

STARS WARS UNCHAINED

EPISODE VI

LE BESTIAIRE



IL EST TEMPS DE S'INTÉRESSER AUX MÉCHANTS ET AUTRES SALES TYPES QUE VOUS POUVEZ TROUVER DANS STAR WARS UNCHAINED.

LE MJ A LA POSSIBILITÉ D'AJOUTER AUX EXTRAS ET CRÉATURES LES RACES, ATOUTS ET HANDICAPS QU'IL TROUVE NÉCESSAIRE CAR TOUT CE QUI EST DÉCRIT ICI N'EST QU'UN MODÈLE POUVANT ÊTRE MODULÉ EN FONCTION DU GOUT DU MJ MAIS DANS TOUS LES CAS RESPECTEZ LA RÈGLE DÉCRIRE DANS LE LIVRE DE RÈGLES DE SAVAGE WORLD :

NE CONSTRUISEZ PAS VOS MÉCHANTS COMME VOUS LE FERIEZ POUR UN PERSONNAGE JOUEUR. ATTRIBUEZ LEUR LES CAPACITÉS QUE VOUS JUGEZ UTILES ET CONSACREZ PLÛTÔT VOTRE TEMPS E IMAGINATION À TRAVAILLER SUR L'INTRIGUE DE VOTRE SCÉNARIO OU SUR LA MEILLEURE FAÇON D'INTÉRESSER, D'AMUSER VOS JOUEURS.

VOS MÉCHANTS VOUS PARAISSENT TROP PUISSANT ? LA VIE EST FAITE AINSI ET BIEN AU CONTRAIRE LA SOLUTION POUR RÉSOUDRE CE PROBLÈME DOIT VENIR DE VOS JOUEURS ET NON DE VOUS CAR LA SATISFACTION DE VOS JOUEURS SERA ENCORE PLUS GRANDE LORS-QU'ILS AURONT DÉJOUÉ «LE GRAND MÉCHANT PAS BEAUX» QUI FAISAIT BARRAGE.

ACKLAY (J)

Allure : 8

Taille : +4
Vision Nocturne

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D8 D6 D10 D6 D8

- Compétences : Combat D8, Discrétion D6, Escalade D8, Perception D6
- Capacités: Grande taille, +2 à ses jets d'attaque
- Handicaps: Myope, Perception ou combat - 2 lorsque la cible est à 5 cases

DEFENSE

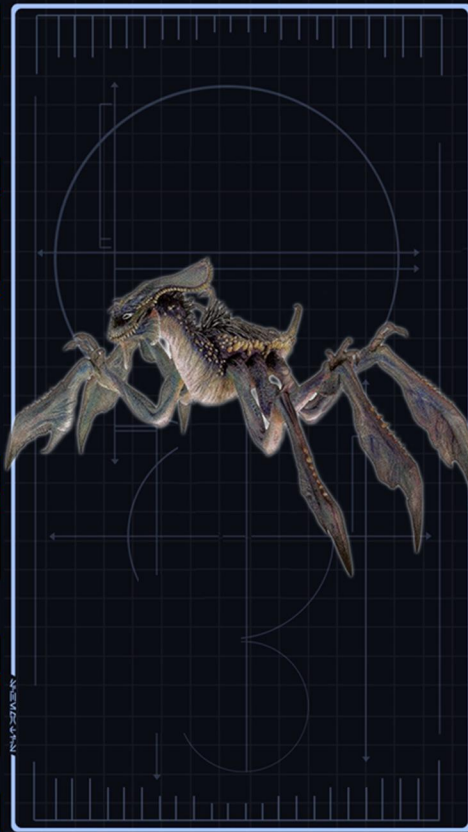
PARADE RESISTANCE
6 12(2)

Carapace : 2 Points en Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
MORSURE/GRIFFE D8 D6

Arme : Morsure / 2 Griffes, Attaque mêlée, For +1D6



BANTHA (J)

Allure : 4

Taille : +6

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D4 D4 D12+2 D6 D10

- Compétences : Combat D4
- Atouts: Costaud, +1 résistance, poids max 8xForce
- Handicaps: Obèse, +1 résistance, -1 allure, Course D4
- Capacités: Reste sans manger et boire des semaines. Résistant, Pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois. Grande Taille: +2 à ses jets d'attaque

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
15

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
CORNE D4 D6

Arme : 2 Cornes, Attaque mêlée, For +1D6



> **Biologie et apparence** : L'Acklay est une créature de plus de 3 mètres de haut. Elle est amphibie et de type crustacé, originaire de la planète Vendaxa. Bien qu'ils soient des crustacés, ils possèdent également des caractéristiques de reptiles comme leur dentition. Leur peau de cuir est particulièrement résistante et peut être de différentes couleurs du vert au brun, une autre caractéristique reptilienne. Leurs petits yeux sont capables de voir dans les profondeurs des mers et océans, mais ne voient pas bien de près. Ils sont également résistants à la forte luminosité de leur monde naturel.

