

2/ Les races

Humain

L'espèce humaine est notre espèce : elle est présente dans l'univers de Star Wars.

On peut trouver des humains sur quasiment toutes les planètes civilisées de la galaxie, et même sur certaines planètes sauvages. Cela a donné naissance à la théorie de l'apparition simultanée de la race humaine sur plusieurs planètes distinctes. Néanmoins, il est plus probable, au vu de leurs ressemblances génétiques et des théories actuelles sur l'évolution, que tous les humains de la galaxie soient originaires d'une seule et même souche vivant à l'origine sur une seule planète. L'identité de cette planète est inconnue, et de nombreuses planètes clament ainsi être le berceau de l'humanité. Citons ainsi Coruscant, Corellia et Alderaan.



Bothan

Le peuple bothan est originaire de la planète Bothawui, un monde cosmopolite épargné des troubles de la Guerre Civile Galactique en raison de la neutralité officielle du gouvernement bothan. Plusieurs colonies ont également été construites sur des planètes proches, telles que Kothlis, qui est désormais le siège d'une importante communauté, Lashband ou encore Moonus Mandel. Toutes ces colonies forment l'Espace Bothan dont Drev'starn est la capitale.

Les Bothans sont des humanoïdes trappus caractérisés par leur fourrure dense et drue qui recouvre la totalité de leur corps. Cette dernière peut prendre diverses teintes selon les individus et transmet également les variations d'humeur de chaque Bothan. Selon sa position, relevée ou aplatie, ou par des ondulations, un Bothan peut laisser filtrer ses émotions aux personnes qui l'entourent parfois contre son grès. Les Bothans quel que soit leur sexe portent une barbe sur le dessous du menton. Ils sont en général de petite taille et ne dépassent pas les un mètre soixante-dix de hauteur.

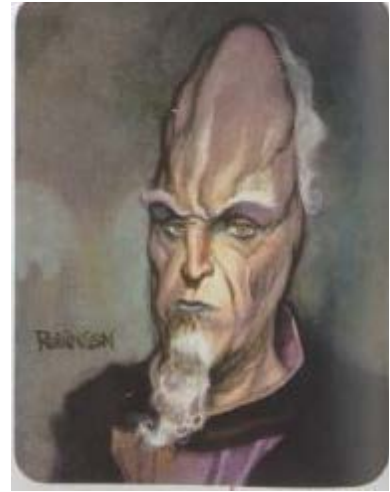
La culture bothane est principalement basée sur la gloire et le pouvoir du clan de naissance. Les Bothans sont très avides de pouvoir et de puissance. Ils sont très fiers de leurs nombreuses colonies qui leurs fournissent matières premières et diverses richesses.

Les relations entre clans sont parfois tendues, la politique bothane n'étant pas réputée pour son calme et sa bonne ambiance. Les manoeuvres politiques sont donc devenues au fil du temps une spécialité des Bothans. Les Bothans constituent une espèce fidèle et une fois leur amitié gagnée ou honneur reconnu, ils ne dévient pas, vous soutenant jusqu'à la mort.



Céréens

Les Céréens sont une race d'extraterrestres humanoïdes issus de la planète Céréa située dans la bordure extérieure. Ils sont facilement identifiables à leurs grosses prédominances crâniennes dues à leur cerveau binaire. Ainsi cette espèce est dotée d'un avantage évolutif majeur qui permet aux Céréens une capacité d'analyse et de résolution de problèmes largement supérieure à la moyenne. Leur cerveau si volumineux et efficace soit-il, est irrigué par un système vasculaire inédit constitué de deux cœurs. Cette espèce est connue pour ses qualités pacifiques et, vivant en symbiose avec la nature, ils possèdent une notion de philosophie très développée.

