** : un Conseil des Anciens élu forme le gouvernement central des implantations nautolannes. Sur Glee Anselm, des représentants de chaque habitat coopèrent pour former un gouvernement central. Le titre d'Ancien est une simple marque de respect, car les représentants sont élus selon leur mérite et non en fonction de leur âge.

Les Nautolans s'accouplent pour la vie et se montrent très fidèles envers leurs familles. Le père et la mère contribuent également à l'éducation des jeunes. Historiquement, les parents arrangeaient les mariages de leurs enfants, mais de nos jours, cette coutume a tendance à disparaître.

L'humeur des Nautolans reflète souvent celle des êtres intelligents les plus proches, en raison de la sensibilité aux phéromones de leurs filaments. En termes très généraux, les membres de cette espèce sont heureux et pleins d'entrain, surtout lorsqu'ils ont la possibilité de se consacrer à leurs centres d'intérêt. Toutefois, lorsqu'ils sont confrontés à la colère et au désespoir, ils ont tendance à refléter les mêmes sentiments.

**Monde d'origine** : Glee Anselm est une planète de la Bordure Médiane comprenant de nombreux environnements aquatiques. Les rares terres émergées y prennent la forme d'archipels. Bien que les Nautolans aient évolué dans les océans de ce monde, une autre espèce sans lien avec eux, les Anselmi, s'est établie sur les terres émergées. Des combats incessants pour la possession de la terre ont fait des Anselmi des guerriers. Cela a conduit à de nombreux conflits pendant toute l'histoire de la planète.

**Langue** : les Nautolans parlent le nautila, qui a été créé pour être utilisé sous l'eau. À l'air libre, il s'avère pratiquement impossible à prononcer. De plus, il dépend en partie de phéromones qui doivent être disséminées dans l'eau en parallèle avec les sons. Par conséquent, tous les Nautolans apprennent à parler une autre langue, souvent le basico ou l'anselmi.

**Perception de la Force** : de nombreux Nautolans reconnaissent la signification de la Force, et il y a eu de nombreux Jedi nautolans. Toutefois, la Force ne joue pas un rôle central dans leur culture.

## CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 11 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 9 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : Les Nautolans commencent le jeu avec un rang en Athlétisme. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Amphibie** : les Nautolans peuvent respirer sous l'eau sans malus, et ne souffrent jamais de pénalité de mouvement lorsqu'ils se déplacent dans l'eau.

## LES COMBATS AVEC LES ANSELM

L'évolution a conduit les Nautolans à partager leur planète avec une autre espèce intelligente. Ce cas n'est pas isolé. Certaines espèces, comme les Utai et les Pau'ans, ont évolué pour vivre en harmonie. Les Nautolans et les Anselmi n'ont pas eu cette chance.

Les Anselmi sont une espèce terrestre sur une planète océanique. Toute leur histoire est une suite de guerres intestines pour le contrôle des rares terres émergées disponibles. De leur côté, les Nautolans se sont développés paisiblement sous les eaux. Lorsqu'ils se sont adaptés à un style de vie amphibie, leur nombre et leur force naturelle leur ont donné l'avantage face à des Anselmi affaiblis. Après des siècles de conflits, ils dominent Glee Anselm, laissant leurs voisins marginalisés et déchirés par des guerres intestines.



## TOGRUTA

Les Togrutus sont une espèce carnivore humanoïde originaire de la planète Shili. Ils sont faciles à reconnaître, en raison de leurs tentacules crâniens et de leurs montraux, des pseudo-cornes. Seuls les Togrutus qui présentent un certain esprit d'indépendance – un trait assez rare chez eux – voyagent en dehors de leur monde.

**Physiologie** : les Togrutus sont des mammifères humanoïdes presque glabres, qui mesurent en moyenne 1,70 mètre. Leur peau est généralement de couleur vive, rouge ou orange, et la plupart des individus arborent des marques blanches sur tout le corps. Leur tête s'orne de trois, ou plus rarement de quatre tentacules. Deux sont généralement drapés à l'avant de leur corps, et le troisième pend derrière. Au-dessus de cette parure, deux montraux creux servent à une forme d'écholocation primitive, qui améliore encore leurs sens aiguisés.

