

ÉTAPE 3 : CHOISIR UNE ESPÈCE

Les joueurs ne sont pas limités : les milliards de planètes de la galaxie leur offrent une infinité d'espèces pour leurs personnages. Cette diversité est, sur bien des plans, épique pour l'Empire et constitue à l'inverse une force extraordinaire pour l'Alliance. La Rébellion est constituée d'êtres issus d'à peu près toutes les planètes accueillant des formes de vie intelligentes, toutes déterminées à mettre un terme au règne maléfique de l'Empereur Palpatine.

Vous trouverez ci-après huit espèces différentes, toutes emblématiques de l'univers de *Star Wars*. Elles ont tous les ingrédients pour créer de fantastiques personnages, mais rien ne doit empêcher les joueurs et les maîtres du jeu d'envisager d'autres possibilités. Il suffit de s'inspirer de celles proposées pour en concevoir d'autres, à votre convenance.

CHOIX D'UNE ESPÈCE

Chaque joueur doit choisir l'espèce de son personnage, avant même sa carrière. Cependant, ces deux choix vont de pair et ont une grande influence sur l'histoire du personnage.

Chaque espèce dispose de caractéristiques et de capacités spécifiques 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 et Ruse, ainsi que les points d'expérience (XP) de départ. Les joueurs se servent de leur allocation de XP pour modifier leurs caractéristiques ou acquérir de nouveaux talents et compétences adaptés à l'histoire et à la carrière de leur personnage.

Souvenez-vous que les XP de départ permettent de retoucher les caractéristiques, alors ne vous sentez pas obligé de choisir une espèce pour ses caractéristiques. Par ailleurs, un personnage ne se définit pas que par ses caractéristiques. Une bonne interprétation donne plus d'allure à un personnage qu'une série de chiffres.

LES BOTHANS

Maîtres en matière de manipulation et de collecte de données, les Bothans sont connus pour faire d'excellents espions et diplomates. Il est probablement exagéré de les considérer globalement comme indignes de confiance, mais mieux vaut ne pas oublier que la plupart d'entre eux sont élevés selon l'idée que leurs propres intérêts prennent sur tout.



Bothan

Droïde

Duros

Gran

Physiologie : les Bothans sont des humanoïdes bipèdes mesurant en moyenne entre 1,50 et 1,60 m. Pour un humain, ils affichent une étrange combinaison de traits félin, chevalins et canins. Grâce à leurs grandes oreilles multidirectionnelles, à leur odorat sensible et à leur vue bien plus précise que la plupart des humanoïdes, les Bothans sont incroyablement efficaces lorsqu'il s'agit de déceler les innombrables informations que leur instinct les pousse à accumuler. Leur taille modeste leur permet en outre de se faufiler dans des lieux inaccessibles aux créatures plus grandes. Les Bothans disposent également d'une forme de communication unique passant par l'ondulation de leur fourrure selon des motifs que leurs congénères savent interpréter. Ils peuvent se chauffer, mais sont dotés de sabots et non de pieds. Mâles et femelles arborent une barbe qui leur pend au menton.

Société : bien que la planète Bothawui soit officiellement neutre dans le conflit opposant l'Empire à l'Alliance (de nombreux Bothans pratiquant d'ailleurs le double jeu pour leur intérêt personnel), les échelons supérieurs de l'Alliance savent que le réseau d'espionnage de l'espèce, qui couvre toute la galaxie, œuvre activement pour la Rébellion. Quoi qu'il en soit, les dirigeants de Bothawui prennent soin de donner le change d'un côté comme de l'autre, ce qui semble fonctionner puisque des espions de l'Alliance comme de l'Empire recourent aux citoyens de la planète pour des opérations clandestines et la gardent ainsi à l'écart des feux du conflit.

Malgré leur réputation d'individus aussi cupides et retors que les Hutts, les Bothans restent pour la plupart honnêtes. Leur morale est toutefois dictée par un code qu'ils nomment la « Voie » et qui leur enseigne que la quête de pouvoir et d'influence est juste et nécessaire. Pour eux, l'argent n'est qu'un moyen, pas une fin. Ce qui compte, c'est de pouvoir influer sur des éléments pouvant servir leurs desseins. Les Bothans sont parfaitement en mesure de défendre une cause, y compris une cause noble. Simplement, ils préfèrent user de manigances pour obtenir la victoire plutôt que de recourir à la violence.

Monde d'origine : Bothawui est un monde de la Bordure médiane, au climat tempéré et à la topographie variée. Cosmopolite et très développé, Bothawui regorge

de ressources naturelles, avec une agriculture et une industrie prospères. C'est également le centre d'une région spatiale dominée par l'espèce.

Langue : la forme orale de leur langue est le bothois, tandis que la forme écrite est le botha. Ils disposent d'une troisième forme de communication appelée wrendui, qui passe exclusivement par l'ondulation de leur fourrure. Dans leur forme la plus rudimentaire, ces variations ne servent qu'à transmettre des émotions, mais il existe de nombreuses déclinaisons du wrendui (ils passent de l'une à l'autre par de simples signaux) vouées à exprimer des concepts bien plus complexes. Certains membres du réseau d'espionnage bothan qui ne font pas partie de l'espèce sont capables d'interpréter certaines de ces formes, mais seul un Bothan est susceptible de toutes les connaître.

Au sein de l'Alliance : les Bothans sont naturellement attirés par les rôles qui mettent à profit leurs dons en matière de savoir, de manipulation et d'information, et ils sont encouragés à les endosser. Diplomate et Espion apparaissent comme des carrières idéales pour beaucoup d'entre eux, les Devoirs Renseignements, Contre-espionnage et Soutien politique se mariant particulièrement à leur nature. La plupart des dirigeants de l'Alliance savent que les Bothans sont susceptibles de partager tout ce qu'ils collectent avec leur réseau d'espionnage, mais c'est le prix à payer pour avoir accès à des ressources aussi précieuses.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 11 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Bothans commencent le jeu avec 1 rang en Système D. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage. Ils commencent également avec 1 rang dans le talent Persuasion.

