STAR TREK

Alien compendium

PRELUDE

Ce compendium a pour but de rassembler un maximum de races en un seul et même livre et de rendre ces races accessibles aux joueurs par le biais d'une courte description. Les races jouables dans le cadre strict d'une campagne classique de Star Trek LUG à l'époque de TNG/DS9 sont bien évidemment les races listées comme étant d'appartenance, alliées et/ou sous protectorat de la Fédération, sauf accord préalable du maître de jeu et/ou explication valable quant à la campagne en cours :

Aldéan, Algolian, Alvanien, Andorien, Andorien (Aenar), Angosian, Antaran, Anticanien, Antosian, Apergosian, Aquan, Arbazan, Arcadian, Arcturian, Argelien, Argrathi, Ariolo, Arkenite, Bactrican, Bajoran, Barzan, Benzite, Bétazoïde, Bolien, Borg libéré, Brikar, Bynar, Bzzit Khaht, Cairn, Caitien, Capellan, Catullan, Centaurien, Chandir, Chelon, Coridan, Cygnan, Deferi, Deian, Deltan, Dénobulien, Dulenian, Dopterien, Edo, Edosian/Triexian, Efrosian, Ekosian, El-Aurien, Elasian, Elaysian, Ferengi, Galardonien, Gallamite, Gelrakien, Gideon, Grazérite, Halanan, Haliian, Hermat, Horta, Humain, Idanian, Iyaaran, J'naii, Kaelonite, Kaferian, Kasheeta, Kazarite, Kelpien, Klaestron, Klingon, Kobliad, Ktarien, Kriosian, Kromsapiod, Lorillien, Lurian, Megarite, Miradorn, Mizarian, Napean, Orion, Pakled, Pandronien, Peliar Zel, Philosien, Prellarian, Rigelian, Risan, Rodulan, Roylan, Saurien, Selay, Selkie, Skagarian, Skorr, S'ti'ach'aas, Takaran, Talarien, Teenaxi, Tellarite, Tiburonien, T'Lani/ Kellerun Trill, Trill (Mensaean), Troyien, Ullian, Valtais, Vian, Vissian, Vulcan, Xahean, Xarantin, Xelatiean, Xenexian, Xindi, Xyrillien, Zakdorn, Zaldan, Zalkonian, Zaranite.

Les descriptions sont réalisées en accord avec tout ce qui est visible dans les séries, films, livres, comics et BD et extrapolé à partir de ce matériel uniquement.

Les caractéristiques sont listées en anglais et compatibles avec système ICON du jeu de rôles Star Trek de Last Unicorn Games.

INTRODUCTION

Bienvenue dans les banques de données informatiques de l'*U.S.S. Neptune*. Ces fichiers ont étés rédigés avec le plus grand soin dans le souci d'être les plus complets et les plus précis possibles. Ils recensent beaucoup de races parmi les plus célèbres de l'univers mais la liste ne se veut pas exhaustive. Il existe en effet des millions de races à travers le cosmos dont de nombreuses attendent encore d'être découvertes. Là est une des missions principales de Starfleet…

Bonne Lecture !

Table des matières

AAAMAZARITE 5
ACAMARIEN 6
AKAALI 7
ALDEAN 8
ALGOLIAN 9
ALVANIEN 10
ANDORIEN 11
ANGEL ONE 12
ANGOSIAN 13
ANTARAN 14
ANTEDEAN 15
ANTICANIEN 16
ANTOSIAN 17
APERGOSIAN 18
AQUAN 19
ARBAZAN 20
ARCADIEN 21
ARCTURIAN 22
ARGELIEN 23
ARGRATHI 24
ARIOLO 25
ARKENITE 26
ARKONIEN 27
AXANAR 28
BACTRICAN 29
BAJORAN 30
BA'KU/SON'A 31
BARKONIAN 32
BAROLIAN 33
BARZAN 34
BA'UL 35
BENZITE 36
BETAZOIDE 37
BETELGEUSIAN 38
BOLIEN 39
B'OMAR 40
BORG 41
BOSLIC 43
BOTHA 44
BREEN 45
BREKKIEN/ORNARAN 46
BRIKAR 47
BRUNALI 48
BYNAR 49
BZZIT KHAHT 50
CAATATI 51
CAIRN 52
CAITIAN 53
CALDONIEN 54
CAPELLAN 55
CARDASSIEN 56
CATULLAN 57
CENTAURAN 58