**Société** : les Togrutus ont évolué à partir de créatures qui chassaient en meute, et leur société reste marquée par cet héritage. Une vie urbaine émerge peu à peu, mais la majorité des individus habitent encore de denses villages communaux établis dans les vallées cachées et les bois profonds de Shili, où ils vivent en harmonie avec la nature. Tous les membres de la communauté sont censés apprendre à travailler avec les autres membres de leur meute, participant ensemble au succès du groupe.

Les Togrutus n'éprouvent guère de sympathie pour ceux qui ne contribuent pas au bien de la société. Néanmoins, la plupart reconnaissent que dans le monde moderne, les contributions peuvent être diverses, allant de la fabrication d'outils utiles à la capacité de distraire la meute par des chants et des contes. C'est particulièrement vrai dans les villes en expansion de Shili, où des esprits vifs sont plus précieux que des bras musclés.

La plupart des Togrutus considèrent l'excès d'individualisme comme une déviance. Dans de nombreux cas, ce trait est quand même récompensé, car les individus à la personnalité marquée peuvent obtenir des postes d'autorité au sein des communautés. Certains étrangers ont noté que l'acceptation des individualistes par les Togrutus était directement fonction de leur succès et de la valeur de leur contribution à l'ensemble de la société. Les Togrutus indépendants qui ne parviennent pas à réussir parmi leur peuple ont tendance à voyager en dehors de leur monde, le reste de la galaxie se montrant souvent plus tolérant que leurs congénères.

**Monde d'origine** : Shili se situe dans la Région d'Expansion, près de la Voie Hydienne. Son environnement naturel se compose de beaucoup de brousse et de forêts denses. Dans les deux cas, l'herbe turu est présente, et ses couleurs rouge et blanche rejoignent la coloration des Togrutus. La faune de la planète comporte de nombreuses proies et prédateurs, y compris le sauvage akul. Dans le passé, des tribus entières de Togrutus collaboraient pour vaincre leurs proies, et elles incorporent des portions de leurs victimes dans leurs garde-robes.



Depuis qu'ils ont pris conscience de l'existence d'une société galactique, de nombreux Togrutus ont voyagé hors de leur monde pour fonder des colonies. Libérées d'une partie des traditions de leur monde d'origine, celles-ci ont suivi des voies culturelles très différentes. La colonie d'artisans de Kiros, par exemple, se concentre sur l'expression créative et la coexistence pacifique, et ses citoyens font preuve d'un degré d'individualité supérieur à la moyenne de l'espèce. Les mœurs et le comportement des Togrutus coloniaux diffèrent parfois sensiblement de ceux de leurs cousins de Shili.

**Langue** : les Togrutus ont appartenu à l'Ancienne République pendant des milliers d'années. Tous parlent le togtruti, leur langue natale, mais la plupart apprennent le basic. Le togtruti utilise des trilles qui prennent des sens différents selon la position des tentacules du locuteur.

**Perception de la Force** : les Togrutus n'ont pas de tradition indigène de la Force, mais de nombreux membres de cette espèce ont quitté leur monde pour rejoindre l'Ordre Jedi. Les érudits Jedi estimaient que les Togrutus présentaient une forte affinité avec la Force. Cela se traduit par une perception spatiale exceptionnelle, qui joue un grand rôle dans la manière dont ils réagissent à leur environnement.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

1	2	2	3	2	2
VIGUEUR	ADRESSE	INTELLIGENCE	ARMES	VOLONTÉ	PRÉCÉDENCE

- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Togrutus commencent le jeu avec 1 rang en Perception. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création du personnage.
- **Instincts de la meute** : Lorsqu'ils accomplissent la manœuvre « assister », les Togrutus ajoutent  au lieu de .

### LES TROPHÉES DES TOGRUTAS

Traditionnellement, les chasseurs togtrutis s'emparent des dents d'un akul après l'avoir vaincu. Ils les marient avec des pierres et des métaux précieux pour en faire des bijoux, souvent des coiffes. Certains Togrutus qui voyagent outre-monde adaptent cette pratique et prélèvent des trophées sur leurs adversaires.

Cette pratique donne parfois l'impression aux individus les moins bien informés que les Togrutus sont des sauvages. Il s'agit d'une grave erreur, et ils s'en rendent souvent compte à leur détriment.



