



CEUX QUI SONT DIFFÉRENTS : LES XÉNOMORPHES

Il existe de nombreuses espèces intelligentes dans les Mondes Connus. Trois sont assez fortes ou assez nombreuses pour garder un certain degré de liberté sur leur monde natal. Leurs planètes appartiennent officiellement aux maisons royales ou à la Ligue. Des enclaves de leur culture originelle y existent, mais la plupart de ces xénomorphes vivent dans un univers dirigé par les humains. Tous peuvent obtenir une commission dans la Ligue ou un titre dans leur propre caste noble.

D'autres espèces extraterrestres seront détaillées dans des suppléments à venir. Le meneur de jeu et les joueurs ne doivent pas hésiter à créer de nouvelles espèces.

Créer un personnage xénomorphe : S'il choisit la création sur mesure, le joueur doit dépenser un certain nombre de points joker pour acquérir les pouvoirs spéciaux et les capacités uniques de son espèce. (Ils sont déjà intégrés à la création biographique.) Les coûts minimums pour un personnage xénomorphe sont indiqués dans la Création sur mesure, p. 92. Des attributs suggérés sont donnés dans la création biographique de chaque race.

UR-OBUN



Les Ur-Obun sont souvent recherchés comme diplomates et négociateurs. À la différence de leurs frères ukar, plus agressifs, leur culture, très mystique, accorde une grande valeur à l'érudition et à la philosophie. Les Obun ont un certain talent pour répondre aux questions qui tourmentent les autres. Ils peuvent être ordonnés par l'ordre obun de l'Église Universelle (Voavenlohjun).

Enfance

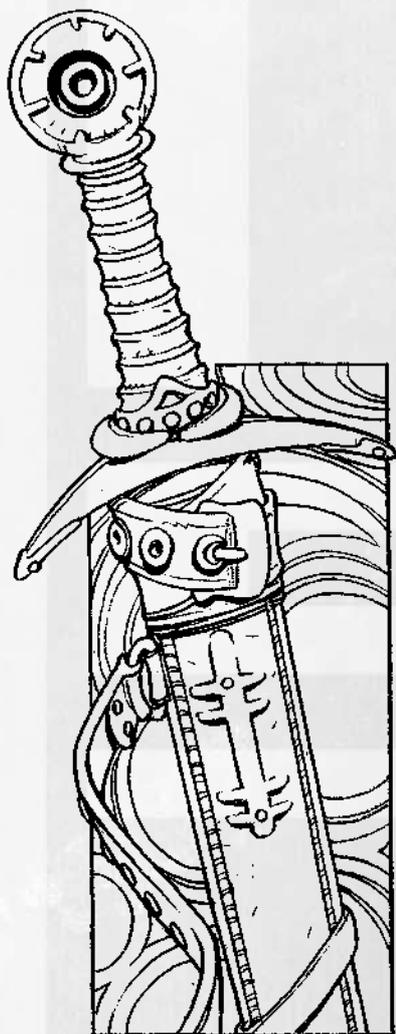
La plupart des Obun sont élevés sur leur monde natal de Velisimil, mais certains viennent de colonies ou d'autres mondes (généralement cosmopolites).

Caractéristiques – Force (max. 9), Dextérité (base 4) +1, Endurance (max. 9), Intelligence +1, Extraverti ou Introverti +1, Calme +1, Foi +1, Psi ou Théurgie 1 ; **Compétences** – Concentration ou Force d'âme 1, Empathie 1, Étiquette 1, Langue (obunien), Langue (teyrien) (2 pts) ; **Qualité** – Juste (Passion +2 pour redresser des torts) ; **Défaut** – Condescendant (Extraverti -2 face aux profanes).

Apprentissage

À la place des options présentées ci-dessous, les Obun peuvent choisir de rejoindre une guilde ou un ordre religieux humain pour leur apprentissage et leur premier poste (c'est particulièrement vrai pour les Obun qui ne vivent pas sur leur monde natal).

• **Conseiller de l'Umo'rin :** **Caractéristiques** – Intelligence +2,



Perception +1, Extraverti ou Introverti +2; **Compétences** – Charme +2, Observation +1, Communication (Débat ou Éloquence) 2, Concentration ou Force d'âme 1, Connaissance (choisir un domaine) 1, Empathie 1, Enquête 1, Étiquette 1.

- **Prêtre voavenlohjun: Caractéristiques** – Intelligence +2, Introverti +1, Foi +2; **Compétences** – Charme +1, Observation +1, Alchimie 1, Bibliothèque 1, Concentration 2, Connaissance (Métaphysique) 1, Force d'âme 2, Premiers soins 1.
- **Champion vhem-saahen: Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +2, Endurance +1, Passion ou Calme +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +2, Tir +2 Vigueur +1.