CETACE 59
CHALNOTH 60
CHAMELOIDE 61
CHANDIR 62
CHASSEUR (OCHSHEA) 63
CHELON 64
CONSTRUCTEUR DE SPHERE 65
CORIDAN 66
CYGNAN 68
DEFERI 69
DEIAN 70
DELTAN 71
DENOBULIEN 72
DEVIDIAN 73
DEVORE 74
DOPTERIAN 75
DOSI 76
DOUWD 77
DULAINIAN 78
EDO 79
EDOSIAN/TRIEXIAN 80
EFROSIAN 81
EKOSIAN 82
ELACHI 83
ELASI 84
ELASIEN 85
EL-AURIEN 86
ELAYSIEN 87
ELLORA 88
EMINIEN/VENDIKAN 89
ENTHARAN 90
EVORA 91
EXCALBIAN 92
FERASAN/ LYRAN 93
FERENGI 94
FLAXIAN 95
FONDATEUR 96
GALARDONIEN 97
GALLAMITE 98
GELRAKIEN 99
GIDEON 100
GORN 101
GRAZERITE 102
HALANAN 103
HALIIAN 104
HAZARI 105
HERMAT 106
HIERARCHIE 107
HIROGEN 108
HORTA 109
HUMAIN 110
HUPYRIEN 111
HUR'Q (DRANTZULI) 112
HYDRAN 113
ICONIEN 114
IDANIAN 115
IYAARAN 116
JARADA 117
JEM'HADDAR 118
J'NAII 119
KAELONITE 120
KAFERIAN 121
KAREMMA 122
KASHEETA 123
KAZARITE 124
KAZON 125
KELPIEN 126
KELVAN 127
KESSOK 128
KINSHAYA 129
KLAESTRON 130
KLINGON 131
KOBALI 132
KOBLIAD 133
KREETASSIEN 134
KRENIM 135
KRESSARI 136
KRIOSIAN 137
KROMSAPIOD 138
KTARIAN 139
LETHEAN 140
LIGONIAN 141
LISSEPIAN 142
LORILLIEN 143
LURIAN 144
MALCORIEN 145
MALON 146
MARI 147
MARKALIAN 148
MEDUSAN 149
MEGARITE 150
MELMACIEN 151
METRON 152
MINARAN 153
MIRADORN 154
MIZARIAN 155
MOROPA 156
NACENE 157
NAPEAN 158
NASARI 159
NAUSICAN 160
NORCADIAN 161
OCAMPA 162
ORGANIEN 163
ORION 164
PAKLED 165
PANDRONIEN 166
PELIAR ZEL 167
PHYLOSIAN 168
PRELLARIAN 169
PROPHETE DE BAJOR 170
Q 171
RAVISSEUR 172
REMIEN 173
RIGELIAN 174
RISAN 175
RODULAN 176
ROMULIEN 177
ROYLAN 178
SATARRAN 179

SAURIEN	180	TZENKETHI	212
SELAY	181	ULLIAN	213
SELKIE	182	UNDINE	214
SHELIAK	183	VAADWAUR	215
SKAGARIEN	184	VALTAIS	216
SKOLEAN	185	VARRO	217
SKORR	186	VENDORIEN	218
SKRREEAN	187	VENTURI	219
STI'ACH	188	VIAN	220
SULIBAN	189	VIDIIAN	221
TAKARAN	190	VISSIAN	222
TALARIEN	191	VORGON	223
TALOSIEN	193	VORTA	224
TAMARIAN	194	VOTH	225
TANDARAN	195	VUDAR	226
TARESIEN	196	VULCAIN	227
TARLAC	197	WADI	228
TAU ALPHAN (VOYAGEUR)	198	XAHEAN	229
TAURHAI	199	XARANTIN	230
TEENAXI	200	XELATIAN	231
TELLARITE	201	XENEXIAN	232
THOLIEN	202	XEPOLITE	233
TIBURONIEN	203	XINDI	234
T'LANI/ KELLERUN	204	XYRILIEN	237
TOSK	205	YRIDIEN	238
TRABE	206	ZAKDORN	239
TRIANNIEN	207	ZALDAN	240
TRILL	208	ZALKONIAN	241
TROYIAN	210	ZARANITE	242
TUREI	211	ZETARIEN	243