## TWI'LEK

Les Twi'leks sont présents dans toute la galaxie, surtout dans ses recoins les plus mal famés. Ce dernier détail est largement dû au fait que l'espèce vend ses jeunes comme esclaves depuis des milliers d'années. Les Twi'leks sont facilement reconnaissables à leurs tentacules céphaliques jumeaux, également appelées *lekku* ou *tchun-tchin*.

**Physiologie** : les Twi'leks sont une espèce omnivore, glabre et humanoïde. Leurs longs lekkus sont préhensiles et remplissent d'autres rôles, à la fois organes sensoriels et espace de stockage additionnel pour les souvenirs. Leur peau lisse est de couleur variable. Sa teinte est généralement associée à leur lignée ou à leur clan. L'épiderme de certains individus est naturellement rayé. Leurs yeux orange ou jaunes leur offrent une vision nocturne exceptionnelle, et leurs doigts souples se terminent par des ongles qui ressemblent à des griffes.

**Société** : la société twi'lek est bâtie autour d'une structure de clans ancestraux. En l'absence d'un gouvernement planétaire central, chaque cité twi'lek est aux mains d'un clan dirigeant formé de cinq Twi'lek mâles. Chaque groupe de chefs est né pour assumer ce rôle. Le clan dirigeant gouverne la cité jusqu'à la mort de l'un de ses membres. Les survivants sont alors déposés et la génération suivante prend sa place. Ces rôles étant héréditaires, chaque nomination est l'objet de rivalités féroces.

L'entrée des Twi'leks dans la société galactique s'est produite peu après la découverte du rôle médical – et récréatif – du minéral de ryll. À cette époque, les habitants de Ryloth n'avaient pas découvert le vol spatial. En partie à cause de cette faiblesse, leur monde a été dominé par les Hutts, qui se sont emparés des mines et de la production de ryll. Cela a rapidement conduit à l'implication des Twi'leks dans le commerce des esclaves.

Les Twi'leks sont généralement considérés comme des manipulateurs rusés, multipliant les subterfuges au service de leur clan et d'autres causes. En revanche, ils ne sont pas spécialement amateurs de confrontations et préfèrent éviter de prendre position sur un problème lorsque c'est possible.

**Monde d'origine** : Ryloth est un monde de la Bordure Extérieure situé le long de la Passe Corellienne. Son environnement est extrême : étendues enneigées, déserts brûlants et saisons violentes. La majorité de la population habite la mince région tempérée. Pendant des millénaires, les esclaves furent la principale exportation de Ryloth. En conséquence, on trouve des Twi'leks dans toute la galaxie, et la plupart n'ont jamais visité leur monde d'origine.

**Langue** : la langue principale des Twi'leks est le ryl, et dans leur grande majorité, ils la parlent couramment. Par ailleurs, ils peuvent communiquer en se servant de leur





lekkus. Leurs tentacules servent à accentuer les phrases prononcées, mais aussi à « parler » une langue des signes silencieuse. En raison de leur présence dans la galaxie, la plupart des Twi'leks connaissent le basic, et ceux qui participent au trafic des esclaves maîtrisent invariablement le hutt.

**Perception de la Force** : les Twi'leks n'ont pas foi en la Force au sens religieux, ni de traditions indigènes qui y soient liées. Toutefois, on estime que les conversations entre les Twi'leks qui se servent de leurs lekkus ont des connotations religieuses. Certains érudits versés dans le savoir des Jedi supposent que les lekkus présentent une sensibilité innée à la Force. Cela suggère que les Twi'leks ont un lien limité avec cette énergie mystique, même s'ils ne le reconnaissent pas en tant que tel.

