

RACES HUMAINES (r1D100 ≤ 33)

XANTHODERMES (peau jaune à cuivrée)

LEUCODERMES (peau très claire à hâlée)

MELANODERMES (peau marron à noire)

r2D6	RACE	TYPE	T	P
2 et 3	XANTHODERME	(Asiatique)	165	65
4 et 5	LEUCODERME	NORDIQUE	195	95
6 à 8	LEUCODERME	OCCIDENTAL	180	80
9 et 10	LEUCODERME	MEDITERRANEEN	175	75
11 et 12	MELANODERME	(Africain)	185	85

T = Taille moyenne en cm P = Poids moyen en kg

Les personnages humains bénéficient d'un B/MP [Bonus/Malus Permanent] de + 10 points dans toute la section 3 [MANIPULATION] et ce aussi bien pour l'aspect théorique que pour l'aspect pratique.

ATTENTION

Outre le fait que les informations qu'elles contiennent sont très synthétisées, ces fiches ne sont pas complètes. Une fois votre race choisie il est fortement conseillé de lire sa fiche complète présente à la fin du fichier

2 : REPTANDRO (néant) (+S) / Origine : Inconnue



ASPECT : 1m60 / 50 kg

Hermaphrodites. Aspect tout à fait humain sauf canines un peu plus longues que la normale et très légèrement proéminentes.

ORIGINE : Inconnue, y compris des Reptandros eux-mêmes et de l'A.S.T.

Une chose est sûre, c'est en 8.004 E.C. [-3.996 E.C.] que les premiers Reptandros sont vus sur Lemur où ils sont pris pour des autochtones jusqu'à la découverte des Emarrods en 8.400 E.C. [-3.600 E.F.]. C'est d'ailleurs à cette date qu'ils se voient baptisés Reptandros, acronyme entre « reptile » et la racine grecque du mot homme : « andro ». En fait, entre eux, les Reptandros se nomment : « Etres Vivants ».

ALIGNEMENT (F) : Affinités avec les Lemurians (Race 11).

SENS : Standards.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOIDE

2°) VENIN a) **PROJECTION** : Pouvoir hypnotique.

b) **MORSURE** : Mortel

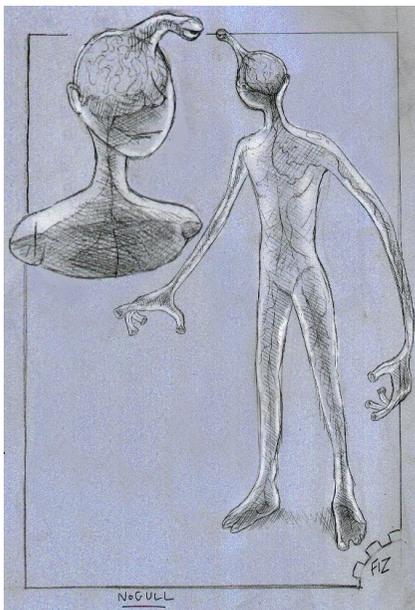
3°) TELESTHESIE : Perception à distance pour tout ou partie des 5 sens.

INCONVENIENTS

1°) VENIN : 1 h après utilisation (en projection ou morsure), **tétanie systématique** durant (60 – prSP) mn.

2°) TELESTHESIE : Repos obligatoire sou peine de coma.

3 : NOGULL (+I) (+N) / Origine : NOGULLON



ASPECT : 1m80 / 55 kg

Filiformes, les Nogulln ont une peau claire, presque transparente, à travers laquelle on devine le notamment le système sanguin.

Ils possèdent des bras démesurés et rétractables d'une longueur maximum atteignant les 7/8^e de leur taille. Lorsqu'il a les bras en extension un Nogull peut, sans se baisser, toucher le sol de ses doigts. En rétraction maximale ils ont des proportions semblables à celles des bras humains.

Les paumes de leurs mains sont munies de ventouses qui peuvent être refermées lorsqu'elles ne servent pas.