Colonies Fédérées répertoriées : Ajilon, Albireo II, Aldebaran III, Alpha III, Alpha Mensae, Alpha Proxima II, Atair IV Atair III, Atair VI, Amerind, Archer IV, Arvada III, Barisa Prime, Beltane IX, Benecia, Bersallis III, Beta Agni II, Beta VI, Blue Horizon, Boradis III, Braslota I, Braslota II, Braslota III, Bringloidi B, Browder IV, Caldos IV, Campor III, Canopus II, Caremma III, Casperia Prime, Cerberus, Cestus III, Coltar IV, Corvan II, Cygnia Minor, Dalvos Prime, Delos IV, Deneva Prime, Doraf I, Dulisian IV, Epsilon Canaris III, Galen IV, Galor IV, Gaspar VII, Gault, Hakton VII, Hanolan, Inferna Prime, Ivor Prime, Hurada III, Izar, Kaldra IV, Kaleb IV, Kenda II, Kessik IV, Korat, Luna, Lyshan, Manzar, Marcos XII, Mariposa, Mars, Melona IV, Merak II, Midos V, Minos Korva, Moab VI, Modean, MS-1, Nahmi IV, Nehru, Nouvelle France, New Gaul, New Manhattan, New Paris, Norpin IV, Norpin V, Oceanus IV, Omicron Ceti III, Omicron Theta, Ophiucus III, Pallas XIV, Pangea, Penthara IV, Persephone V, Planète de Sherman, Qualor II, Rana IV, Rigel, Ronara Prime, Saltok IV, Sirius IX, Solarion IV, Spica, Taranko, Tarchannen III, Tarsus II, Tarsus III, Tarsus IV, Tavela Minor,Tendara, Terra Nova, Terralysium, Tessen III, Thanatos VII, Theta VII, Tyree, Umoth VIII, Vega IX, Verdanis, Vico V, Zytchin III.

AAAMAZARITE

Planète d'origine : Aaamazzara
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Aaamazarites acceptent aussi parfaitement d'être désignés en tant que Therbians ce qui peut porter à confusion. La peau de leur visage est jaune, ailleurs elle semble plus rosée. Ils sont dépourvus de pilosité et sont d'ailleurs allergiques à la fourrure. Leurs orbites oculaires sont très profondes. L'espèce a une répartition standard entre les sexes mâle / femelle, mais ne se reproduit pas par naissance vivipare. Au lieu de cela, les femelles pondent plusieurs œufs dans des chambres de protection, que les mâles fécondent ensuite. La période d'incubation typique est de huit mois.

Les Aaamazzarites ont une longue histoire qui n'est que récemment séparable de leur mythologie. Ils ont un riche panthéon de dieux et de héros quasi historiques. Ce n'est qu'au cours des 500 dernières années environ que l'histoire est devenue moins un sujet « littéraire ». La culture aamazzarite tourne autour de la narration et de l'art. Leurs sciences étaient loin derrière des races similaires jusqu'au premier contact avec les humains en 2240, lorsqu'ils furent contactés par le capitaine Garth d'Izar, commandant l'*U.S.S. Constitution*.

Les Aamazzarites sont une race industrieuse et artistique. Beaucoup de leurs œuvres sont créées avec une résine créée biochimiquement qui est exsudée de leur bouche puis travaillée, un peu comme les abeilles terriennes. Ils sont en effet capables de confectionner aussi bien des vêtements que des habitations. Leurs créations sont considérées comme très personnelles et les Aamazzarites sont très fiers de leur travail.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Sculpting) 2 (3)
Craft (Random) 1 (2)
Culture (Aaamazarite) 2 (3)
History (Aaamazarite) 1 (2)
Language
    Orna 2
Sciences, Any (Random) 1 (2)
Engineering, Material (Random) 1 (2)
World Knowledge (Aaazamar) 1 (2)

ACAMARIEN

Planète d'origine : Acamar III
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

Ce sont des humanoïdes ressemblant fort aux Humains mais ils présentent plusieurs différences. La plus visible est la crête verticale au milieu de leur front qui se prolonge du haut de la tête jusqu'à la base supérieure du nez. Ils possèdent également une sorte de tatouage ornemental sur l'une de leur joue. Leur sang est brunâtre avec une composition à base de fer et de cuivre.