Son ventre demeure l'endroit le plus sensible de l'animal en cas d'attaque. Cette partie de son corps est en réalité moins dure que le reste de sa peau. Il possède une crête osseuse au sommet de son crâne utile tant pour la défense que pour l'attaque. Elle lui sert notamment à protéger sa nuque d'éventuelles agressions. Les Acklays ont six pattes à l'extrémité desquelles se trouvent des griffes utilisées pour transpercer ou couper en deux un adversaire au combat. Elles sont longues et peuvent donc atteindre un ennemi que leurs mâchoires ne pouvaient approcher.

Elles sont recouvertes d'une peau aussi dure que celle du corps. La créature possède, sur l'ensemble de son corps, des poils lui permettant de sentir ses ennemis, grâce à un système de perception de l'électricité corporelle. Leur estomac est de taille modeste mais il est étirable. Ils ont un métabolisme qui leur permet de libérer de l'énergie rapidement en cas de besoin mais leur faim en est également accrue.

> **Biologie et apparence** : Le Bantha est sans doute l'un des animaux les plus communs et les plus répandus de toute la galaxie. On pense que des colons les ont amenés sur chaque nouvelle planète au fil de la colonisation. Cette créature herbivore est facilement domesticable et est très utile pour tirer ou transporter des charges lourdes.

L'animal est capable de s'adapter à de nombreux mondes et climats, on le retrouve ainsi dans des déserts, des plaines verdoyantes ou encore des régions glaciaires. Il est également capable de survivre durant plusieurs semaines sans eau ni nourriture. Bien que de nombreuses sous-espèces se soient développées au fil du temps, la souche garde tout de même certaines caractéristiques. Ils sont quadrupèdes, sont recouverts d'une épaisse fourrure à longs poils et leur tête est surmontée d'une paire de cornes en spirales imposantes. Les cornes des femelles font généralement une seule spirale alors que les cornes des mâles, à la fin de leur vie, peuvent atteindre deux spirales. La taille, l'épaisseur et la qualité des cornes démontrent généralement l'état de santé et les conditions de vies d'un Bantha. Un Bantha commun adulte (Bantha Majorus) avoisine les 3 à 4 mètres de hauts et peut peser jusqu'à 4 tonnes.

Lorsqu'un nouveau-né arrive au monde, il pèse près de 50 kilos. Les mâles sont plus grands et plus gros que les femelles. Leur espérance de vie s'étale sur 80 à 100 années et leur maturité sexuelle est atteinte à l'âge de 20 ans. La période de gestation est de 30 mois.

CHASSEUR DE PRIMES (J)

Rang : Vétéran
Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D8 D8 D8 D6 D6

- **Compétences :** Combat D8, Discrétion D8, Pilotage D6, Piratage D6, Pistage D8, Recherche D10, Réparation D6, Tir D8

- **Atouts :** Ambidextrie, Contacts, Dégaine comme l'éclair.

- **Handicaps :** Arrogant, Cupide.

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
6 10(5)

Armure Type Mandalorien, Lourd : 5 Points en Armure, Intégrale, -2 en Agilité.

ATTAQUE

TIR DEGATS
CARABINE BLASTER D8 2D8

Transport Léger, Détonateur Termal, Pistolet Blaster, SR ComLink, Détonateur Sonique



DRAGON KRAYT (J)

Allure : 6

Taille : +8
Terreur : -2
Vision Nocturne

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D6 D8 D12+10 D6 D12

- **Compétences :** Combat D10, Intimidation D12, Perception D12, Pistage D10

- **Capacités :** Enorme, +4 à ses jets d'attaque.

Résistant, ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois. Balayage, Coup de queue derrière lui, zone de 3 cases de Long et 6 de large, dégâts For -2

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
7 18(2)

Ecailles : 2 Points en Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
MORSURE/GRIFFES D10 D8

Arme : Morsure /2 Griffes, Attaque mêlée, For +1D8

> **Chasseur, Traqueur, Tueur à gages :** D'innombrables ennemis s'opposent à la quête de domination de l'Empire Sith. Aussi, l'Empire dépense sans compter pour se débarrasser de ces menaces en s'offrant les services des chasseurs les plus redoutables de la galaxie. Quiconque s'attire les foudres de l'Empire est condamné à passer le reste de sa vie dans l'angoisse et la terreur car il n'est jamais question de savoir si un chasseur de primes vous trouvera, mais quand il vous trouvera.

Célèbres et anonymes à la fois, les chasseurs de primes sont bien plus que de simples mercenaires : ce sont les héritiers d'une vocation professionnelle, d'un cercle ancien auréolé de gloire. La traque de cibles à travers plusieurs systèmes stellaires requiert l'intervention d'un expert, en particulier quand les cibles sont importantes, puissantes et prêtes pour l'affrontement. La carrière de chasseur de primes attire de nombreux aspirants de tous horizons en quête de sensations fortes, mais seuls les plus forts survivent dans cette voie où règne une concurrence sans pitié.

La voie du chasseur de primes est périlleuse — les enjeux sont toujours de taille — et ne peut avoir que deux issues : une vie pleine de gloire... ou une mort rapide et déshonorante.