UTILISATION DES LANGUES

Les langues ont été toujours 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 un endroit gigantesque aux innombrables espèces et cultures. C'est pour cela que presque toutes les espèces de L'ÈRE DE LA RÉBELLION ont leur propre langue et que certaines, très variées, comme les humains, peuvent en avoir 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 section réservée à chaque espèce précise la langue qui lui est propre. Néanmoins, tous les PJ comprennent le basic (comme tous les habitants de la galaxie), même s'ils ne le parlent pas forcément. Les PJ ne sont pas obligés de noter les différentes langues qu'ils parlent. Chaque PJ du groupe parle couramment les langues des autres membres.

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 la règle, c'est si l'incompréhension fait justement partie de l'histoire. Dans les autres cas, les langues ne devraient pas gêner le récit.

LES DROÏDES

Pour l'Empire, les droïdes ne sont que des outils autonomes, utiles mais facilement remplaçables. L'Alliance a appris quant à elle à tirer profit de leur contribution et de leur implication. Ceux-ci remplissent bien des rôles, notamment en dehors des combats. L'astrogation, l'ingénierie, la médecine et même le pilotage (quand on manque de spécialistes en chair et en os) sont autant de tâches que les droïdes assument fidèlement dans le cadre de la lutte contre l'Empire.

JOUER UN DROÏDE

La créativité n'est pas simplement tolérée quand un joueur décide de créer un PJ droïde, elle est vivement encouragée. Les droïdes de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** constituent une espèce comme les autres, si ce n'est qu'elle offre au joueur davantage de variables à manipuler. Leurs capacités spéciales évoquent d'emblée leur nature non-organique et l'équipement choisi, comme les armes et les armures, peut directement être intégré au corps du droïde.

La personnalité du droïde est une affaire un peu plus délicate. Le fait qu'il soit un PJ signifie qu'il est doué de conscience (à moins que le joueur ne veuille interpréter un personnage complètement dépendant des êtres biologiques qui l'entourent).

Les fonctions et la conception propres d'un droïde participent toujours à son identité. Il dispose peut-être de capacités bien supérieures à sa programmation initiale, mais conserve des routines associées à sa vocation de départ. Les droïdes énergétiques peuvent se révéler d'excellents ingénieurs, mais ils restent toujours attentifs au flux des énergies dans les zones qui leur échoient. Un droïde de protocole peut apprendre à manier des armes pour participer aux combats, mais il favorisera toujours les issues pacifistes.

Description physique : les types de droïdes disponibles dans l'univers de *Star Wars* sont presque aussi nombreux que les autres espèces, même si on compte certains modèles de base très répandus. Les joueurs peuvent aussi bien opter pour un représentant bipède à l'aspect presque humain que pour un modèle utilitaire beaucoup plus ramassé, un robot inspiré d'un animal ou tout ce qui peut leur passer par la tête.

DIVERS MODÈLES INDIVIDUELS

Un PJ droïde sera presque toujours unique quant à sa forme, mais on compte quelques modèles standards qui peuvent servir de base de départ.

- **Droïde médical 2-1B (Genetech/Industrial Automaton)** : le droïde médical 2-1B est un penseur flexible et très intelligent, ce qu'on est en droit d'attendre de la part d'un droïde amené à résoudre des questions de vie ou de mort. Son châssis plutôt laid dissimule une matrice de circuits comportementaux étonnamment complexes et souple, ce qui en fait un excellent officier médical à bord de nombreux vaisseaux capitaux de la flotte de l'Alliance.

CLASSIFICATIONS DES DROÏDES

Les constructeurs classent les droïdes en cinq grandes catégories en fonction de leurs principales fonctions.

Classe 1 (1er degré) : spécialisés en sciences physiques, en mathématiques et en médecine, ces droïdes sont souvent de grands intellectuels, mais manquent de « bon sens ».

Classe 2 (2e degré) : les droïdes de classe 2 travaillent dans les domaines techniques et mécaniques, comme les réparations et l'astrogation. Ils sont généralement appréciés en raison de leur intelligence correcte, de leur apparence rassurante et de leur personnalité décalée.

Classe 3 (3e degré) : ces droïdes ont souvent une apparence humanoïde, car ils sont censés travailler au contact des êtres vivants. Ils sont programmés pour les secteurs du service et du social, comme l'interprétariat, l'enseignement, le protocole et l'assistance diplomatique.

Classe 4 (4e degré) : les droïdes de classe 4 sont armés et conçus pour les missions de sécurité, d'opérations et de formation militaires, les combats de gladiateurs et même les assassinats.

Classe 5 (5e degré) : ces droïdes sont de simples unités de travail chargées de toutes sortes de tâches domestiques, du nettoyage à la manutention. Beaucoup n'ont pas assez de cognition pour être considérés comme des êtres conscients.

- **Droïdes de protocole 3PO (Cybot Galactica)** : la série de droïdes protocolaires 3PO compte parmi les automates les plus proches des humains jamais créés. Ils sont parfaits dans les rôles d'ambassadeurs, de conseillers politiques, de traducteurs et d'assistants personnels. Toutefois, leur Verbobrain SyntheTech AA1 les pousse parfois à développer des névroses et autres « tics ». Malgré cela, de nombreux droïdes protocolaires épaulent les agents de l'Alliance, notamment lors des opérations de recrutement et d'alliance politique.

- **Droïde assassin IG (Holowan Mechanicals)** : se terminant par le terrible modèle IG-88, la série IG compte parmi les pires assassins de la galaxie. Ces droïdes affrontent rarement les adversaires qu'ils ne sont pas en mesure d'éliminer, mais leur insubordination aux ordres qui ne demandent pas l'élimination d'une cible les rend mal adaptés à nombre d'opérations de l'Alliance. La plupart des IG servent plutôt l'Empire.