Les Acamariens sont divisés en plusieurs clans et par le passé, les conflits entre eux furent nombreux et souvent sanglants. D'ailleurs l'appartenance à un clan relève d'une importance sociale et politique indéniable. Ils sont rassemblés autour d'un gouvernement (dirigé par un souverain) depuis qu'ils ont choisi de faire la paix entre eux. Seul un groupe n'a pas accepté cette trêve : les nomades détrousseurs, qui ont choisi de quitter la planète et de devenir des maraudeurs interstellaires. En 2366, le Gouvernement acamarien a offert la réconciliation aux détrousseurs et les négociations furent un succès.

Il existe deux clans principaux : les Lornaks et les Trelestas (dont la population a été réduite à seulement 5 membres.)

Attributes
Fitness 2 [5]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Acamarian) 2 (3)
History (Acamarian) 1 (2)
Language
    Acamarian 2
Sciences, Any (Random) 1 (2)
World Knowledge (Acamar_III) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Intolerant (Orions) -1
Toughness +2

AKAALI

Planète d'origine : Akaali
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant (sous quarantaine de la Fédération)

Espèce humanoïde bipède physiquement proche des Humains et ayant la même base génétique, les Akaali ont deux crêtes dermiques segmentées qui s'étendent verticalement de chaque côté du front. Leurs tons de peau vont du blanc laiteux au brun foncé.

Les Akaali sont doux, calmes et amicaux. Les conflits entre leurs différentes cités-États été sporadiques et mineurs. Et bien que leur existence paisible ait conduit à de grands développements dans l'agriculture, l'architecture, le commerce et la culture, leur progrès technologique stagne depuis des millénaires.

Principalement une société agricole, une grande partie de la population est rurale, centrée autour de plusieurs villes et villages. La culture Akaali est axée sur la famille très nombreuses et sur des groupes familiaux très unis. Ils possèdent une éthique de travail vigoureuse et croient que le travail acharné est récompensé par le succès, la santé et le bonheur. En l'absence de gouvernement central ou de système politique, l'unité civique la plus courante sont les villes (quelques États-nations se sont développés, mais ce sont l'exception et non la règle). Leurs formes de gouvernement varient considérablement, allant du prince héréditaire aux maires élus.

Découverte pour la première fois par les Humains en 2151, avant l'instauration de la Première Directive, cette culture préindustrielle était menacée par une opération minière secrète par des non-autochtones connus sous le nom de Maluriens. L'eau souterraine avait été contaminée par de la tétrasianite 622, un lubrifiant industriel toxique utilisé sur l'équipement de forage. Avec leur peu de compréhension de la science médicale, les Akaali, considéraient cet empoisonnement comme une peste inexplicable qui tua des centaines de personnes.

L'équipage du vaisseau terrien Enterprise réussit à chasser les Maluriens de la planète, fournit un antidote à la « peste », retirera le matériel minier extra-akaalien et, malgré des échanges de tirs à l'arme énergétique devant des habitants choqués, le tout sans que les Akaali ne surent ce qui s'était réellement passé.

Les Vulcains a effectué trois enquêtes pour s'assurer que les Maluriens n'étaient pas revenus. Trois autres enquêtes ont été menées à dix ans d'intervalle pour évaluer les progrès des Akaali. Avec l'établissement de la première directive en 2220, Akaali fut l'un des premiers mondes mis en quarantaine et il n'y eut pas eu d'autres expéditions depuis 2192.

Les sociologues estiment qu'Akaali est sur le point de s'industrialiser et ont demandé qu'un vaisseau spatial soit affecté pour effectuer des enquêtes orbitales et des équipes d'atterrissage afin de réévaluer le système. Un peuple apaisé qui, après un premier contact « officiel », sera connu pour sa patience et son bon sens.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Animal Handling (Beasts of Burden) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (2)
Craft (Random) 1 (2)
Culture (Akaali) 2 (3)
History (Akaali) 1 (2)
Merchant (Random) 1 (2)
Language
    Akaali 2
Science, Life (Agronomy) 2 (3) and (Ecology) (3)
World Knowledge (Akaali) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Primitive -3

ALDEAN

Planète d'origine : Aldea
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant, sous protectorat de la Fédération

Aldea a été pendant longtemps pour la Fédération ce que fut le mythe de l'Atlantide sur Terre : la promesse d'une contrée harmonieuse à la technologie élaborée.