> **Affiliations et Loyauté :** Les chasseurs de primes ne constituent pas un groupe homogène. Ils appartiennent à des races différentes, relèvent d'affiliations diverses et chacun d'entre eux mène sa carrière à sa guise. Si certains respectent le code d'honneur farouche des Mandaloriens, d'autres ne suivent que leur propre jugement.

Bien qu'exerçant la même profession, les chasseurs de primes savent qu'ils ne peuvent pas toujours avoir confiance les uns en les autres ; parmi les membres les plus célèbres de la profession, la concurrence peut transformer un collègue en un ennemi impitoyable. Même les employeurs des chasseurs de primes ont tendance à dissimuler leurs véritables intentions car la situation peut très vite se retourner quand des complications surviennent... et il en survient toujours. Il n'est pas rare d'observer des changements d'allégeance, des retournements de situation et des affrontements mortels parmi les chasseurs de primes.

La qualification de Dragon Krayt englobe plusieurs sous-espèces, toutes aussi terrifiantes les unes que les autres. L'une d'elles, le Dragon de Canyon, mesure 10 mètres de long, et peut aller jusqu'à 30 mètres au plus fort de sa croissance. Les dragons Krayt se développent tout au long de leur durée de vie, devenant de plus en plus forts et grands avec l'âge. Leur crâne est couvert d'une crête de cinq cornes effilées, et leur tête est renforcée par de puissantes plaques d'os.

L'été est la saison des amours pour le dragon Krayt, et les canyons de Tatooine résonnent alors de hurlements terrifiants. Même les féroces pillards Tusken se sauvent en entendant ces cris, car ils savent que les Dragons de Krayt sont capables de semer la mort sur leur passage.

Les Tusken ont une certaine révérence teintée de crainte pour les dragons Krayt, car ils respectent la férocité et la puissance de ces créatures. L'un des rites de passage pour les jeunes Tusken constitue à traquer et tuer un dragon Krayt, mais les récits rapportant la réussite d'une telle mission sont rares.

Les dragons Krayt possèdent des gésiers pour les aider à digérer leur nourriture. Ces gésiers contiennent parfois de précieuses pierres polies, connues sous le nom de perle de dragon Krayt. La beauté de ces pierres, associée à l'extrême difficulté de se les procurer, en a fait des objets très rares, et donc d'une grande valeur.

Le dragon de Canyon est déjà une créature fantastique, dont la simple vue peut glacer d'effroi l'homme le plus endurci. Mais cette sous-espèce n'est rien si on la compare au Grand Dragon Krayt, un reptile que l'on ne trouve qu'au plus profond du désert de Tatooine. Le Grand Dragon a pour habitude de s'enfouir sous le sable, dans lequel la puissance de ses dix membres lui permet de nager comme un poisson dans l'eau. C'est le plus terrible prédateur de la planète.

Certains xénobiologistes ont émis l'hypothèse que les dragons de Krayt seraient les descendants des Dragons Duinuo-gwuin, qui auraient régressé dans l'évolution. Les dragons de Krayt ont un autre parent éloigné : le dragon de Kell.

DROIDE DE COMBAT B1

Allure : 6

TRAITS

AGI	AME	FOR	INT	VIG
D6	D6	D4	D4	D4

- Compétences : Combat D4, Perception D4, Tir D6
- Atouts: Ambidextre
- Handicaps: Ignorant,Présomptueux.

DEFENSE

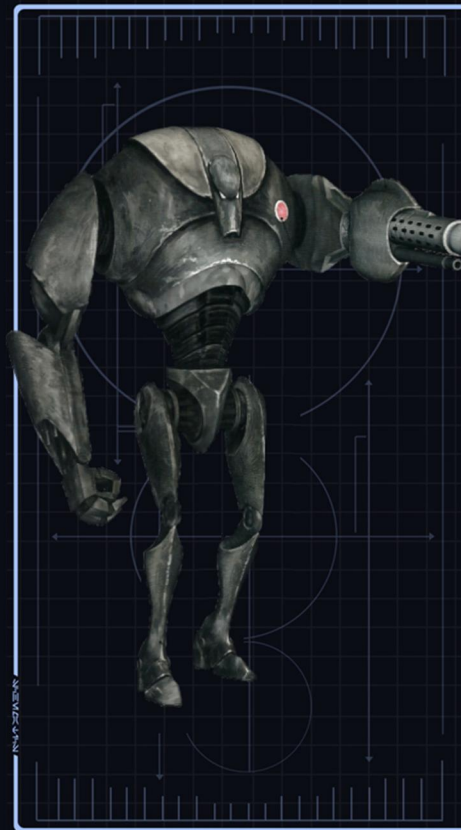
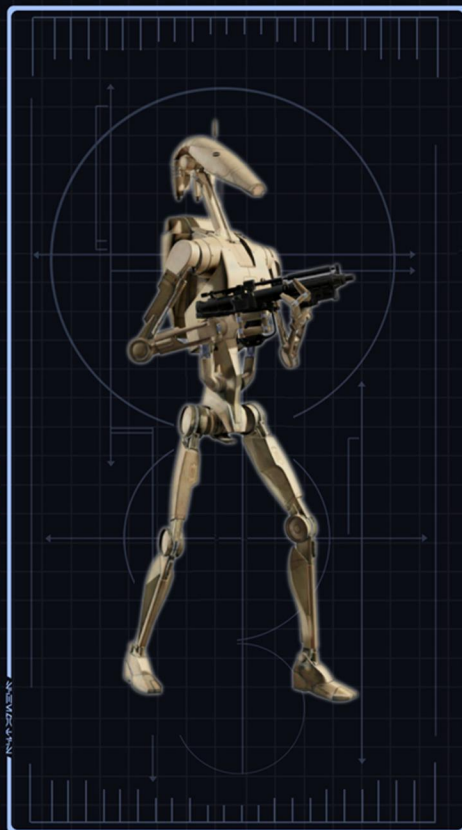
PARADE	RESISTANCE
4	6(2)