Premier poste

- **Conseiller de l'Umo'rin: Caractéristiques** – Dextérité +1, Intelligence +2, Perception +1, Extraverti ou Introverti +2, Passion ou Calme +2, Foi +2; **Compétences** – Charme +2, Observation +1, Alphabet (obunien ou teyrien) (2 pts), Communication (Débat ou Éloquence) 2, Concentration ou Force d'âme 2, Connaissance (choisir un domaine) 2, Empathie 1, Enquête 2, Étiquette 1; **Atout** – Rang (Fédéré).
- **Prêtre voavenlohjun: Caractéristiques** – Dextérité +1, Intelligence +2, Perception +1, Introverti +2, Passion ou Calme +2, Foi +2; **Compétences** – Charme ou Observation +1, Alchimie ou Bibliothèque 1, Alphabet (obunien) (2 pts), Concentration 3, Connaissance (Métaphysique) 1, Empathie 1, Enquête 1, Force d'âme 2, Médecine 1, Premiers soins 2; **Atout** – Ordination (novice).
- **Champion vhem-saahen: Caractéristiques** – Force +2, Dextérité +2, Endurance +2, Intelligence +1, Perception +1, Passion ou Calme +2; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +2, Tir +2, Vigueur +1, Concentration ou Force d'âme 2, Premiers soins 2. **Atout** – Allié (3 pts).

Choisissez l'une des manœuvres suivantes :

Arts martiaux : Coup de poing expert, Coup de pied expert, Clé
Escrime : Parade, Coup d'estoc, Coup de taille

Temps de service

Les Ur-Obun utilisent des temps de service modifiés (voir Périodes supplémentaires, p. 86).

- Le Temps de service standard ne leur donne que 12 points de compétences. Si un Obun souhaite devenir Fidèle impérial, il ne reçoit que 9 points pour ses compétences.
- Si le personnage achète Éveil mental/Psi natif, il ajoute 3 points à son score de Psi.
- Si le personnage achète Vocation théurgique/Néophyte, il ajoute 3 points à son score de Théurgie.



UR-UKAR



Cousins des pacifiques Ur-Obun, les Ukar sont des criminels violents et cyniques... c'est tout du moins ce que pensent la plupart des habitants des Mondes Connus. Les Ukar ont subi une longue oppression, due en partie à leur guerre contre l'humanité lors du premier contact des deux espèces. Ils s'affrontent dans des guerres de clans fratricides, au fin fond des cavernes souterraines de leur monde natal. Les Ukar élevés selon la tradition voient rarement la lumière avant l'âge de cinq ans. Ils sont donc très à l'aise dans le noir et les espaces étroits. Ceux qui échappent à ces conflits sanglants en quittant leur planète s'engagent souvent comme assassins ou mercenaires. Leur origine souterraine leur donne

d'indéniables avantages pour les activités nocturnes.

Enfance

Caractéristiques – Force (max. 9) +1, Dextérité (base 4) +1, Endurance (max. 9), Perception +2, Passion ou Calme +1, Tech (base 4), Psi 1, Pulsion 1; **Compétences** – Combat à mains nues +1, Discrétion +1, Baratin 1, Langue (teyrien) (2 pts), Langue (ukarien), Survie 1; **Qualité** – Toucher sensible (Perception +2 pour reconnaître les objets touchés); **Défaut** – Amer (Calme -2 dans les interactions avec les humains), Ostracisme (modéré).

Apprentissage

De nombreux Ukar préfèrent rejoindre une guilde plutôt que de se lancer dans les carrières traditionnelles de leur clan.

- **Chef de clan : Caractéristiques** – Dextérité +1, Intelligence +1, Perception +1, Extraverti +1, Passion ou Calme +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +2, Esquive +1, Intimidation +1, Tir +1, Baratin 2, Connaissance (Poisons) 1, Force d'âme 1, Survie 1.
- **Guerrier/Hors-la-loi : Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +2, Endurance +1, Passion ou Calme +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +2, Esquive +1, Intimidation +1, Tir +1, Baratin 2, Connaissance (Poisons) 1, Force d'âme 1, Survie 1.

Premier poste

- **Chef de clan : Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +1, Endurance +1, Intelligence +1, Perception +1, Extraverti +2, Passion ou Calme +2, Foi ou Ego +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +2, Esquive +1, Intimidation +1, Tir +1, Baratin 1, Connaissance (Poisons) 1, Force d'âme 1, Survie 1; **Atout** – Rang (Quan).
Choisissez l'une des manœuvres suivantes:
Boxe Jox Kai Von: Coup de poing expert, Coup de pied expert, Clé
Escrime au couteau kraxi: Parade, Coup d'estoc, Coup de taille
- **Guerrier/Hors-la-loi : Caractéristiques** – Force +2, Dextérité +1, Endurance +2, Perception +1, Extraverti ou Introverti +1, Passion ou Calme +2, Foi ou Ego +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +2, Esquive +1, Intimidation +1, Tir +1, Baratin 1, Connaissance (Poisons) 1, Force d'âme 1, Survie 1; **Atout** – Liens familiaux (3 pts).
Choisissez l'une des manœuvres suivantes:
Boxe Jox Kai Von: Coup de poing expert, Coup de pied

expert, Clé

Escrime au couteau kraxi: Parade, Coup d'estoc, Coup de taille

Temps de service

Les Ukar utilisent des temps de service modifiés (voir Périodes supplémentaires, p. 86).