De fait, les Aldéans sont une race prospère depuis des millénaires et ont développé une société pacifique, très attachée aux valeurs culturelles. Ils possèdent aussi une technologie plus avancée que celle de la Fédération. Ayant atteint un stade de perfection, ils se sont servis de leur connaissances techniques afin de s'isoler du reste de la galaxie et ont mis en place un super ordinateur nommé « le Custodian ». Celui-ci avait sous contrôle un bouclier capable d'occulter complètement leur planète entière, un système de défense très élaboré et un rayon repousseur suffisamment puissant que pour envoyer n'importe quel vaisseau plusieurs années lumières au loin. Toutefois, cette occultation a eu un effet néfaste sur leur environnement en détruisant leur couche d'ozone ce qui les as exposés au rayonnement UV.

En 2364 les dégâts chromosomiques causés par les radiations les ont pratiquement rendus tous stériles et ont fait disparaître la majorité de la faune et flore de leur monde. Plus aucun enfant n'avait vu le jour depuis 30 ans et les Aldéans ont pris le parti de se révéler à l'équipage de l'U.S. S Enterprise. Chaque chose demandée devant être compensée par quelque chose de rendu en retour, les Aldéans proposèrent au capitaine Picard de lui fournir des données sur leur technologie en échange de quelques enfants de l'équipage.
En effet, les Aldéans ont une apparence, une physionomie et d'une physiologie très proche à celle des Humains et ils espéraient ainsi repeupler leur planète. Le capitaine refusa l'offre et les Aldéans enlevèrent alors des enfants de force. L'équipage du prestigieux navire parvint toutefois à récupérer les enfants et à démontrer à la population que cela n'était pas une solution acceptable. Seule la désactivation complète du Custodian leur permettrait de ne pas s'éteindre. Les Aldéans acceptèrent alors de s'ouvrir à la galaxie.

Leur société fonctionne selon une structure d'unités. Chaque unité est composée de personnes qui sont entièrement dévolues à une tâche particulière comme la médecine, l'ingénierie ou une branche scientifique ou artistique. De ce fait, chaque Aldéan est donc hautement spécialisé dans son domaine. Leur système d'éducation étant très développé, les jeunes Aldéans ont développé des capacités naturelles à s'adapter et à apprendre très vite.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) OR Artistic Expression (Random) OR Any Engineering (Random) 3 (4)
Culture (Aldean) 2 (3)
History (Aldean) 1 (2)
Language
  Aldean 2
  Federation Standard 2
World Knowledge (Aldea) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Innovative +1
Medical Problem (Nearly Sterile) -3

ALGOLIAN

Planète d'origine : Algol
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Algolian se distinguent physiquement par leur peau ressemblant à du cuir doré percé de multiples petites ouvertures circulaires sur la tête (surtout près de leurs narines et au sommet de leur crête). Leur métabolisme plus lent et de leur constitution physique générale ont pour conséquence qu'ils font tout de manière lente et prudente. Certains font l'erreur en conséquence de croire qu'ils sont moins intelligents, or ce n'est pas le cas et ils sont fait de cette particularité un atout car ils se déplacent toujours d'une manière majestueuse, presque royale.

Ils sont sur un pied d'égalité avec la plupart des mondes membres de la Fédération les plus scientifiques. Ils disposent d'un grand nombre d'excellentes installations de recherche et ont été reconnus pour quelques-unes de leurs innovations.

Leur système commercial extrêmement bien développé et ils ont une branche de la Fédération Intergalactique Boursière. En fait, c'est la 2e plus grande installation de ce type à l'intérieur des frontières de la Fédération.

Ils n'ont pas d'armée et n'en ont jamais eu. Ils ont une station spatiale de la Fédération et des cales sèches en orbite. Cette installation est utilisée pour réparer n'importe quel navire de taille inférieure à un croiseur lourd.