Blindage : 2 Points en Armure

ATTAQUE

	TIR	DEGATS
CARABINE BLASTER	D6	2D8

Arme : Carabine Blaster, Tir, 2D8, PA 2, Etourdir



DROIDE DE COMBAT B2

Allure : 6

TRAITS

AGI	AME	FOR	INT	VIG
D6	D6	D6	D6	D6

- Compétences : Combat D6, Perception D6, Tir D6
- Atouts: Ambidextre
- Ignorant, Présomptueux.

DEFENSE

PARADE	RESISTANCE
5	9(4)

Blindage : 4 Points en Armure

ATTAQUE

	TIR	DEGATS
2 CARABINE BLASTER	D6	2D8X2

Arme : 2 Carabine Blaster, Tir, 2D8, PA 2, Etourdir

Lorsque le chancelier Palpatine fit interdire la plupart des droïdes militaires et paramilitaires, Baktoid transféra la quasi-totalité de ses usines de production hors des frontières républicaines.

Ses chaînes de production permirent à la Confédération des Systèmes Indépendants qui affronta la République durant la Guerre des Clones de disposer d'un arsenal conséquent.

Fondamentalement, le design de ce droïde n'a rien de très extraordinaire et la structure ainsi que les performances du droïde sont plutôt médiocres.

Il représente parfaitement la doctrine d'une infanterie obéissante, bon marché et prête à se faire désintégrer par armées entières.

L'atout essentiel de cette série est donc son coût extrêmement compétitif (un facteur qui devait permettre à la Confédération déjà financièrement aisée de prolonger le conflit). La conception du châssis permet de remplacer les pièces facilement ou de les cannibaliser afin de reconstruire des droïdes opérationnels à partir de plusieurs unités trop endommagées. Les fonctions cognitives et les aptitudes martiales des Série N sont plutôt limitées, comme les concepteurs l'avaient souhaité.

On a ainsi vu ces machines assurer des missions de police, surveiller des camps de prisonniers, procéder à des battues à grande échelle, contrôler les voies d'accès d'une ville ou tout simplement participer à un siège en bonne et due forme ou à une occupation planétaire.

Le modèle standard possède un vocabulateur mais son processeur heuristique peu performant ne lui permet pas de s'adapter facilement à la nouveauté ou aux imprévus.

Tous les droïdes de ce type étaient équipés d'un comlink militaire interne boosté (500 km de portée) couplé à un système d'asservissement simple mais très ingénieux.

Successeur de l'antique droïde de combat de la Fédération du Commerce, le Super droïde de combat est construit par Baktoid Combat Automata. Il est l'aboutissement de la série de droïde de combat relativement rentable que la Fédération du Commerce a mis en chantier afin de satisfaire son besoin de défense. Le Super droïde de combat est beaucoup mieux armé que le droïde de combat standard. Là où il y avait un blaster, on trouve maintenant deux canons blasters inclus dans la main droite du droïde. Cette disposition lui permet de ne pas perdre son arme mais également qu'un adversaire ne puisse pas la lui retirer, comme un Jedi par exemple. Toutefois, ce double blaster peut être remplacé par un autre dispositif utilisant la technologie de blaster reposant sur l'étincelle de plasma.

Le super droïde de combat est revêtu d'une armure bien plus résistante que celle des droïdes de combat, ce qui lui permet de mieux se protéger et de pouvoir endurer des tirs plus puissants et plus soutenus. De plus, cette armure cache l'unité d'alimentation primaire du droïde qui était à la vue de l'ennemi sur la version précédente, ce qui le rendait fragile. Sous cette armure, on trouve plusieurs récepteurs de signal droïde ce qui permet au droïde de ne pas se désactiver si l'un de ceux-ci vient à être endommagé. Malgré cela, le Super droïde de combat dispose d'un degré d'indépendance réduit du fait de ses processeurs beaucoup moins performants.