L'œil unique qu'ils ont au milieu du front est situé à l'extrémité d'un pédoncule rétractable et orientable sur 360°.

Au repos, il est rétracté dans une cavité de la boîte crânienne mais, même rétracté, il peut être gardé ouvert et permettre la vision de face.

Enfin, les Nogulln disposent d'une excellente perception auditive.

ALIGNEMENT (F) : Les Nogulln ne supportent pas les ambiances bruyantes dans lesquelles ils perdent tout ou partie de leurs moyens.

SENS : Standards.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOIDE : n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

2°) BONUS APTITUDES en PERCEPTION AUDITIVE et ESCALADE

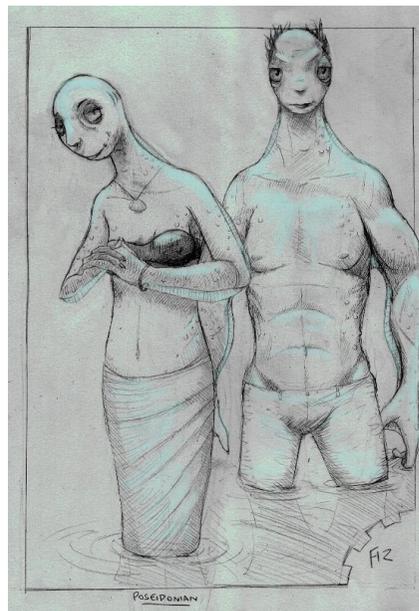
3°) VISION : 360° (*œil pédonculé*)

4°) BRAS : extensibles jusqu'à une longueur égalant les 7/8 de la taille.

INCONVENIENTS

1°) MALUS AMBIANCE BRUYANTE dans toutes les Aptitudes

4 : POSEIDONIAN (+NE) (+S) / Origine : POSEIDONIA



ASPECT : 2m / 95 kg)

La race poseïdonienne est une race artificielle obtenue par manipulation génétique à partir de sujets humains et destinée à peupler les planètes essentiellement aquatiques.

Leur corps est couvert d'écailles aux propriétés mimétiques, ce qui ne les empêche pas d'avoir des cheveux. Ils possèdent des oreilles ressemblant à celles des humains et qu'ils peuvent, comme leurs narines, obturer volontairement. C'est derrière ces oreilles que se situent leurs branchies, lesquelles sont externes et donc visibles.

Leurs yeux, repoussés sur les côtés du visage, leur donnent une excellente vision latérale, mais une médiocre vision de face.

Enfin, les Poseïdonians ont les mains et les pieds légèrement palmés.

ALIGNEMENT (I) : Les Poseïdonians sont mal à l'aise et peuvent se montrer irritables dans les régions arides ou si la température dépasse 25° dans des régions d'hygrométrie de climat tempéré. En revanche ils supportent très bien de très fortes chaleurs en régions humides.

SENS : Vue, Ouïe, **Sonar Aquatique**, Goût, Toucher.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOIDE : n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

2°) BONUS APTITUDES en DISSIMULATION, DISCRETION, NATATION, SAUVETAGE et PERCEPTION AUDITIVE] sous l'eau.

3°) VITESSE de NAGE : 9 km/h (*6 pour les autres races*).

4°) NAGE en APNEE : durée illimitée (*grâce aux branchies*).

5°) TEMPERATURE : Supporte des températures allant de + 25 à - 50°.

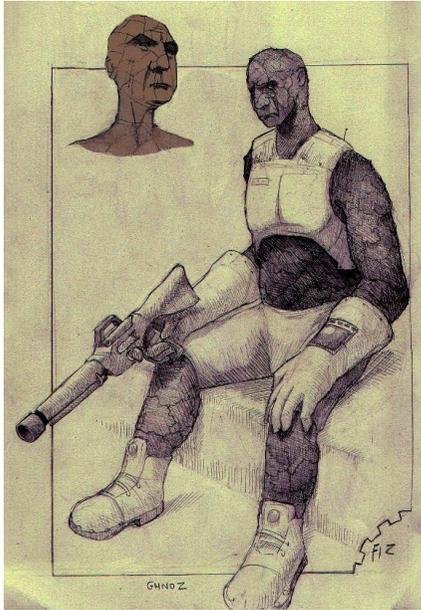
6°) PLONGEE : Peut descendre sans problème jusqu'à 200 m de profondeur.