Ils ont développé un talent artistique certain et sont réputés pour leurs rythmes cérémoniaux. On retrouve aussi nombre d'entre eux dans les cercles archéologiques. Ils ont une société presque utopique avec des soins de santé bien modulés, des services sociaux, une éducation accessible à tous et des aides de toutes sortes accessibles à tous. Là, les communautés sont bien agencées avec un regard attentif non seulement sur la fonction mais aussi sur la beauté. Presque chaque espace de vie a son propre grand balcon avec des plantes, des fleurs et une fontaine ou une chute d'eau. Ils ont un grand amour de la nature. En fait, tout espace de vie dont ils disposent contiendra toujours des plantes et des fleurs. Cet amour de la nature et ce besoin de s'occuper des plantes sont ce qui se rapproche le plus d'une religion. Ils ont peu de coutumes propres mais celle qui a survécu est celle du Départ. Chaque fois que l'un d'eux meurt, sa famille et ses amis se rassemblent et échangent des histoires et des souvenirs. Autrefois, cela était suivi d'une crémation, mais aujourd'hui, le corps est emmené dans l'espace et on le laisse dériver vers l'étoile la plus proche.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 2 (3)
Sciences, Social (Archeology) 1 (2)
Sciences, Any (Random) 1 (2)
Engineering, Any (Random) 1 (2)
Culture (Algolian) 2 (3)
History (Algolian) 1 (2)
Language
  Algolian 2
World Knowledge (Algol) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Prudent +2
Pacifism -2

ALVANIEN

Planète d'origine : Alvania
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

En tant que mammifères bipèdes à symétrie bilatérale, les Alvanien présentent des similitudes considérables avec de nombreuses autres espèces des quadrants alpha et bêta. Les tons de peau sont présents dans les tons de rose et de violet, tandis que la couleur des cheveux se décline dans les tons de blond à noir. La couleur des yeux se présente dans les tons de jaune et d'orange, et la sclère et l'iris sont de couleur identique, avec une pupille noire au centre. Les Alvanien ont évolué pour faire face aux exigences de leur planète toxique de diverses manières. L'une des principales adaptations est leur système digestif, qui offre une résistance à la plupart des toxines ingérées courantes sur leur monde d'origine (et à de nombreuses toxines trouvées hors du monde). Il comprend deux estomacs et un gros foie efficace et a entraîné la nécessité d'une alimentation complexe et variée.

La biosphère hostile de leur planète a créé une trajectoire de développement inhabituelle pour les Alvanien, créant une société qui croit fermement et tourne autour de la coopération pour un bénéfice mutuel. En conséquence, les guerres et les conflits sont des événements extrêmement rares dans leur histoire, et ils se distinguent par la formation d'un gouvernement planétaire unique relativement tôt dans leur développement. L'absence de conflit a créé des progrès technologiques lents mais réguliers, et au début du 23e siècle, ils ont effectué leurs premiers tests de distorsion et ont rencontré la Fédération. Ils ont rapidement demandé et obtenu l'adhésion à la Fédération et sont une espèce enthousiaste et engagée.

Les Alvanien ont développé une forme de gouvernement unique, dans laquelle leurs dirigeants sont entièrement sélectionnés par tirage au sort. Il y a 15 postes : un "Speaker", et les 14 autres dirigent chacun un aspect du gouvernement. Le président est le chef de facto, responsable de la médiation des discussions et de l'appel au vote nécessaire pour prendre une décision finale. Chaque province soumet 20 noms pour chacun des 15 postes. Ces noms sont conservés pendant toute la durée du mandat du gouvernement, afin qu'une personne puisse être remplacée si la maladie ou le décès crée une vacance.

Les Alvanien possèdent un fort sens de la communauté et sont connus comme une espèce effervescente, de bonne humeur et sociale. Un stéréotype commun est l'Alvanien animé, plaisant et insouciant, faisant constamment des blagues et participant à des aventures scandaleuses. En tant qu'espèce, ils veillent généralement à éviter les conflits ou les actions susceptibles de provoquer des conflits, mais dans les situations où cela se produit, ils s'attendent à ce que la partie blessée pardonne et oublie, comme le font les Alvanien sur leur propre monde - il n'y a pas de mot dans leur langage pour " rancune ".

Alors que beaucoup les considèrent comme une espèce sujette au vol, ce n'est pas un acte malveillant ou égoïste, mais un acte né de leur attente sociétale d'une coopération absolue. Un Alvanien refuserait rarement à un autre qui avait besoin de quelque chose, et un Alvanien ne prendrait jamais quelque chose d'un autre dont il n'avait pas besoin - donc la permission est rarement demandée pour prendre un objet. "J'allais te le rendre dès j'aurai fini" est une réponse courante lorsqu'un Alvanien est confronté au "vol" d'un objet.