Le design déshumanisé du droïde a été imaginé par les ingénieurs de Baktoid Combat Automata afin d'intimider ses adversaires. Cet effet ajouté à la finesse des membres de face qui minimise la surface de cible en font un redoutable combattant autant puissant qu'intimidant. Lors d'un combat, le Super droïde de combat peut se mouvoir à une vitesse assez élevée malgré son centre de gravité haut placé. Handicap compensé par des algorithmes de mouvements qui le rendent plus stable.

DROIDE DE COMBAT BX COMMANDO

Allure : 6

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG

D8 D6 D8 D4 D6

- **Compétences :** Combat D8, Discrétion D8, Perception D6, Persuasion D6, Piratage D6, Réparation D6, Tir D8

- **Capacités:** Imitation Vocale, +2 en persuasion
- **Atouts:** Esquive, Dégaine comme l'éclair.

DEFENSE

PARADE RESISTANCE

6 7(2)

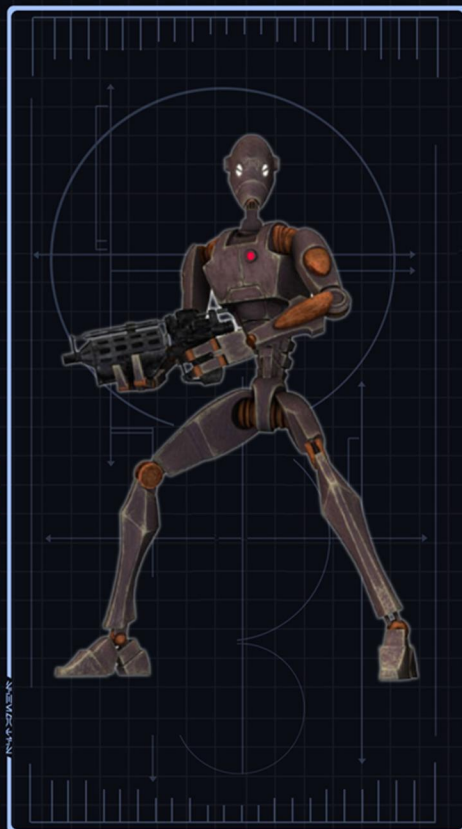
Blindage: 2 Points en Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS

VIBROLAME EPEE D8 2D8

Armes: Vibrolame Epee, Fusil Blaster



DROIDE DE COMBAT TX-20

Allure : 4

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG

D4 D6 D4 D8 D4

- **Compétences:** Connaissance Tactique D8, Jeu D6, Navigation D8, Perception D6, Recherche D8, Réseaux D6, Sarcasme D8

- **Atouts:** Commandement, Contacts, Erudit
- **Handicaps:** Préemptueux, Têtu.

DEFENSE

PARADE RESISTANCE

2 5(1)

Blindage: 1 Point en Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS

Pendant la Guerre des clones, des droïdes spécialisés pour remplir des missions d'infiltration, quelques cyborgs commandos BX sortirent des chantiers de construction au début du conflit. Leur apparence est semblable à celle des incontournables B1 avec une intelligence moins limitée que celle de leurs congénères : ils prennent de fait plus d'initiatives. La peinture noire ébène du corps est parfaitement adaptée aux missions requérant un minimum de camouflage dans la nuit. Leurs "mains" sont composées de trois "doigts" épais, et leur armure est capable d'encaisser plusieurs salves de blaster à la suite. Quand ils se déplacent, ils émettent des sons électroniques menaçants. Ils sont en outre dotés d'un vocabulateur sophistiqué, qui leur permette de prendre la voix de n'importe quel individu : après l'avoir écouté, les BX enregistrent le son et le reproduisent à loisir pour duper les ennemis les plus crédules.

Lorsqu'ils sont touchés, ils sont en mesure de se redresser comme si on les avait seulement poussés. Leur point faible reste la tête. Les BX sont une fois de plus favorisés, car leurs mouvements sont plus véloces que ceux des droïdes classiques, de sorte qu'ils s'apparentent à des gestes humains. Eux seuls peuvent accomplir des sauts assez prodigieux, ils sont capables d'esquiver les tirs avec facilité. Bien qu'ils ne fussent pas régulièrement mis à contribution, leurs rares apparitions furent désastreuses pour le camp adverse. Outre le fusil E-5, ils disposent d'un arsenal plus perfectionné. Une vibrolame dans sur leur dos, utilisée lorsqu'ils perdent leur arme première. Lors d'attaques à distance, ils utilisent des détonateurs thermiques, de petites armes paralysantes ou des cutters à fusion qu'ils sortent pour se débarrasser d'un ennemi en toute discrétion. La victime est alors électrocutée et hors d'état de réagir pendant de longues heures. Ils peuvent bricoler les panneaux de contrôle des portes pour les franchir sans difficultés. Si les entrées sont scellées, en revanche, les droïdes avaient recours à un petit engin permettant de les perforer en profondeur.

Les droïdes tactique de série T furent utilisés par les Séparatistes durant la Guerre des Clones. Plus intelligents et indépendants que les droïdes de combat, ces séries T tenaient le rôle de conseiller tactique ou de commandant en second des chefs séparatistes. Certains modèles furent même directement à la tête de bataillons ou de flottes.