### L'ESCLAVAGE ET LES TWI'LEKS

**P**our une grande partie de la galaxie, « esclavage » et « Twi'leks » sont synonymes. À la grande honte de nombreux Twi'leks, les esclaves sont l'une des principales exportations de leur monde natal, et beaucoup de leurs compatriotes participent à ce trafic répréhensible. Beaucoup naissent esclaves. Certains le deviennent loin de Ryloth, d'autres sont vendus enfants par leur planète natale. Sous le contrôle de l'Empire, l'esclavage des Twi'leks s'est encore étendu. Le régime impérial n'a aucun problème à encourager passivement cette pratique déplorable en ne la réprimant pas. Leur captivité définit souvent le reste de la vie de ceux qui s'échappent. Certains anciens esclaves profitent simplement de leur liberté, d'autres s'embarquent dans des croisades personnelles pour libérer les autres de cette existence ingrate.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

1	2	2	2	2	3
VIGUEUR	ADULTE	INTELLIGENCE	PILOTE	ENDURANCE	PRÉSENCE

- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 11 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Twi'leks commencent le jeu avec 1 rang en Charme ou en Tromperie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser 2 rangs dans la compétence choisie à la création du personnage.
- **Habitants du désert** : lorsqu'ils effectuent des tests de compétence, les Twi'leks peuvent retirer ■ dû à l'aridité ou à la chaleur.

## ZABRAK

Pour la couleur de peau et le physique, les Zabarks ressemblent aux humains, mais ils s'en distinguent facilement grâce à leurs cornes vestigielles. Ils sont renommés pour leurs prouesses martiales et leur assurance innée.

**Physiologie** : la physiologie des Zabarks est similaire à celle des humains, avec quelques différences notables, par exemple un second cœur et une meilleure résistance à la douleur. Leurs cornes vestigielles émergent à la puberté. Elles sont le signe que l'individu s'approche de sa maturité, et donc de son rite de passage à l'âge adulte. La pigmentation des Zabarks couvre une large gamme de teintes allant de l'ivoire au presque noir en passant par les bruns. Certains ont des cheveux, mais la plupart sont complètement chauves. Leurs yeux peuvent être des mêmes couleurs que ceux des humains, plus le jaune, le rouge et l'orange.

**Société** : lorsqu'ils ont accompli leur rite de passage, les Zabarks arborent des tatouages faciaux. Ceux-ci sont généralement composés de lignes fines et de dessins élégants, basés sur la tradition familiale. D'autres optent pour des créations personnelles ou y incorporent la représentation d'événements significatifs.

Les Zabarks sont réputés pour leur indépendance et leur confiance en eux. Les conditions difficiles qui prévalent sur leur monde d'origine, Iridonia, les ont rendus prompts à se mesurer les uns aux autres, voire à se battre. Les différentes cultures des Zabarks laissent toutes une place aux arts martiaux. Le « zhaboka », un long bâton terminé par des lames, est une arme culturelle importante. Historiquement, les combattants s'en servaient à dos de reek, des montures de guerre. La combinaison de leur détermination et de leurs prouesses au combat rend les Zabarks extrêmement résistants à la domination impériale.

Leurs tendances guerrières s'accompagnent d'une réputation de fabricants d'armes exceptionnels. Ils produisent à la fois des armes de mêlée traditionnelles et des blasters fiables. Ces armes ne sont pas fabriquées en série, mais on arrive à en trouver dans toute la galaxie (parfois parce que les Zabarks ont entrepris d'armer discrètement des espèces opprimées).

**Monde d'origine** : les Zabarks sont originaires d'Iridonia, un monde de la Bordure Médiane. Il est largement hostile à la vie, avec des conditions météo féroces, des mers acides et une impressionnante batterie de prédateurs. Ses habitants le quittent volontiers pour émigrer vers d'autres planètes. En conséquence, de nombreux Zabarks s'identifient davantage à leur colonie qu'au monde natal de leur espèce. Ces colonies sont disséminées dans toute la galaxie. Certaines se trouvent sur des mondes métropolitains majeurs, d'autres se limitent à des enclaves dans des lieux improbables, comme les colonies montagnardes de Dathomir. Sur cette dernière planète, les Zabarks mettent l'accent sur les tendances guerrières de leur culture à l'exclusion de tous ses autres aspects, et ils ont tendance à être plus violents et plus redoutables que leurs cousins d'autres mondes.

**Langue** : la langue natale des Zabarks d'Iridonia est le zabrakî. Toutefois, en raison de leur longue association avec la civilisation galactique, presque tous parlent le basic.