- **Droïde de maintien de l'ordre LE-VO (Groupe Droïde Rseikharhl)** : les LE-VO ont connu un tel succès en débarrassant le secteur Rseikharhl de ses criminels que la galaxie les a adoptés pour leur confier des missions de police et de sécurité privée. Leur programmation les oblige à suivre les codes impériaux à la lettre et à n'user de la force qu'en cas d'absolue nécessité. Bien qu'ils soient rarement

équipés d'armes mortelles, ils maîtrisent parfaitement l'emploi des armes étourdissantes. Les LE-VO ne sont utiles à l'Alliance que lorsque leur loyauté envers l'Empire peut être déprogrammée.

- **Droïde de protocole LOM (Industrial Automaton)** : en produisant la série LOM, Industrial Automaton a voulu secouer un marché dominé par Cybot Galactica. IA a tenté de produire un droïde de protocole semblable aux unités 3PO, mais qui arbore une tête insectoïde destinée à conquérir le marché de la communication avec les nombreux insectes intelligents. Néanmoins, une programmation pour le moins ratée fit d'une unité un voleur de bijoux, et la série fut arrêtée. Certains des droïdes LOM encore en fonction développent communément des personnalités intéressantes et inattendues, notamment ceux qui ont décidé que lutter contre l'Empire auprès des Rebelles était gratifiant.
- **Droïdes astromech série R (Industrial Automaton)** : les droïdes de série R, qui ont connu un grand succès commercial, incluent l'encombrant R1, le célèbre R2 et vont jusqu'au R6 qui sera commercialisé sous peu. Hormis le R1 (qui mesure plus de 2 mètres et travaille à bord des vaisseaux capitaux), tous les astromechs de série R mesurent à peu près 1 mètre et sont conçus pour prendre place à bord des chasseurs afin d'y assurer les calculs d'astrogation et les sauts dans l'hyperespace. Un large assortiment d'outils, et une surprenante tendance à l'inventivité et à l'indépendance quand leur mémoire n'est pas régulièrement effacée, en font aussi de bons droïdes de réparation et parfois d'excellents compagnons.

Société : dans la plus grande partie de la galaxie (si l'on excepte les folles rumeurs de « planètes des machines »), la plupart des droïdes ne sont que des tâcherons au sein de sociétés qui dépendent largement d'eux et qui n'attendent qu'obéissance de leur part. L'Alliance leur témoigne quant à elle un certain respect. S'il existe encore beaucoup de membres de l'organisation qui adhèrent aux concepts de programmation utilitaire et d'effacement de mémoire (surtout quand les droïdes sont de source impériale ou douteuse), certains dirigeants et chefs militaires ont commencé à laisser des droïdes de confiance développer une forme d'indépendance et de motivation. Cette stratégie s'est avérée payante à plus d'une occasion et va très probablement faire école.

C'est ainsi que de nombreux droïdes ont transcendé leurs fonctions et programmation d'origine, et découvert que servir l'Alliance pouvait les combler. Ceux qui proviennent de filières militaires externes restent l'objet d'une grande méfiance, qu'il est souvent impossible d'ignorer. Les techniciens ont pris l'habitude de vérifier entièrement la mémoire et les routines de programmation des droïdes pour s'assurer qu'il ne subsiste aucune commande cachée susceptible de trahir la Rébellion.

Au sein de l'Alliance : la plupart des droïdes sont plus adaptés aux fonctions non combattantes. Ils servent dans le domaine du soutien pour permettre aux forces de l'Alliance de lutter plus efficacement. Beaucoup de droïdes techniciens œuvrent à bord de vaisseaux capitaux,

souvent chargés de tâches normalement assurées par des dizaines d'individus, si bien que le manque de personnel n'est pas si dommageable pour la marine de l'Alliance. Et alors que le nombre de chasseurs X-Wing augmente, les droïdes astromech se font omniprésents.

Chaque droïde peut servir comme il le souhaite, mais la plupart optent pour des carrières et spécialités en accord avec leur conception de départ. De même, le Devoir choisi est censé correspondre à sa fonction.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 175 XP
- **Capacité spéciale** : les droïdes ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas et ne sont pas affectés par les toxines et les poisons. La limite d'implant des droïdes est égale à 6, et non à leur Vigueur. Par ailleurs, une fois sa carrière choisie, un droïde gagne 1 rang dans six de ses huit compétences de carrière (au lieu des quatre habituelles). Une fois sa première spécialité choisie, il gagne 1 rang dans trois de ses quatre compétences de spécialité (au lieu des deux habituelles).
- **Inorganique** : les droïdes n'étant pas des créatures organiques, ils ne tirent aucun avantage des cuves à bacta, stimpacks et tests de Médecine. Ils récupèrent naturellement en se reposant, grâce à leurs systèmes d'autoréparation. Autrement, on peut s'occuper d'eux avec des tests de Mécanique, en utilisant les mêmes difficultés et résultats que les tests de Médecine pour les êtres organiques. Les trousse de réparation d'urgence peuvent être utilisées sur eux comme les stimpacks sur les êtres organiques. Pour plus de détails sur la réparation et les soins des droïdes, reportez-vous à la page 233. Grâce à leur châssis métallique résistant, ils commencent le jeu avec un niveau dans le talent Endurance.
- **Être mécanique** : les droïdes ne peuvent pas être sensibles à la Force, ni avoir une valeur de Force. Ils ne peuvent pas employer de pouvoirs de la Force, et ne peuvent pas être affectés par les pouvoirs de la Force qui influencent l'esprit.

DROÏDES ET ÉQUIPEMENT

Un PJ droïde peut déterminer que toute pièce d'équipement normalement portée par un être organique fait partie intégrante de sa structure. Le MJ reste seul juge de ce qui est autorisé en la matière, mais la plupart de ce type de matériel devrait pouvoir s'intégrer, que ce soit à la conception originale du droïde ou sous forme d'amélioration incorporée à l'achat de l'équipement.