Autre différence avec les droïdes de combat, les Séries T étaient tous uniques. Il était ainsi commun de constater des différences de voix, même minimes, des comportements différents et des unités arborant des schémas de peintures et de couleurs particuliers.

Ainsi ses droïdes apparurent fréquemment au cours de la Guerre des Clones. Difficile de dresser le bilan de leurs actions et résultats mais d'après les archives concernant leurs rencontres avec les forces de la République, les droïdes tactiques se montrèrent plus efficaces en tant que commandant en second, relayant les ordres, organisant les forces armées qu'en commandant au cours de batailles. Dans ces cas particuliers, il semblerait que leur programmation fut vite dépassé lors de batailles complexes. Leur tactique consistait alors la plupart du temps à des attaques directes, causant souvent la destruction de bons nombres d'unités droïdes de combats, que les tactiques tenaient d'ailleurs en très basse estime. Ils étaient même parfaitement arrogants, méprisant leurs homologues de combat, si sûrs de leur programmation plus évoluée.

D'après les archives, la République rencontra ses droïdes la première fois à la bataille de Christophsis, dont un était sous le commandement direct d'Assajj Ventress. Par la suite, ces droïdes fournirent même à deux reprises de précieuses informations à la République qui put pirater leurs données. Une fois par le commandant clone Bly et Aayla Secura, et à une autre reprise par la sénatrice Amidala pour découvrir le laboratoire du Dr Nuvo Vindi sur Naboo.

DROIDEKA

Allure : 6 (8)

Taille : +1

Terreur : -1

Vision Nocturne

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG

D8 D4 D4 D4 D6

- Compétences : Combat D6, Perception D8, Tir D10

- Capacités: Roule, +2 en vitesse lorsqu'il roule.

- Atouts: Ambidextre

DEFENSE

PARADE RESISTANCE

5 14(8)

Blindage: 2 Points en Armure

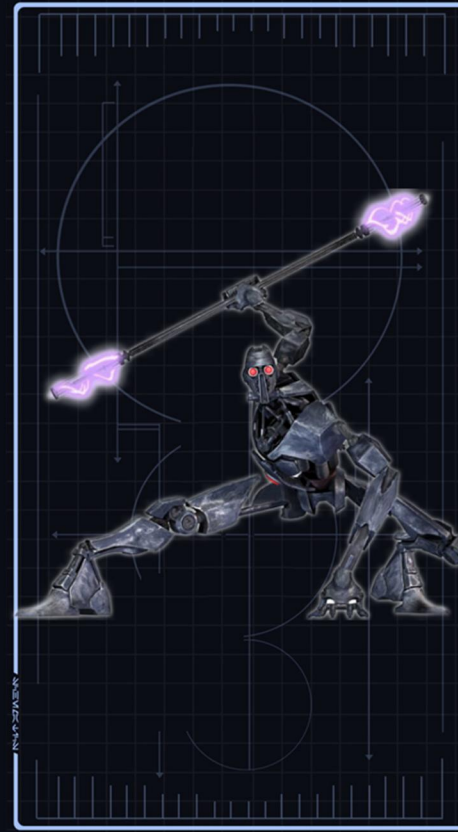
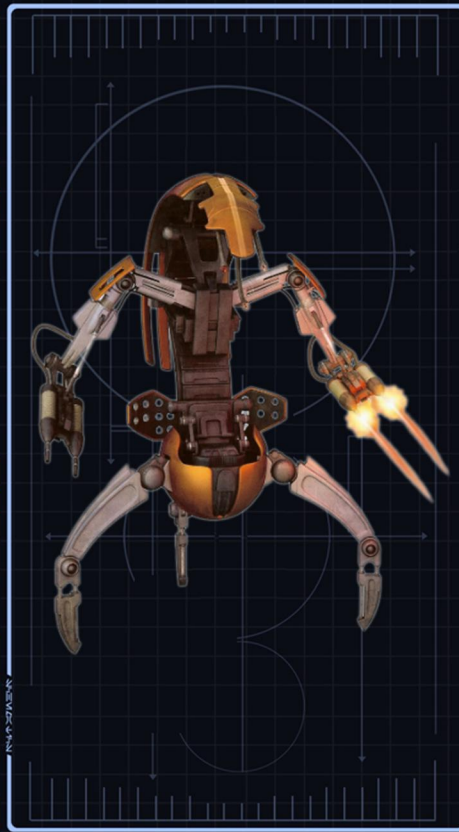
Bouclier déflecteur: 6 Points en Armure

ATTAQUE

TIR DEGATS

2 BLASTER LOURD D10 2D8+2

Arme : 2 Blaster Fusil Lourd, CdT 2, PA3, Etourdir



DROIDE GARDE IG-100 (J)

Allure : 6

Terreur : -1

Vision Nocturne

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG

D6 D6 D8 D4 D8

- Compétences: Combat D10, Perception D6, Tir D6

- Capacités: Autoformation, après 2 rounds de combat, +2 sur ses jets d'attaque.