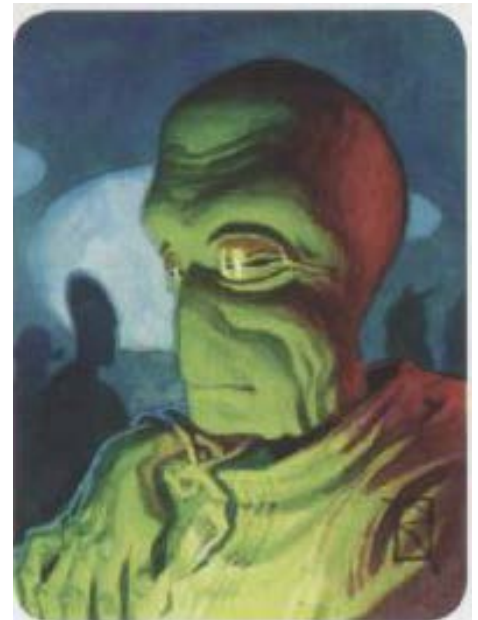


Duros

Originaires de la planète Duro, les Duros figurent parmi les premiers voyageurs stellaires de l'Histoire. Ils sont responsables de la création des plus anciennes voies commerciales et routes hyperspatiales de la Galaxie. Aventuriers par nature, les Duros développèrent le voyage spatial bien longtemps avant même la création de la République Galactique. Nombre de Duros abandonnèrent leur planète pour parcourir l'espace. Ils figurent, aux côtés des Coréliens, parmi les plus réputés des explorateurs de l'espace.

Lorsque l'Empire prit les rênes de la Galaxie, les Duros furent victimes d'une occupation forcée. Les ingénieurs impériaux creusèrent de nombreuses mines près de l'antique Vallée de la Royauté, et développèrent encore davantage le potentiel industriel de la planète, entraînant davantage l'écologie générale vers le chaos. La surface de Duro fut recouverte de produits toxiques tous plus dangereux les uns que les autres.

Une fois l'Empire vaincu lors de la bataille d'Endor, les Duros intégrèrent la Nouvelle République et lui apportèrent leurs chantiers navals et tout leur potentiel industriel.



Gamoréens

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

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



Ithoriens

Les Ithoriens sont des créatures d'1,8 à 2,3 mètres de haut, possédant deux jambes, deux bras, un cou long et large portant deux bouches sur les côtés (chacune alimentée par deux gorges) et une tête en forme de marteau, avec deux gros yeux. Leur peau est en général brune. Leurs réflexes et leur coordination sont légèrement plus lente que la moyenne des humanoïdes.

En général, les Ithoriens sont herbivores, écologistes et complètement pacifistes. Ils sont profondément religieux et aiment fortement l'art. Les Ithoriens sont souvent touchés par une soif inextinguible d'exploration de la galaxie. Beaucoup deviennent des commerçants interplanétaires, voyageant entre les étoiles seuls ou dans d'énormes vaisseaux hordes. Ils ne se résolvent à la violence que lorsqu'ils sont menacés. C'est pourquoi la plupart restent neutres lors de la guerre.



Kel Dor

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

Les Kel Dor possèdent une peau pouvant aller de la couleur pêche au rouge le plus vif, et ont pour la plupart des yeux d'un noir absolu, bien qu'occasionnellement des enfants naissent avec des yeux argent (ce qui marquerait selon certains une capacité puissante à maîtriser la Force). Les Kel Dor sont en général de la même taille que les Humains et possèdent le même dimorphisme sexuel, les femmes étant légèrement plus petites que les hommes. Leur crâne est orné de deux côtés par des excroissances osseuses auxquelles est accroché leur masque respiratoire. Leurs longs doigts se terminent par de petites griffes aiguisées.



Mon Calamari

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

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

Bien que les deux espèces parlent à l'origine la même langue, les Mon Calamari se sont très rapidement tournés vers le Basic, la langue officielle pratiquée dans toute la Galaxie. En réalité leur planète est le seul point vraiment commun entre les deux espèces, qui possèdent des points de vue sensiblement différents sur la vie : les Mon Calamari auraient plutôt tendance à être des rêveurs et des idéalistes



Quarren

Originaires de la planète-océan Mon Calamari, les Quarrens partagent leur espace vital avec une autre espèce, les Mon Calamari, mais vivent eux dans les profondeurs des mers.

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

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



Rodiens

Originaires de Rodia, les Rodiens sont des humanoïdes à la peau verte, que l'on retrouve un peu partout dans la Galaxie. Ils possèdent de grands yeux noirs, un museau long, et de grands doigts terminés par des petites ventouses. Leur crâne est surmonté de deux petites antennes, qui sont des organes sensoriels très sensibles. On trouve des Rodiens à tous les niveaux de la société galactique, que ce soit au Sénat, sous l'Ancienne République, avec notamment le sénateur Onaconda Farr ou l'aide du Suprême Chancelier Palpatine, Dar Wac, ou dans les bas-fonds, comme le chasseur de primes Gredo.