LES Duros

Les Duros, espèce que l'on présente le plus souvent comme celle qui offre le voyage hyperspatial au reste de la galaxie, sont respectés en tant que pilotes et explorateurs, certes, mais aussi comme conteurs. Ils sont également très prisés comme ingénieurs et mécaniciens navals, métiers dont l'Alliance ne saurait se passer.

Physiologie : d'origine reptilienne, les Duros sont des humanoïdes bipèdes dotés de grands yeux rouges, d'une peau lisse bleu vert, de longs doigts, d'un gros crâne sans pilosité et de petites fentes apparaissant sous les yeux qui font office d'organes olfactifs (ils n'ont pas de nez). Leurs petits éclosent d'œufs pondus par les femelles. Et bien que pour un temps sous forme larvaire, ils sont élevés au sein d'une véritable unité familiale. Les Duros ne sont pas particulièrement puissants sur le plan physique, mais ils ont l'esprit acéré. Les mâles comme les femelles sont dépourvus de pilosité, mais les deux sexes se distinguent facilement pour le reste.

Société : la plupart des érudits estiment que ce sont les Duros qui inventèrent le premier vaisseau à hyperdrive et que leur contribution à la navigation interstellaire est incommensurable. Ce peuple animé par la curiosité et l'aventure tire une grande fierté de ses périples d'un bout à l'autre de la galaxie. La politesse veut qu'on s'adresse à un Duros sous le terme honorifique de « voyageur », qui flatte leur passion pour l'astrogation et l'exploration.

Ayant longtemps été réduits en esclavage par des êtres qui maîtrisaient une haute technologie et capables de destruction massive au service de l'expansion de leur empire, les Duros conçurent une véritable fascination pour cette science qui les assujettissait, et qu'ils étudierent sans relâche. L'heure venue, ils puisèrent dans toutes ces connaissances non seulement pour s'affranchir des entraves de leurs oppresseurs, mais également pour filer vers les étoiles à tout jamais. Peu de temps après, la société Duros fut régie par une monarchie très respectée, mais cette dynastie grandiose finit par sombrer dans la corruption. Le pragmatisme atavique des Duros engendra alors une gestion corporatiste favorisant le développement des ressources.

Les Duros sont généralement réservés. Ils se contentent d'observer. On peut en revanche facilement les pousser à s'exprimer sur leurs familles et leur peuple. Dotés d'une mémoire exceptionnelle en la matière, ils entretiennent une tradition de culture orale dont ils peuvent être fiers. À la lumière des affres de la surindustrialisation et des nombreuses attaques dévastatrices subies par leur planète, on comprend pourquoi ils s'accrochent à ce point à leur âge d'or.

Les Duros ont mal supporté l'avènement de l'Empire. Leur patrie, depuis longtemps dévastée, est devenue un territoire occupé, géré par la bureaucratie impériale. Au début, ces mesures furent prétendument imposées pour porter secours à la population et entretenir l'apport de mineraux et de vaisseaux de qualité vers les Mondes du Noyau. Mais les dirigeants Duros ont vite montré leurs penchants pour l'Alliance, ce qui a poussé l'Empire à militariser sa présence et à réduire les autochtones en esclavage.

De nombreux Duros ont préféré se disperser parmi les astres plutôt que de rester sous le joug de la machine de guerre de l'Empereur. L'Alliance apprécie énormément leurs dons et leur savoir.

Monde d'origine : Duro était autrefois un monde vert et luxuriant. En raison de désastres écologiques, ce n'est plus qu'une planète inhabitable pour qui se trouve dépourvu de véritables protections contre les dangers biologiques. Impatients d'explorer la galaxie, les Duros avaient poussé les opérations minières et industrielles bien trop loin. La pollution et les déchets qui en résultèrent finirent par les obliger à abandonner leur monde pour se réfugier dans d'énormes cités en orbite autour de la planète.

Langue : le durois, dont la transcription se fait par syllabes, est bien connu et très pratiqué dans le secteur Correllien et en de nombreux autres Mondes du Noyau. C'est l'une des langues qui servirent à l'élaboration du basic.

Au sein de l'Alliance : il est pratiquement impossible de rencontrer un Duros qui ne sache piloter un vaisseau, ce qui les rend particulièrement précieux pour la marine de l'Alliance. Beaucoup se tournent d'ailleurs vers la spécialité de Pilote de la carrière d'As. Nombreux sont également ceux qui excellent comme mécaniciens ou techniciens et se penchent sur la carrière d'Ingénieur. Bien qu'ils se montrent souvent discrets et méditatifs, les Duros ont la réputation d'être téméraires, qualité idéale dans la lutte contre l'Empire.

CAPACITÉS SPÉCIALES

1	2	3	2	2	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRESENCE

- **Seuil de blessure :** 11 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 10 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Duros commencent le jeu avec 1 rang en Pilotage (espace). Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création du personnage.
- **Navigation intuitive :** les Duros peuvent ajouter ☰ à tous leurs tests d'Astrogation.

LES GRAN

Ces êtres à la vue perçante sont foncièrement pacifiques, adorent la nature et recherchent spontanément le contact social, ce qui en fait des cibles faciles pour la politique violente et sans vergogne de l'Empire. C'est ainsi que même les plus pacifistes ont fini par rechercher du réconfort au service de la Rébellion.

Physiologie : issus de mammifères herbivores, les Gran sont des humanoïdes bipèdes dont l'aspect se caractérise par trois yeux pédonculés. Leur visage dominé par un grand museau rappelle une tête de chèvre. Leurs mains et leurs pieds sont plutôt larges, certains souffrant d'une mutation génétique qui se manifeste par des extrémités hypertrophiées (la gêne est toutefois plus sociale que physique).

La vision des Gran couvre un spectre bien plus large que celui de la plupart des humanoïdes, comprenant notamment la perception des rayonnements infrarouges. Les Gran partagent une forme d'empathie particulière avec leurs congénères : ils sont capables, en interprétant la température corporelle et les variations de teinte, de déceler les émotions des leurs. Les Gran qui passent beaucoup de temps avec d'autres espèces finissent également par savoir lire leurs humeurs selon le même principe.