INCONVENIENTS

1°) MALUS dans **TOUTES** les Aptitudes et Caractéristiques en haute altitude (*à partir de 2000m*). et dans certaines hors de l'eau.

2°) HYDRATATION En hygrométrie de climat tempéré, nécessité de passer, au moins une fois par 24 h, un minimum de 15 mn sous l'eau.

5 : GHNOZ (+IMA) (+Z) / Origine : GHNOZONIA



ASPECT : 2m30 / 120 kg

Ce sont les colosses de la Fédération. Leur peau, mate et marron foncé, ressemble à du cuir.

ALIGNEMENT (F)

Souvent un peu ours, les Ghnozz ne se perdent que rarement en longues palabres. Les aST, en particulier, n'abordent pratiquement jamais de sujets ne concernant pas directement la mission.

Issus d'une société puissamment matriarcale, les Ghnozz ont tendance à s'incliner devant les décisions de tout être féminin, y compris ceux d'autres races.

Les Ghnozimiz, en revanche, ont un très net sentiment de supériorité par rapport aux mâles et, ici encore, quelle que soit leur race.

Enfin, pour des raisons historiques, les Ghnozz (*mâles et femelles*) ne se sentent de réelles affinités qu'avec les Fnhins (*race 8*).

SENS : Vue, Oûie, Odorat, **Sonar aérien**, Toucher.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOIDE : n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

2°) BONUS APTITUDE : en Attaque et Défense à l'arme blanche ou à mains nues et en DISSIMULATION pour dissimulation d'objets sur soi

3°) ULTRASON PARALYSANT

4°) TELEKINESIE Déplacement d'objets par la force de la pensée.

INCONVENIENTS

1°) MALUS APTITUDE : en DISCRETION=, progression discrète et en DISSIMULATION pour camouflage personnel

2°) ULTRASON : 1h après utilisation **crise d'épilepsie systématique**.

3°) TELEKINESIE : Repos obligatoire sous peine de coma.

6 : VELAIS (+IA) (-S +X) / Origine : L'SOTKAARD



ASPECT : 2m10 / 90 kg

La seule particularité physique visible des Velaïs est une crête osseuse partant du haut du front jusqu'à la nuque et qui est une sorte d'antenne de 6^{ème} sens.

Ils possèdent par ailleurs un filtre nasal anti-poussière naturel qui est dû à une adaptation millénaire à leur environnement, L'SOTKAARD, planète essentiellement désert-tique balayée presque en permanence par les vents.

ALIGNEMENT (I)

Les Velaïs sont nerveux et irritables dès que les circonstances les obligent à mettre quoi que ce soit sur leur tête (*casque bien sûr, mais aussi simple foulard*).

SENS : Standards.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOIDE :

2°) BONUS APTITUDES en DECELER PRESENCE et en ORIENTATION.

3°) BONUS ADAPTABILITE pour recherche d'eau en zone aride.

4°) TEMPERATURE : jusqu'à -15°C sans problème.

5°) PROJECTION EMPATHIQUE Permet d'investir la cible d'un sentiment donné (*amour, haine, colère, jalousie, sympathie, méfiance, pitié etc.*), sans que ce sentiment soit dirigé contre une personne précise.

INCONVENIENTS

1°) COUP SUR LA TETE Le moindre coup, aussi faible soit-il, sur la crête d'un Velaï, provoque une perte de conscience d'une durée égale, en minutes, à 5 fois le montant des DEGATS REELS causés par le coup.