Un côté moins célèbre des Alvaniens est leur habileté à la médiation et à la résolution des conflits, et de nombreux Alvaniens participent et servent dans des rôles diplomatiques et d'ambassadeurs. La réputation d'Alvanian pour la boisson s'est développée en un fort commerce touristique et d'exportation. Ils produisent et exportent un grand nombre de boissons exotiques, dont la plus connue est l'Alvanian Brandy. Considéré comme une boisson faible après le dîner par les Alvaniens, il est considéré comme assez puissant par la plupart des autres espèces, au point que certains le jugent imbuvable. Le commerce touristique se concentre en grande partie sur la dégustation de boissons, avec des visites de célèbres vignobles, brasseries et distilleries. Les hôtels qui organisent ces circuits organisent souvent des concours de boissons et organisent des "mélanges" entre barmans, souvent avec des produits régionaux. Les autres principales exportations comprennent les produits pharmaceutiques et les instruments de musique.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Diplomacy (Random) 2 (3)
Culture (Alvanian) 2 (3)
History (Alvanian) 1 (2)
Language
  Alvanian 2
Sciences, Life (Random) 2 (3)
Sciences, Medical (Random) 2 (3)
World Knowledge (Alvania) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Resistance (Poison) +2
Sexy +2
Hedonist -1
Bad Reputation -2
Pacifism -3

ANDORIEN

Planète d'origine : Andor
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Les Andorien ont la peau bleue et les cheveux blancs et sont très musclés. Une paire d'antennes s'étend de chaque côté de leur tête qui sont en fait le prolongement de leurs cavités sinusoïdales donnant aux Andoriens une grande sensibilité aux variations de pression et de température. Leur sens du goût ainsi que de l'odorat sont aussi très développés et leur vue est au-dessus de la moyenne d'un humain.

Il existe une sous espèce d'Andorien nommés les « Aenars », capable de télépathie et vivant recluse au nord d'Andoria. Ceux-ci sont pacifistes, isolationnistes et ont une peau plus pâle que leurs congénères.

Les Andoriens par rapport à la plupart des Humains sont plus vifs. Ils sont extrêmement disciplinés, ne se battent pas sans raison et possèdent un grand sens de l'honneur et du devoir faisant d'eux d'excellents officiers militaires. Issus d'une longue tradition impériale, ils ont aussi stoïques et pas très sentimentaux même s'ils vénèrent et respectent leurs liens familiaux.

Les Andoriens sont des travailleurs acharnés et ils sont vus de manière incorrecte comme une race sans humour et très irritable. En fait, ils ont un humour bien particulier qui n'est compris d'eux-mêmes. D'ailleurs, ils ne comprennent pas l'humour humain, qu'ils ne trouvent pas très amusant. Ils n'aiment pas non plus la frivolité. Il est vrai que lorsque que ceux-ci sont invités pour faire une pause au bar, ils se sentent très vite mal-à-l'aise. Les Andoriens ont beaucoup de mal à établir des relations d'amitié et de confiance. Ainsi ils s'isolent souvent et prennent des distances à l'égard des autres races.

Toutefois c'est grâce à leur intervention que la Terre fut sauvée d'une attaque Xindi eu milieu du 22ème siècle. Cet acte permit plus tard de fonder une alliance où furent inclus les Tellarite et les Vulcains pourtant longtemps ennemis de l'Empire Andorien. Cette alliance fut la base qui conduit à la Fédération des Planètes Unies dont Andoria est un des membres fondateurs.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic -1
  Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Culture (Andorian) 2 (3)
History (Andorian) 1 (2)
Language
  Andorian 2
Primitive Weapon (Chaka) 2 (3)
World Knowledge (Andoria) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Hearing +2
High Pain Threshold +2

Aenar Subspecies
Attributes
Fitness 3 [6]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 2 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Culture (Andorian) 2 (3)
History (Andorian) 1 (2)
Language
  Andorian 2
Mind Meld (Random) 2 (3)
Projective Telepathy 2
Receptive Telepathy 2
World Knowledge (Andoria) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Code of Honor (Pledge*) -2
Excellent Hearing +2
High Pain Threshold +2
Psionically Gifted +3
Pacifism (Total Nonviolence) -5
Physical Impairment (Blind) -3

ANGEL ONE

Planète d'origine : Angel One
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Le peuple d'Angel One vit sur une planète de classe M située à proximité de la Zone Neutre romulienne. Il s'agit d'une race humanoïde gouvernée par un matriarcat constitutionnel, élu démocratiquement. Le chef du gouvernement reçoit le titre de « L'élue » et est issue d'une des six femmes qui mènent le matriarcat.