Les Gran sont dotés de deux estomacs qui leur permettent d'emmagasiner et de digérer la nourriture sur des périodes prolongées. Leur repas s'étale sur toute la journée quand ils en ont le loisir. Si tel est le cas, ils peuvent ensuite se passer de nourriture pendant trois à cinq jours, selon la valeur nutritionnelle de ce qui a été ingéré.

Société : la paix et l'unité ont toujours constitué les pierres angulaires de la civilisation gran, dont les premiers jours se caractérisaient déjà par un esprit gréginaire. Les Gran sont organisés en communautés très soudées, au sein desquelles chacun est très proche de sa famille étendue et de ses amis, et tâche de vivre en harmonie avec son environnement bucolique et agricole. Les doyens jouissent d'une grande autorité et leur assemblée gouverne la planète et sa population.

La plupart des Gran grandissent avec la certitude qu'ils serviront leur communauté dans un domaine qui leur sera attribué selon les compétences et les talents qu'ils auront manifestés. Cette approche peut paraître odieuse à d'autres espèces, mais elle est toute naturelle pour la société très communautaire des Gran. La grande majorité d'entre eux y adhèrent d'ailleurs avec joie.

Le besoin de contact social éprouvé par cette espèce peut s'avérer fatal dans certaines circonstances et le pire châtiment chez les Gran n'est autre que l'exil. Quand on en croise parmi les étoiles, ils sont souvent vêtus de noir, endeuillés par la perte de leur famille et de leurs proches, d'autant qu'ils s'efforcent d'oublier les couleurs vives de leur patrie. Ces Gran cèdent facilement à la tentation et aux manigances de ceux qui savent les duper : un Gran exilé peut s'avérer redoutable et même cruel.

Monde d'origine : les Gran sont issus de la planète Kinyen, superbe monde agricole très productif de la région d'Expansion. La destruction de l'une de leurs cités les a malheureusement réduits à capituler devant l'Empire. Ils disposent également de colonies sur Hok et Malastare, aux cultures pourtant très diverses : Malastare est notamment connu pour être un lieu corrompu et dangereux.

Langue : la langue parlée et écrite par les Gran n'est autre que le gran. Les membres des autres espèces ont bien du mal à converser efficacement avec eux, car leur



température et leurs teintes corporelles ne sont pas toujours compatibles. Les Gran plus cosmopolites surmontent généralement cette difficulté.

Au sein de l'Alliance : la plupart des Gran qui servent l'Alliance se tournent vers des rôles qui ne passent pas par la violence. Quelques-uns parviennent néanmoins à sacrifier les principes fondateurs de leur monde natal pour pouvoir justement le libérer du joug impitoyable de l'occupation impériale. En raison de leur vision exceptionnelle et de leurs aptitudes empathiques, les Gran optent souvent pour les Devoirs de Recrutement, Renseignements, Secours ou Soutien politique. Les carrières de Diplomate et d'Espion leur tendent les bras, de même que la spécialité Urgentiste de la carrière de Soldat.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 9 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Gran commencent le jeu avec 1 rang en Charme ou en Négociation. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans la compétence choisie à la création du personnage.
- **Vision supérieure** : quand ils effectuent un test de combat à distance ou de Perception, les Gran retirent jusqu'à ■■ imposés par l'environnement ou le camouflage (mais pas par la défense de la cible).

LES HUMAINS

Omniprésents dans toute la galaxie, les humains bénéficient d'une position dominante. Pour l'Empire, ils sont les souverains légitimes de toute civilisation. L'Alliance voit les choses autrement, même si les dirigeants de cette organisation égalitaire sont souvent eux-mêmes humains. C'est l'espèce la moins homogène et la plus active de l'espace connu. Où qu'ils aillent, l'action est garantie.

Physiologie : d'une taille moyenne de 1,80 m (les femmes sont légèrement plus petites), les humains sont des mammifères bipèdes dont le métabolisme est capable de s'adapter à divers environnements oxygénés. Leur peau plutôt glabre peut afficher une grande palette de couleurs allant du très sombre au très clair. La plupart se trouvent toutefois entre le beige rosé et le brun, même si certaines variations frappent par leur singularité, notamment chez certaines espèces considérées comme quasi-humaines. Omnivores, les humains profitent également d'une grande variété de sources alimentaires.

Société : au grand dam de l'Empire, les humains sont bien trop variés et dispersés dans la galaxie pour former une société unique. Toutes les formes de régime politique imaginables se retrouvent parmi les territoires humains. Les disparités économiques et sociologiques sont également très vastes. Les humains ont participé à diverses avancées technologiques dans l'espace connu, mais il existe aussi des cultures humaines parfaitement primitives.

En général, cette espèce recherche l'indépendance et l'autodétermination, mais on sait que des milliards de ses représentants se laissent allègrement assujettir par des tyrans qui leur promettent prospérité et sécurité.

Monde d'origine : les érudits débattent encore sur l'identité du Monde du Noyau que l'on doit considérer comme berceau de l'humanité, même si beaucoup estiment qu'il s'agit de Coruscant. D'autres sont convaincus que les humains ne sont même pas originaires du Noyau et qu'ils seraient en fait issus de bien plus loin, arrivés sur des vaisseaux à caissons cryogéniques ou générationnels, bien avant l'avènement de l'hyperdrive. Quoi qu'il en soit, ils dominent désormais le Noyau et on les retrouve dans toute la galaxie, à la tête de mondes qu'ils considèrent comme leur patrie.

Langue : le basic est une création humaine, espèce dont l'omniprésence a participé au développement galactique de la langue, devenue premier vecteur de communication entre les cultures. De nombreuses sociétés humaines ont leurs variantes et dialectes propres, certaines civilisations employant des idiomes sans la moindre relation avec le basic.