2°) PROJECTION EMPATHIQUE : Repos obligatoire sous peine de coma.

7 : SAPHRENN'S (=) (=) / Origine : IGENDAL 2



ASPECT : 2m / 100 kg

Les Saphrenn's sont des mutants naturels descendant des pionniers humains ayant pris pied sur IGENDAL 2 en 7150 E.C. (- 4850 E.F.). Le nom de Saphrenn's vient de celui du multimilliardaire Algorn SAPHRENN qui décida de rendre viable une planète désolée qu'il baptisa IGENDAL 2 en hommage à sa femme : Igendalia.

En quelques générations les Saphrenn's subirent des mutations naturelles et atteignirent leur aspect actuel aux environs de 10.850 E.C. (- 1150 E.F.).

Leur peau, de texture humaine, est de couleur bleue alors que leurs yeux sont violets et leurs cheveux d'un blanc argenté.

ALIGNEMENT (F) : Très proches de la nature, les Saphrenn's sont un peu les écologistes de la Fédération et sont souvent agacés lorsqu'ils se voient obligés d'utiliser des matériels de haute technologie. Les aST notamment préféreront se nourrir naturellement plutôt que d'utiliser les rations K de leur matériel de survie. En combat, les Saphrenn's préfèrent le corps à corps et utilisent plus volontiers l'arme blanche que le pistolaser. D'une manière plus générale, ils sont amènes et dynamiques en milieu agreste et, au contraire, renfrognés, voire irritables, en milieu urbain.

SENS : Vue, Ouïe, Odorat, **Vision infrarouge**, Toucher.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOIDE

2°) BONUS APTITUDES en TECHNIQUE pour manipulation d'objets de NT 1-2. en PECHE, en CHASSE et en PILOTAGE 1-2.

3°) BONUS ADAPTABILITE : sur les mondes de NT 1-2

4°) ENDURANCE : Peut rester 72h sans boire, ni manger, ni dormir.

INCONVENIENTS

1°) MALUS APTITUDES en TECHNIQUE et Pilotage pour objets et véhicules de NT 5 ou plus auxquels il n'est pas habitué.

2°) ADAPTABILITE malus sur les mondes de NT 5-6 auxquels il n'est pas habitué.

3°) ENDURANCE en l'absence de sommeil, risques d'hallucinations.

8 : FNHIN (FNHAN) (+S) / Origine : ORT DA FNHIN



ASPECT : 1m70 / 80 kg

Chauves et imberbes, les Fnhins ont une peau noire cristalline ayant l'aspect du mica.

N'ayant ni pores ni terminaisons nerveuses sensibles, elle interdit aux Fnhins de connaître la notion de température même s'ils en subissent les effets (*rhume, brûlure, déshydratation, etc.*) mais sa dureté modulable en fait une protection efficace.

ALIGNEMENT (F)

Hormis les aST, les Fnhins rencontrés hors de leur monde sont souvent des renégats ou des exilés ayant dérogé au KAMO (*code d'honneur*) de leur « maison ». Il est donc très rare de rencontrer des groupes de Fnhins hors du système d'ELIA.

Plutôt lents, les Fnhins n'apprécient vraiment que la compagnie des Ghnozz (*Race 5*) et supportent mal l'agitation des Selehers (*Race 10*).

SENS : Vue, Ouïe, Odorat, Goût, **Capteur volumétrique**.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOIDE

2°) MODULATION HYPNOTIQUE

3°) MUSIQUE CATALEPTIQUE

4°) DURCISSEMENT de la PEAU

5°) METEO : Préviation du temps par différence de pression atmosphérique (*Capteur volumétrique*).