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



Sullustéens

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

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

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



Trandoshan

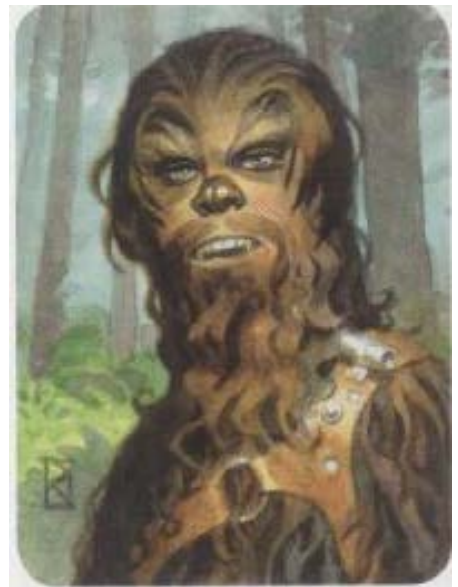
Les Trandoshans, ou comme ils se nomment eux-même les "T'doshok", sont des reptiles humanoïdes dotés d'une grande force physique, et originaires de la planète Trandosha, ou Dosha, un monde aride et peu accueillant. Le Trandoshan adulte mesure de 1,50 mètre à 2,10 mètres, et est doté d'une force physique peu commune. C'est l'une des rares espèces à pouvoir se battre à armes égales avec un Wookiee, qui est pourtant considéré comme une créature exceptionnellement forte.

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



Wookiee

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



Zabrac

Originaires de la planète Iridonia, les Zabraks sont des humanoïdes d'une taille pouvant aller de 1,60 mètre à 2,10 mètres, et dont la tête est recouverte de petites cornes et le corps de de tatouages, qui donnent à cette espèce un aspect parfois effrayant. Très tôt dans l'histoire galactique les Zabraks ont atteint un niveau de technologie élevé et ont pu coloniser plusieurs mondes extérieurs aux alentours de leur planète natale. On estime que cette espèce a ainsi établi huit colonies dans la Bordure Extérieure, et que les différents groupes coloniaux ont pu prospérer de façon suffisamment importante pour que les Zabraks s'identifient eux-même selon les colonies d'où ils viennent, plutôt que par rapport à Iridonia uniquement.

Les Zabraks ont également formé des communautés sur d'autres planètes déjà habitées, comme Corellia et Talus, qui comptent une importante communauté de ce peuple. Les Zabraks dans leur ensemble possèdent un fort caractère et une volonté de fer, doublé d'un instinct de survie supérieur à la plupart des autres espèces.



Table 2.1 : Caractéristiques de base (2d10+Bonus, D5+Bonus pour Points de blessures, voir table 1.3 pour Points de Force)

	PB	PF	CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	Vol	Soc
Humain	+7	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Bothan	+6	B	20	20	20	15	25	20	20	20	25
Cerean	+6	B	20	20	20	20	15	25	20	25	20
Duros	+7	C	20	20	20	15	25	25	20	20	20
Gamoreen	+9	C	20	20	25	25	15	15	20	20	15
Ithorien	+7	B	20	20	20	20	15	25	20	20	25
Kel Dor*	+6	A	20	20	20	15	25	20	20	25	20
Mon Cal*	+7	B	20	20	20	15	20	25	25	20	20
Quarren*	+8	C	20	20	20	25	20	20	20	15	15
Rodien*	+7	B	20	20	20	20	25	20	20	15	15
Sullusteen	+6	B	20	20	20	15	25	20	25	20	20
Trandoshan	+8	C	20	20	25	25	15	20	20	20	20
Twilek*	+7	A	20	20	20	20	20	20	20	15	25
Wookiee	+9	B	20	20	30	25	15	20	20	15	15
Zabrac	+6	B	20	20	20	20	20	20	20	25	20

* Vision Nocturne

Table 2.2 : Vitesse de déplacement

Bonus d'Ag	Demi-Déplacement	Déplacement Complet	Charge	Course
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30

Table 3.3 : Points de Force

Type	1-4	5-8	9-10
A	2	2	3
B	1	2	3
C	1	2	2