Au sein de l'Alliance : la diversité intrinsèque des humains se retrouve dans leurs fonctions, carrières, spécialités et Devoirs au sein de l'Alliance. La seule constante en ce qui les concerne, c'est leur disparité : ils peuvent suivre à peu près n'importe quelle voie, être mus par n'importe quelle ambition. Dans la Rébellion, ils sont simplement unis par leur désir de contrarier l'Empire aux côtés de toutes les autres espèces prêtes à résister.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 110 XP
- **Capacité spéciale** : les humains commencent le jeu avec 1 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 personnage.

LES ITHORIENS

En basic, les Ithoriens sont surnommés Têtes de marteau (un sobriquet qui ne leur plaît guère), en référence à la forme si particulière de leur crâne pour des bipèdes. On les considère souvent comme les gardiens de la galaxie, hommage à leur amour des environnements naturels et à leur désir de réparer les dommages que les êtres conscients infligent à leurs mondes.

Physiologie : les Ithoriens mesurent entre 1m80 et 2m30 et leurs membres sont prolongés par de longs doigts. Leur cou est surmonté d'une tête inclinée vers l'avant, qui se termine par une protubérance en T aux extrémités de laquelle apparaissent leurs yeux globuleux. À l'endroit où le cou débute, deux bouches sont

présentes : une de chaque côté. Avec leurs quatre gorges et leurs deux orifices buccaux, ils peuvent parler et chanter en stéréo. Ils sont pourvus de puissantes capacités sonores qu'ils peuvent employer de manière dévastatrice avec de l'entraînement.

Mâles et femelles se distinguent avant tout par les bosses apparaissant sur la partie postérieure de leur tête : une pour le mâle, deux pour la femelle. Leurs petits, ou « pupes », sont engendrés par milliers par un même mâle. À ce stade, les Ithoriens n'ont pas de membres et se déplacent par l'intermédiaire de tubes locomoteurs, ce qui n'est plus le cas après leur métamorphose en jeunes adultes.

Société : la société ithorienne est basée sur la relation spirituelle avec « Mère Jungle », terme qui désigne l'esprit de leur planète aux forêts vierges et luxuriantes : Ithor. Toute leur civilisation se consacre à ne profaner la planète en aucun cas. Dès qu'ils ont eu accès à la technologie des moteurs à répulsion, les Ithoriens ont bâti de gigantesques communautés flottantes (les vaisseaux-troupeaux) leur permettant de survoler toute la planète en nuisant le moins possible à sa beauté immaculée.

Cette mentalité se retrouve chez tous les Ithoriens de la galaxie qui ont adapté le concept de vaisseau-troupeau au voyage interstellaire. Leurs troupeaux (comme ils appellent leurs communautés et familles étendues) sont chacun dirigés par un prêtre sensible à la Force. Ils constituent ainsi une menace pour Palpatine et son Empire. Si Ithor est restée relativement intacte, c'est uniquement parce que l'Empire le veut bien : le régime peut extorquer la technologie agricole et d'autres secrets aux Ithoriens s'il s'abstient de détruire la surface de la planète.

Les Ithoriens sont généralement plus pacifistes encore que les Gran. Ils détectent les membres les plus agressifs de leur espèce pour les exiler d'Ithor (ce qui explique pourquoi le premier contact avec un Ithorien se fait souvent avec un individu beaucoup moins affable que la plupart de ses congénères). Les Ithoriens préfèrent renoncer aux armes et compter sur leurs défenses sonores. Ceux qui évoluent parmi les étoiles sont souvent artistes, négociants ou environnementalistes. Dans ce dernier rôle, beaucoup ont contribué à réparer les dégâts subis par d'autres planètes frappées par quelque guerre.

Monde d'origine : Ithor est considérée comme l'un des mondes les plus beaux et débordant de vie de la galaxie. La planète se caractérise par ses océans d'un bleu cristallin et ses forêts d'émeraude. Toute trace de civilisation est systématiquement effacée de la surface par les Ithoriens, qui résident dans leurs vaisseaux-troupeaux aux dimensions urbaines. Ceux qui se rendent sur la surface sont censés y terminer leurs jours, en réponse à l'appel de Mère Jungle.

Langue : présenté comme l'une des langues les plus complexes et belles de la galaxie, l'ithorois est un mélange stéréophonique de sons enchantés. Pour ceux qui ne sont pas membres de l'espèce, la maîtrise de cet idiome est un talent exceptionnel tellement il est malaisé de produire ces sonorités avec un métabolisme différent.

Au sein de l'Alliance : comme c'est le cas avec les Gran, il est presque impossible de trouver des Ithoriens dans les rangs militaires de la Rébellion. L'espèce est bienveillante

envers l'Alliance, mais elle se consacre davantage à la préservation de la vie et la restauration de l'environnement, le combat n'étant pas son domaine. Malgré cela, une poignée d'Ithoriens sont prêts à affronter ceux qui cherchent à dévaster leur monde et tant d'autres planètes. Ils estiment que c'est là le meilleur moyen de servir Mère Jungle. La spécialité d'Urgentiste de la carrière de Soldat paraît idéale pour un Ithorien, de même que la carrière de Diplomate. Certains Ithoriens trouvent leur vocation dans la spécialité Scientifique de la carrière d'Ingénieur. Le lien naturel que l'espèce entretient avec la Force rend également attrayante la spécialité Aspirant de la Force. Sans surprise, c'est le Devoir Secours qui s'impose pour beaucoup d'Ithoriens, mais Obtention de ressources a également ses partisans.

CAPACITÉS SPÉCIALES

2	1	2	2	3	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRESENCE

- **Seuil de blessure :** 9 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 12 + Volonté
- **Expérience de départ :** 90 XP
- **Capacité spéciale :** les Ithoriens commencent le jeu avec 1 rang en Survie. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Mugissement ithorien :** grâce à leurs deux bouches et leurs quatre gorges, les Ithoriens disposent d'une arme naturelle sur laquelle ils peuvent compter pour se défendre (Résistance ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée courte ; Dégâts étourdissants, Cadence lente 2, Choc 1, Souffle 3). Chaque fois que l'Ithorien recourt à cette capacité, il subit 3 points de stress.