**Perception de la Force** : les Zabarks sont entrés en contact avec le côté obscur de la Force avant même de



maîtriser suffisamment le voyage interstellaire pour établir leurs propres colonies. Les anciens Sith ont engagé de nombreux mercenaires zabraks pour servir dans leurs armées. Le Haut-conseil zabrak a d'ailleurs beaucoup profité de ces contrats, et un degré de sauvagerie apprécié des Sith est entré dans la culture martiale de l'espèce. Il a été conservé bien après la disparition des Seigneurs Noirs.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP

#### LE ZHABOKA

**T**raditionnellement, les Zabraks se battent à l'aide d'un long bâton, le zhaboka. Sous sa forme moderne, il mesure deux mètres de long et est muni d'une poignée centrale. Chaque extrémité est une lame métallique en duracier trempé. Les Zabraks sont formés à son utilisation, que ce soit à pied ou sur le dos d'un reek, leur monture de guerre traditionnelle.

- **Capacité spéciale** : les Zabraks commencent le jeu avec un rang de Survie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser 2 rangs dans cette compétence à la création de personnage.
- **Apparence effrayante** : les Zabraks ajoutent automatiquement à tous leurs tests de Coercition.

## ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET UNE SPÉCIALITÉ

**L**es premières phases de la création d'un personnage déterminent ses origines. Au cours des deux étapes suivantes, nous allons nous concentrer sur la manière dont il a orienté sa vie au gré de ses décisions. Les joueurs doivent choisir la carrière de leur personnage, ainsi que sa spécialité de départ (notez que le PJ pourra adopter des spécialités supplémentaires à l'étape 6, puis au cours de ses aventures). Ces deux choix reflètent à la fois les capacités naturelles du personnage et ses objectifs dans la vie.

Les joueurs devraient se pencher sur chaque carrière, ses spécialités et ses arborescences de talents avant de prendre leur décision. Celle-ci doit se baser à la fois sur les capacités disponibles initialement et sur celles qui nécessiteront un investissement important en points d'expérience par la suite. Plus tard, les personnages auront la possibilité d'acheter des spécialités hors de leur carrière, mais cela représente un gros investissement en points d'expérience, une dépense qui ne s'entrepren pas à la légère. Il est de très loin préférable de s'informer dès maintenant en s'assurant que la carrière choisie offre des capacités qui, selon le joueur, conviennent à son personnage.

### QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?

Une *carrière* représente l'approche générale du personnage par rapport à sa vie et aux défis qu'elle lui lance. Certains individus optent pour les confrontations physiques, d'autres se concentrent sur la connaissance ou sur les manipulations sociales. Une *spécialité* raffine cette approche initiale. Beaucoup d'individus sensibles à la Force

se forment pour devenir des Guerriers, mais parmi eux, il est possible de faire la distinction entre ceux qui s'efforcent de maîtriser les combats au sabre laser et ceux qui se concentrent sur le pilotage d'un chasseur spatial.

Il est important de se souvenir que la carrière du personnage ne changera jamais. Elle reflète sa personnalité profonde. Ainsi, son approche face aux défis et aux confrontations restera cohérente, même si le PJ apprend d'autres techniques et d'autres occupations grâce à une ou plusieurs spécialités. Un grand nombre de choix et d'accomplissements du personnage reposent sur le choix de sa carrière, qui peut être la cause de ses triomphes ou de ses échecs à venir.

Prenons l'exemple d'Obi-Wan Kenobi. C'est un Gardien. Au début de sa carrière, il s'est concentré sur ses talents de duelliste, pensant que c'était le meilleur moyen de servir l'Ordre Jedi. Pendant la Guerre des Clones, il devient un général accompli et un négociateur compétent. Enfin, après s'être caché de l'Empire Galactique, il a appris à survivre dans les déserts de Tatooine.

Ces rôles peuvent tous être expliqués par la décision d'Obi-Wan de suivre différentes spécialités de la carrière de Gardien. Pendant ses années de Padawan, le jeune Jedi s'est concentré sur les prouesses au sabre laser en tant que Défenseur soresu. Ensuite, au début de la Guerre des Clones, il n'a pas eu le choix, il a dû mener des unités au combat et négocier des traités, des activités associées aux Pacificateurs. Enfin, lorsqu'il a entrepris de vivre en ermite loin de la civilisation, il a suivi la voie du Protecteur.

Les personnages n'ont pas besoin d'avoir plusieurs spécialités. Beaucoup de joueurs repèrent une voie qui leur paraît idéale et la suivent jusqu'au bout,