- Atouts: Ambidextre, Attaque à deux Armes

DEFENSE

PARADE RESISTANCE

7 10(4)

Blindage: 4 Points en Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS

VIBROLAME LANCE D10 2D8

Arme : 2 Pistolet Blaster Lourd (Rétractable)

Le Droïdeka est le résultat d'un appel d'offre remporté par les chantiers Colicoïd Creation Nest. Son armature fut construite par les fabricants, les Colicoïdes, qui lui donnèrent le nom de droïdeka qui signifie dans leur langue « droïde sans cervelle » après que les Neimoidiens leurs annoncèrent que les droïdes seraient contrôlés par un ordinateur central. La principale ressemblance avec ses concepteurs est le fait qu'il puisse se mettre en roue afin d'arriver rapidement sur son ennemi et se déployer rapidement sur trois pattes.

Possédant un armement largement supérieur aux Droïdes de Combat avec deux canons laser jumeaux aux poignets, le Droïdeka peut mettre ainsi ses adversaires gravement en difficulté et permettre d'assurer certaines positions difficiles d'accès pour les CABou les STAP. Un des grands avantages du droïde est son bouclier déflecteur assez puissant pour ne laisser passer aucun tir ni même les sabres laser des Jedi. Lorsque son bouclier est saturé, il est tout de même protégé par un blindage en bronzium sur toutes les parcelles de son corps sauf ses pattes. Consommant énormément d'énergie, le Droïdeka est équipé de petits réacteurs à fusions qui peuvent exploser s'ils sont touchés. Ne possédant pas de photorécepteurs comme les autres droïdes, il est équipé de plusieurs senseurs beaucoup plus précis qui lui donne des informations visuelles, sonores et qui tiennent compte des vibrations. La première grande utilisation des Droïdekas fut lors de l'invasion de la planète Naboo où ils remplirent parfaitement leurs rôles.

Dix ans plus tard, la Fédération du Commerce entra dans la Confédération des Systèmes Indépendants, engageant ses Droïdekas dans l'armée droïde qui combattit lors de la Guerre des Clones contre la République. Lorsque celle-ci devint un Empire, elle écrasa toutes les formes de rébellion, mettant fin à tous les droïdes possédés par les Séparatistes et ne laissant que quelques modèles utilisés par des particuliers.

Lors de l'accident du Général Grievous, volontairement provoqué par le Comte Dooku, Grievous est devenu en grande partie droïde et exigea que l'on lui crée une garde rapprochée d'élite à l'image de ses anciens acolytes. Passant commande à Holowan Mechanicals, le Comte Dooku précisa au constructeur le fait que les droïdes devaient être capable d'apprendre au fil des combats. Ces modifications donnèrent les Magna Garde IG-100 qui revêtirent le vêtement traditionnel Kaleesh désormais symbole du Général Grievous. Combattant redoutable, l'IG-100 possède comme arme principale un bâton électrostatique pouvant engourdir un bras ou tuer un ennemi si le contact se prolonge. Fait en phrik, un minerai résistant aux sabres laser, le bâton électrostatique est révolutionnaire pour son époque et devient une arme dangereuse aux mains d'un Magna Garde qui peut tenir tête à des Jedi même si ses chances de gagner sont faibles. Malgré le fait qu'il soit spécialisé dans les attaques au corps à corps, l'IG-100 possède un lance roquette contenant deux missiles à longue portée totalement invisibles avant leur déploiement mais qui ont un effet dévastateur. Pourvu de deux photorécepteurs à la tête et un sur le torse, il a l'immense avantage de pouvoir continuer à fonctionner même s'il se fait couper la tête et il possède une main extensible qui lui permet de s'accrocher si un Jedi lui fait une poussée de Force. Holowan Mechanicals produisit le Magna Garde avec des aptitudes au combat propres et la plupart du temps enseignées par Grievous, qui refusait de réparer les éventuels dégâts de ses droïdes, augmentant leurs aspects de combattants. Produit en faible quantité, le Magna Garde fut très rapidement utilisé dans diverses missions comme sur Kashyyyk, où un certain nombre d'entre eux rencontrèrent l'Escouade Delta qui était envoyée pour libérer le Chef Wookiee Tarfuul. La proclamation de l'Empire mit fin à tous les droïdes de la Confédération des Systèmes Indépendants et les IG-100 ne firent pas exception.