LES MON CALAMARI

Artisans, rêveurs et alliés dévoués chaque fois qu'ils embrassent une cause, les Mon Calamari (ou parfois Mon Cal) figurent parmi les espèces les plus respectées de la galaxie, car ils ont longtemps servi l'Ancienne République. Leur planète a malheureusement été assujettie par l'Empire et les Mon Cal ne sont désormais que des esclaves de la machine de guerre impériale. Ceux qui ont échappé à ce sort sont résolus à libérer leur planète et l'ensemble de la galaxie.

Physiologie : amphibiens, les Mon Calamari vivent surtout au-dessus de la surface océanique de leur monde d'origine, sur de petites îles et de vastes cités flottantes. Leur taille varie entre 1m30 et 1m80. Bipèdes, ils présentent néanmoins un aspect très pisciforme, avec leur peau tachetée comme les saumons, leurs grands yeux aux mouvements indépendants, leurs mains et leurs pieds palmés, et leur crâne en pain de sucre. Les autres espèces remarqueront leur odeur marine plutôt agréable.

Les mains des Mon Calamari éveillent la curiosité, avec leurs membranes et leurs doigts crochus. La paume présente également trois orifices, probablement les vestiges de ventouses. Leurs pieds ont une structure similaire. Les Mon Calamari sont parfaitement capables de vivre sous

l'eau, maîtrisant la respiration aquatique et supportant les changements de pression jusqu'à trente mètres de profondeur, sans nécessiter d'équipement. Respirer sous l'eau n'est toutefois pas le mode le plus agréable pour eux, car ils se sont adaptés à la vie à la surface depuis très longtemps. Quand il en a la possibilité, le Mon Calamari préfère recourir à un symbiose artificiel appelé branchie organique, qu'il propose également à ses compagnons d'autres espèces lorsqu'il s'agit d'évoluer en milieu aquatique. Cet équipement vivant n'est qu'une trouvaille technologique parmi tant d'autres, mises au point par cette espèce pionnière.

Société : les Mon Calamari sont l'une des espèces les plus sophistiquées de la galaxie, contrairement à ce que la propagande impériale tente de colporter. Leur régime politique est une république représentative, très légaleste et égalitaire. La grande majorité d'entre eux sont altruistes et généreux. Travailleurs, ils sont déterminés à défendre ce qu'ils perçoivent comme juste et s'efforcent de concilier beauté et industrie. Il est difficile de ne pas considérer comme exemplaires les accomplissements de leur société.

Si l'espèce présente ce qui pourrait s'apparenter à un défaut, c'est la propension de ses membres à se complaire dans les rêves et le romantisme. Les Mon Calamari ont tendance à se passionner pour les causes considérées comme perdues d'avance et à préférer les outsiders. Ils prennent la paix et la productivité, et n'ont aucune affection pour la guerre, mais leur sens inné de la justice et de la vertu les a souvent mis en première ligne de conflits qui ne les concernaient pas directement. Heureusement pour eux, leur détermination, associée à leurs talents tactiques et stratégiques, leur permet de briller dans la plupart des situations martiales.

Outre leur amour de l'art et de la culture, les Mon Calamari disposent de nombreux scientifiques et ingénieurs de pointe. La qualité de leur construction navale rivalise avec ce qui se fait de mieux dans le secteur Corellien, même si leurs exigences esthétiques ne manquent pas d'interroger les autres architectes.

L'autorité tyrannique de leurs maîtres impériaux fait ressurgir le désir de liberté des Mon Calamari, qui ferment une résistance avec les Quarrens, autre espèce réduite en esclavage de la planète Dac. Ils ne tarderont pas à lancer une opération commune visant à reprendre leur patrie.

Monde d'origine : Dac (que l'on appelle également Mon Cala, surtout entre étrangers) est avant tout un monde aquatique dominé par un gigantesque océan. On compte bien quelques îlots et récifs sur lesquels les Mon Calamari ont bâti des structures, mais la plupart de leurs villes flottent à la surface. L'espèce partage la planète avec les Quarrens, contre qui elle a souvent guerroyé, ainsi qu'avec d'autres races douées de conscience comme les Moappa et les Whaladons (toutes évoluant essentiellement en milieu sous-marin). Les fameux chantiers navals Mon Calamari gravitent en orbite autour du monde.

Langue : les Mon Cal et les Quarrens parlent le mon calamarien, idiome de leur monde, mais après avoir longuement côtoyé la République Galactique, la planète

Dac a largement adopté le basic. La prononciation du basic par les Mon Calamari s'accompagne de gargouillis, mais reste intelligible pour la plupart des auditeurs.

Au sein de l'Alliance : les Mon Cal qui sont parvenus à fuir l'esclavage et à rejoindre l'Alliance figurent parmi les guerriers les plus résolus de la Rébellion. Ils font d'excellents pilotes et techniciens, leurs dons les amenant spontanément vers la carrière d'As, de Stratège ou d'Ingénieur. Ceux qui recherchent la gloire tendent plutôt vers la carrière de Soldat. Les Devoirs Victoire militaire, Supériorité spatiale et Secours demeurent les plus attractifs pour un Mon Cal, mais Technologie peut plaire à certains.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- Seuil de stress :** 10 + Volonté
- Expérience de départ :** 100 XP
- Capacité spéciale :** les Mon Calamari commencent le jeu avec 1 rang en Connaissance (Éducation). Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- Amphibien :** un Mon Calamari peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau.

LES SULLUSTÉENS

Espèce vivant en milieu souterrain, les Sullustéens sont pourtant attirés par les étoiles et ceux que l'on croise dans l'espace assurent souvent la fonction de pilotes ou d'astrogateurs. Affables, curieux de nature et sans complexe, ils apprécient peu l'Empire et encore moins le fait que la corporatocratie qui leur tient lieu de gouvernement depuis les bureaux de SoroSuub ait vendu toute leur planète à la machine de guerre impériale.