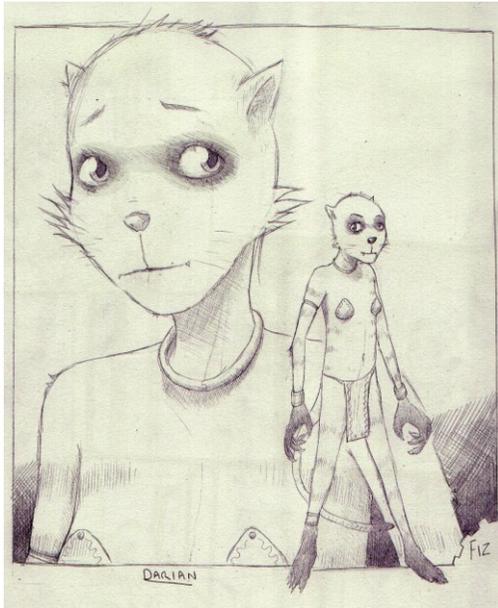
INCONVENIENTS

1°) MALUS APTITUDES en FUIITE, DEFENSE et en TIR INSTINCTIF.

2°) REFLEXE : MALUS lors des jets sous REFLEXE.

3°) MODULATION : Repos obligatoire sous peine de coma.

9 : DARIAN (+NE) (+S) / Origine O DARIA



ASPECT : 1m45 / 35 kg
Leur corps couvert d'une fourrure très douce de couleur fauve avec (comme chez le siamois) des zones plus sombres sur les mains, les pieds, les oreilles, le bout de la queue, et en forme de masque autour des yeux. Leurs mains sont munies de griffes rétractiles. Leur queue, préhensile, et d'une longueur égale au 3/4 de leur taille, peut servir de 3^{ème} main. Très félins, les Darians sont particulièrement agiles et se faufilent partout grâce notamment à leur petit gabarit. Enfin, ils possèdent une excellente perception olfactive.

ALIGNEMENT (F) :

D'une manière générale, les Darians sont de caractère plutôt indépendant, voire frondeur, et sont notamment très ironiques envers les Poseïdoniens. Ils sont également très curieux et deviennent serviables si on le leur demande gentiment.

ALIGNEMENT (I)

Hydrophobes au dernier degré [peur panique de l'eau], ils sont très perturbés en milieu humide (pluie, neige, brouillard, caves, grottes, etc.).

SENS : Vue, Oûie, Olorat, **Capteur volumétrique**, Toucher.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOÏDE

2°) **BONUS** en PERCEPTION OLFACTIVE, DISCRETION (pour progression discrète), ESCALADE sur matériaux tendres (grâce aux griffes) et ADAPTABILITE.

4°) **QUEUE PREHENSILE** : longueur = 3/4 de la taille servant de 3^{ème} main.

5°) **GRIFFES RETRACTILES** : arme naturelle, CA = 3.

6°) **METEO** : Prédiction du temps par différence de pression atmosphérique (Capteur volumétrique).

INCONVENIENTS

1°) **MALUS** en NATATION et SAUVETAGE et dans toutes les Aptitudes en milieu humide, sous la pluie, sur ou dans l'eau.

10 : SELEHR (+INE) (+S) / Origine : KACKSTON



ASPECT : 1m60 / 90 kg
Les Selehrs sont une race artificielle obtenue par manipulation génétique sur des sujets humains et destinée à peupler les planètes à forte gravité. Les Selehrs sont partiellement recouvert d'un exosquelette articulé comparable à celui des crustacés et de certains insectes et sous lequel se superposent 4 séries de muscles. Selon la gravité ambiante, une ou plusieurs de ces séries s'activent automatiquement grâce à un récepteur de gravité situé dans l'oreille interne. Selehr Blanc », censé faire un jour des de nombreux adeptes.

Entre eux, ils utilisent un langage, fait de gestes et de mimiques.

Complexe et très rapide, il est incompréhensible pour les autres races.

ALIGNEMENT (F) : Les Selehrs ont une nette tendance à préférer l'action (*pas forcément violente*) à la réflexion. Familièrement, ils ont sans cesse la bougeotte et il est donc évident que la lenteur des Fnhins (*Race 8*) ne peut que les agacer prodigieusement.