HOMME DES SABLES

Allure : 6
Charisme : -2

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D8 D6 D8 D4 D8

- Compétences: **Combat D6, Discrétion D6, Equitation D8, Intimidation D8, Perception D6, Pistage D6, Survie D8, Tir D6**

- Atouts: **Enragé, Combatif**
- Handicaps: **Sanguinaire, Etranger**

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
7 6

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
GADERFFII D6 +2

Arme : **Gaderffii, For+2, Arme à deux mains, +1 Parade, Carabine Blaster. Possède un Bantha.**



JAWA

Allure : 6

Taille : -1
Vision Nocturne

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D6 D6 D4 D6 D4

- Compétences: **Combat D4, Discrétion D6, Perception D6, Pilotage D6, Piratage D8, Réparation D8, Survie D4, Tir D6**

- Atouts: **Teckos, Recycleur**
- Handicaps: **Frêle, Pacifiste**

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
4 3(-1)

ATTAQUE

TIR DEGATS
PISTOLET ION D6 2D6 ION

Arme : **Pistolet Ion, PA1, Seulement Droïde**

Les Tusken, généralement appelé les Hommes des Sables sont des indigènes de la planète désertique Tatooine. Ce peuple ainsi que celui des Jawas partagent des origines communes qui prend ses racines avec le peuple Kumungah qui fut jadis enlevé par l'Empire Infini pour servir d'esclaves sur d'autres planètes. Le visage des Tusken n'est pas identifié à ce jour par les scientifiques puisqu'ils portent en permanence un masque, ils semblent avoir un corps humanoïde, mesurer entre 1.8m/1.9m et sont incompatibles à la reproduction avec les Humains, ce qui fait d'eux une espèce à part et non-Humaine bien qu'humanoïde. Afin de survivre, le peuple à du s'adapter au climat extrême de la planète. Ils ont appris très tôt à se couvrir de la tête aux pieds avec des vêtements aux couleurs du désert en ne laissant dépasser aucun centimètre carré de peau. Leurs vêtements sont devenus un signe de distinction pour s'identifier et s'exprimer. Ils portent systématiquement des lunettes les protégeant à la fois du sable et des rayons du soleil. En dessous de celles-ci, ils ont adapté une protubérance recouvrant leur nez et bouche. Dans cette protubérance, il y a une petite cavité qui sert à humidifier l'air qui la traverse afin de le rendre plus respirable. Les enfants portent un masque unisexe pour n'en changer qu'à l'âge adulte et prendre celui correspondant aux standards physiques attribués à leur sexe. Il est strictement interdit pour un Tusken de se dévêtir en face d'autres Tusken à quelques exceptions prêtes : à la naissance, lors de la nuit de noces et une fois adulte dans l'intimité d'une tente et en la seule présence de son époux/épouse. Ne pas respecter cette règle est sévèrement punie de bannissement ou de mort. La population est divisée en petites tribus qui vivent en se déplaçant à travers le désert. Ils sont des nomades et ne possèdent pas de technologie. Ils sont considérés par les autres espèces comme des monstres barbares et sauvages, notamment en raison des nombreux pillages et attaques qu'ils effectuent lors d'une rencontre malencontreuse. Il existe de nombreux rituels au sein de cette société. L'un d'entre eux veut que l'adolescent montre qu'il est capable de chasser. Il est alors envoyé seul dans le désert et doit tuer un animal. Plus l'animal est dangereux à affronter et plus de prestige aura l'adolescent. Les femelles sont généralement chargées de l'intendance du campement pendant que les mâles partent à la chasse ou au pillage.

Les Jawas sont facilement identifiables avec leur longue robe brune à capuche, leurs yeux aussi jaune que lumineux et leur petite taille d'environ un mètre. Certaines études faites sur leurs cadavres ont montré qu'ils étaient très mince et qu'ils avaient l'aspect de rongeurs avec un visage rétréci. Ils sont également connus pour avoir un excellent odorat leur permettant de connaître de nombreuses infos sur l'individu qui se trouve en face d'eux. En effet, les informations contenues dans les odeurs leur permettent de connaître l'identité d'un autre Jawa ainsi que son état de santé, le clan auquel il appartient, le contenu de son dernier repas, son âge ou encore son humeur. Au fil de temps, les Jawas se sont adaptés à leur environnement. Ils ont une excellente vision de nuit ainsi qu'un système immunitaire et digestif particulièrement efficace. Leur alimentation est notamment composée d'un fruit du désert, indigeste pour les Humains. La température normale du corps d'un Jawa est de 46°C. A tout moment le visage des Jawas est recouvert par un tissu, lui-même caché par leur capuche, dissimulant leur visage dans l'obscurité et ne laissant apparaître que leurs yeux jaunes et lumineux. Les Jawas vivent en communauté, ils sont une espèce de fouilleurs compulsifs qui passent la plus grande partie de leur vie à chercher puis vendre dans le désert des débris de métal, de droïdes et de machines pour la revente. Ils habitent dans des forteresses où ils sont à l'abri et peuvent élever leurs enfants en sécurité. Ils y restent notamment durant la saison des tempêtes de sable de Tatooine. Ses forteresses ont des murs élevés, fabriqués avec des restes de vaisseaux spatiaux et leur servent principalement à se protéger des Tusken, des dragons Krayt et des tempêtes de sable. Ils sont souvent attaqués par les Tusken qui pillent leurs biens et notamment leur eau. Ils sont séparés en clans familiaux dont chacun possède un territoire dans lequel ils vivent et effectuent leurs recherches de métaux. Le clan est dirigé par un chef de sexe masculin bien qu'un shaman, de sexe féminin, supervise l'ensemble des opérations du clan.