Physiologie : malgré leurs caractéristiques extérieures bien singulières, les Sullustéens sont en fait très proches des humains sur le plan génétique. Leur peau présente une teinte rosée et une pilosité très réduite. Leur taille varie généralement entre 1m et 1m80. Leurs yeux sont grands et sombres, leurs oreilles larges et arrondies, et les fanons de peau qui leur tiennent lieu de joues sont appelées « abajoues ».

Comme ils occupent une planète dont la surface est parfaitement inhospitable, les Sullustéens sont devenus une espèce cavernicole prospérant sous la croûte instable de Sullust. Cette adaptation leur confère une ouïe exceptionnelle, notamment la capacité de déterminer précisément la distance et la direction par divers indices sonores. La structure de leurs yeux leur permet de voir jusqu'à vingt mètres dans l'obscurité totale. Malheureusement, pour la plupart, cela se traduit par des lésions de la cornée dès qu'ils s'exposent de manière prolongée à la lumière naturelle.

Autre résultat de leur adaptation, les Sullustéens savent toujours dans quelle direction ils avancent, quelles que soient les conditions (y compris sans le moindre indice physique). Cette aptitude leur permet de se repérer facilement dans le dédale de tunnels et de galeries qui compose leur habitat. Pour des raisons qui restent encore mystérieuses, cet instinct directionnel s'applique également au voyage spatial, y compris à la navigation hyperspatiale.

Société : la culture sullustéenne tourne autour des clans, au sein desquels une unique femelle est entourée de plusieurs mâles, le groupe entier se chargeant de l'éducation des enfants. Les femelles atteignent leur maturité avant de quitter cette cellule pour aller fonder leur propre groupe (on parle de « clan-terrier »). La religion sullustéenne est polythéiste. La mort y est révérée en tant que « sommeil éternel ». Certaines galeries, très vastes et sophistiquées, constituent de magnifiques sites sacrés.

Bien que la plupart des Sullustéens restent près de leur foyer, ceux qui répondent à l'appel de l'aventure et des nouvelles expériences peuvent facilement monnayer leur sens de l'orientation inné pour décrocher des emplois de spationautes d'un bout à l'autre de la galaxie. Ces voyageurs ont accumulé un grand savoir, notamment technologique et industriel, qu'ils ont pu ensuite partager avec les leurs. Les perspectives minières extrêmement lucratives de Sullust et de ses lunes ont provoqué l'essor de l'économie sullustéenne, dominée par la très diversifiée corporation SoroSuub. Celle-ci emploie la moitié de la population, ce qui lui a permis d'orchestrer sa mainmise sur le pouvoir local. Cette autorité s'exerçait dans un premier temps dans l'ombre, mais l'avènement de l'Empire en a fait une réalité légale.

Les Sullustéens sont d'un naturel cordial et communicatif. Ils apprécient l'humour, moyen qui permet selon eux de mieux anticiper les réactions d'autrui. Leur curiosité exacerbée les fait souvent passer pour imprudents. Ils éprouvent un profond désir de goûter tout ce que peut offrir la galaxie.

Monde d'origine : la surface instable et inhospitalière de Sullust cache une culture complexe et stupéfiante dans ses entrailles. Le ciel y est souvent noir de nuages de cendres volcaniques, ce qui n'empêche pas les Sullustéens de savoir exactement où s'établir pour éviter les dangers locaux.

Langue : de nombreux spationautes, surtout parmi les contrebandiers, pratiquent le très fluide sullustois, ce qui témoigne de l'omniprésence des Sullustéens sur les hyppervoyages de la galaxie.

Au sein de l'Alliance : la Résistance sullustéenne, qui s'opposait au contrôle de Sullust par SoroSuub, se présente désormais davantage comme un adversaire direct de l'Empire. Rien de surprenant, donc, à voir de plus en plus de Sullustéens rejoindre l'Alliance et mettre leurs dons et leur bravoure au service de la lutte contre Palpatine. La carrière d'As paraît idéale pour bien des Sullustéens, même si leur dextérité naturelle en fait aussi d'excellents Soldats et que leurs sens si particuliers les destinent également à la carrière d'Espion. La plupart des Devoirs conviennent parfaitement aux membres de cette espèce.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure** : 10 + Vigueur
- **Seuil de stress** : 10 + Volonté
- **Expérience de départ** : 100 XP
- **Capacité spéciale** : les Sullustéens commencent le jeu avec 1 rang en Astrogation. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage. Ils débutent également avec un rang du talent Pilote chevronné.

ÉTAPES 4 ET 5 : CHOISIR UNE CARRIÈRE ET DES SPÉCIALITÉS

À ce stade, chaque joueur est censé bien cerner son personnage, savoir d'où il vient et connaître son histoire avant son arrivée dans l'Alliance. Nous arrivons désormais au moment où il va déterminer la manière dont son personnage sert la Rébellion. Ces choix sont cruciaux, car ils construisent en grande partie l'avenir du PJ.

Les joueurs devraient se pencher sur chaque carrière, leurs spécialités et les arborescences de talents correspondantes avant d'arrêter leur choix. Les compétences de carrière sont très importantes, non seulement au moment de la création du personnage, mais aussi pour les projets ultérieurs. Un joueur qui aimeraient que son personnage se retrouve un jour à la tête d'une importante

unité de soldats de l'Alliance dans le cadre d'une bataille décidant du sort d'une planète devrait ainsi sérieusement envisager la carrière de Stratège plutôt que celle d'Ingénieur.

QUELLE EST LA DIFFÉRENCE ?

Pour faire simple, on peut dire que la différence entre les carrières et les spécialités est que ces dernières ne sont que le développement des premières. Les spécialités ne font que préciser et améliorer la voie esquissée par la