SENS : Standards.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOÏDE

2°) **BONUS APTITUDES** : en LANGAGE GESTUEL.

3°) **VITESSE** : 50% plus rapides que les autres races.

4°) **BONUS GRAVITE** en CHARGE et, hormis en combat, dans toutes les actions ou la force est une composante importante.

6°) **LANGUES** : Peut lire sur les lèvres toutes les langues qu'il connaît.

INCONVENIENTS

1°) **MALU** en PERCEPTION AUDITIVE et en REFLEXE.

3°) **REPAS** : toutes les 3 heures (*au lieu de 6*) ou double

4°) **REPOS** : récupère moins vite que les autres races

11 : LEMURIAN (+NE) (+S) / Origine : LEMUR



ASPECT : 1m85 / 75 kg

Race souterraine découverte en 8400 E.C., soit 4 siècles après la découverte de la planète LEMUR dont le nom originel est KORINA, celui des Lemurians étant EMARODD (+A) (+S).

Les Lemurians sont la seule race autochtone ayant, en s'enfonçant dans le sous-sol, survécu au réchauffement dû au rapprochement soudain du soleil quelques dizaines de millénaires avant l'arrivée des humains. Dans certaines régions, ce sous-sol est devenu depuis, un véritable labyrinthe.

Leur peau est faite de minuscules écailles argent à reflets très légèrement dorés. Imberbes, ils ont des cheveux bleu-nuit.

Leurs yeux orangés les rendent capables de nyctalopie.

ALIGNEMENT (F) : Les Lemurians apprécient la pénombre et l'obscurité et, sans raison probante, aiment particulièrement la compagnie des Reptandros (*Race 2*).

SENS : Vue, Oûie, Odorat, **Amplificateur photons**, Toucher.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOIDE

2°) NYCTALOPIE

3°) GAZ SOPORIFIQUE

INCONVENIENTS

1°) NYCTALOPIE : en pleine lumière, malus en PERCEPTION VISUELLE, ATTAQUE PRECISE, JET PRECIS, TIR AJUSTE et TIR D'ELITE

2°) GAZ : Repos obligatoire sous peine de coma.

12 : ANDROMEDIEN (+NE) (+S) / Origine : ANDROMEDE



ASPECT : 2m / 100 kg

Peau bleue faite de plaques cornées juxtaposées. Yeux, de couleur rouge dépourvus de pupille.

ALIGNEMENT (I)

Refusant toute violence ils ne se résolvent à tuer que si leur vie est réellement menacée.

En combat ils pratiquent le Skizi Eskisi, un art martial aux techniques de déséquilibre, d'immobilisation et d'étranglement non létal proches de celles du judo

SENS : Vue, Oûie, **Sonar aérien**, Goût, Toucher.

AVANTAGES

1°) BONUS HUMANOIDE : n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

2°) BONUS en PSYCHO-PENETRATION et PILOTAGE.

3°) TEMPERATURE : Aucun problème jusqu'à 80°.

4°) VISION : Impossibilité de connaître la direction exacte du regard.

5°) PSYCHO-PROGRAMMATION : Bonus lors de toute tentative.

6°) TELEPATHIE sur « cible » consentante ou non.

7°) DEFENSE : Bonus Parade et en Esquive

8°) POINTS de ROLE : pour combat empêché ou évité.

INCONVENIENTS

1°) MALUS dans certaines actions de la section COMBATS.

2°) TEMPERATURE : Malus dans **TOUTES** les Aptitudes si température est < 0°.

3°) TELEPATHIE : Repos obligatoire sous peine de coma.

4°) ACTE VIOLENT : Tout Andromédien participant ou étant témoin d'un acte violent subit des malus dans toute les Aptitudes et Caractéristiques et ne peut utiliser sa télépathie avant un moment. De plus ces AVANTAGES sont eux aussi caducs et il peut perdre des points de SANTE MENTALE voire de REPUTATION s'il participe à l'acte violent.