- Si le personnage achète Éveil mental/Psi natif, il ajoute 3 points à son score de Psi.
- Un Ur-Ukar peut devenir Fidèle impérial s'il le désire.

VOROX



Ces monstres à plusieurs bras sont très appréciés comme troupes de choc ou guérilleros. Seuls les Vorox « civilisés » ont le droit de quitter leur planète natale, car les « sauvages » sont trop indisciplinés et dangereux. Les griffes empoisonnées des Vorox civilisés ont été retirées pour prouver leur engagement envers la civilisation. Les nobles vorox ont le droit de garder une griffe comme insigne de leur rang.

Enfance

- **Chef : Caractéristiques** – Force (base 4, max. 12) +1, Dextérité +2, Endurance (base 4, max. 12) +1, Intelligence (base 2) +1, Tech (base 1), Passion (toujours dominante); **Compétences** – Combat à mains nues +1, Intimidation +1, Vigueur +1, Langue (teyrien) (2 pts), Langue (voroxien), Pistage 1, Survie 1; **Qualités** – Prédateur (Perception +2, Calme -2 quand il est affamé), Géant (Vitalité +2, course de base = 14 mètres), Odorat sensible (Perception +1 pour discerner les odeurs); **Défaut** – Frustré (Extraverti -2 dans les situations sociales); **Atouts** – Morsure (Dex + Combat à mains nues, Init. -1, DMG 3d), Membres supplémentaires (total de six membres utilisables comme bras ou jambes), Griffes empoisonnées (6 pts: Dex + Combat à mains nues, DMG 3). Le poison vorox est un paralysant lent. Si la griffe inflige des dommages, la victime subit une pénalité cumulative de -1 par round sur toutes ses actions physiques; quand il s'est écoulé un nombre de rounds égal à son score de Vitalité, elle ne peut plus entreprendre la moindre action physique jusqu'à la fin de la scène); **Handicap** – Ostracisme (léger), Pas de pouvoirs occultes (ne peut pas éveiller ses pouvoirs mentaux ou de théurgie).
- **Guerrier : Caractéristiques** – Force (base 4, max. 12) +1, Dextérité +2, Endurance (base 4, max. 12) +1, Intelligence (base 2), Tech (base 1), Passion (toujours dominante); **Compétences** – Combat à mains nues +2, Discrétion +1, Esquive +1, Mêlée +2, Observation +1, Vigueur +1, Langue (voroxien) (2 pts), Pistage 2, Premiers soins 1, Survie 2; **Qualités** – Prédateur (Perception +2, Calme -2 quand il est affamé), Géant (Vitalité +2, course de base = 14 mètres), Odorat



sensible (Perception +1 pour discerner les odeurs); **Défaut** – Frustré (Extraverti -2 dans les situations sociales); **Atouts** – Morsure (Dex + Combat à mains nues, Init. -1, DMG 3d), Membres supplémentaires (total de six membres utilisables comme bras ou jambes); **Handicap** – Ostracisme (léger), Pas de pouvoirs occultes (ne peut pas éveiller ses pouvoirs mentaux ou de théurgie).

Apprentissage

À ce stade, le Vorox est généralement « civilisé » par les humains pour qu'il puisse avancer dans la société. Il peut aussi choisir de rentrer dans une guilde.

Caractéristiques – Force +1, Dextérité +1, Endurance +1, Perception +1, Passion +1; **Compétences** – Combat à mains nues +2, Discrétion +1, Esquive +1, Intimidation +1, Mêlée +1, Observation +1, Vigueur +1, Pistage 1, Survie 1.

Premier poste

• **Chef de meute: Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +1, Endurance +1, Intelligence +1, Perception +2, Extraverti ou Introverti +1, Passion +2, Foi ou Ego +1; **Compétences** – Combat à mains nues +1, Esquive +1, Mêlée +1,

Observation +1, Tir +1, Vigueur +1, Pistage 1; **Atout** – Noblesse (chevalier).

Graa (art martial des Vorox) : Banta (charge), Drox (Deuxième main)

• **Guerrier: Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +1, Endurance +1, Intelligence +1, Perception +2, Extraverti ou Introverti +1, Passion +2, Foi ou Ego +1; **Compétences** – Combat à mains nues +1, Esquive +1, Mêlée +1, Observation +1, Tir +1, Vigueur +1, Pistage 1; **Atout** – Liens familiaux (3 pts).

Graa (art martial des Vorox) : Banta (charge), Drox (Deuxième main)

Temps de service

Les Vorox ne peuvent prendre qu'un seul temps de service supplémentaire: le Temps de service standard, le Service impérial ou les Implants cybernétiques. Ils ne peuvent pas éveiller leurs pouvoirs mentaux ou théurgiques. Les chefs vorox peuvent devenir Chevalier errant en prenant le temps de service Chevalier errant.