Les males de la planète sont considérés comme des citoyens de seconde classe jusqu'en 2364, date à laquelle Angel One commence un processus de réformes radicales afin de leur accorder un statut égal aux femelles.
Jusqu'à cette date, la peine capitale était aussi toujours d'application sur cette planète.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Charm (Random) 2 (3)
Sciences, Any (Random) 2 (3)
Engineering, Any (Random) 1 (2)
Culture (Angel One) 2 (3)
History (Angel One) 1 (2)
Language
  Angelic 2
  Romulan 1
World Knowledge (Angel One) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Shrewd +1
Arrogant -1
Intolerant (Males) -3

ANGOSIAN

Planète d'origine : Angosian III
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les habitants humanoïdes d'Angosian III sont pacifiques de nature et sont très avancés dans le développement de la pensée et de l'intellect. Ils ont fait une demande d'entrée dans la Fédération en 2366 mais l'application fut suspendue suite aux révélations d'abus.

En effet, par le passé ils ont soumis des mâles de leur race à du conditionnement psychologique intense et des altérations biochimiques afin de créer des super soldats. Grâce à cela ils ont gagné la guerre Tarsianne.
À la fin de la guerre, les Angosioans se sont révélés incapables (ou non volontaires) d'inverser le processus d'altération. Après plusieurs incidents ayant impliqué des vétérans de guerre, les Angosians ont voté leur bannissement et leur emprisonnement. Ils ont étés placés dans une colonie pénitentiaire sur une lune d'Angosia III nommée Lunar V, réputée inhabitable, afin de les séparer de la population. Les Andosians ont toutefois depuis résolu ces problèmes et ont obtenu leur affiliation avec la Fédération.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Sciences, Any (Random) 2 (3)
Engineering, Any (Random) 2 (3)
Culture (Angosian) 2 (3)
History (Angosian) 2 (3)
Language
    Angosian 2
World Knowledge (Angosia III) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1
Pacifism -3

Choose One :
Engineering Aptitude +3
Mathematical Aptitude +3
Scientific Genius +3
Tactical Genius +3

ANTARAN

Planète d'origine : Antares IV
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Le peuple Antaran est humanoïde avec des cheveux sur la moitié arrière de la tête. Les hommes ont tendance à garder leurs cheveux courts, mais les femmes aiment les faire pousser au-delà de leurs épaules. Cela leur donne l'impression d'avoir un front haut. Ils ont 2 crêtes de chair en forme de V qui commencent au sommet de leur nez et se terminent à la racine des cheveux. Ils n'ont pas de sourcils, seulement des arcades sourcilières saillantes qui font que leurs yeux semblent profondément enfoncés dans leur visage. Ils ont une large gamme de tailles, de hauteurs et de poids et leur physiologie est similaire à la plupart des humanoïdes bien qu'ayant un système nerveux unique avec un système de secours intégré.

La plupart des mythes et légendes Antarans ont été lentement mis de côté. La recherche montre qu'avant leur découverte des Dénobulien, l'ennemi était un démon qui pouvait modifier son apparence. Ces diables trompaient les gens afin qu'ils accomplissent des actes qui les empêcheraient de gagner leur Ascension divine. Il est logique de deviner que peu de temps après avoir rencontré les Dénobulien, l'un d'eux a été surpris et a gonflé la tête en conséquence. Les Antaran en ont conclu qu'ils étaient donc des adorateurs de ces démons voir ces démons eux-mêmes. Le préjugé c'est répandu, chaque Antaran apprenant dès l'enfance que tous les Dénobulien étaient des ennemis, à craindre et à vilipender. Ils ont en conséquence été plusieurs fois en guerre, leur dernier conflit datant du 19ème siècle et ils ont continué à détester fortement les Dénobulien jusqu'aux années 2150 au moins, même si les rencontres entre les deux espèces étaient extrêmement rares.

Après que les Dénobulien soient devenus membres de la Fédération, les Antaran ont essayé de former leur propre coalition de mondes. Cet effort a échoué et en conséquence, ils n'ont pas bénéficié des nombreux avantages de leurs ennemis. En raison de ce changement rapide de pouvoir, leur gouvernement ne pouvait voir que 2 moyens possibles de le contrer. Soit déclarer la guerre à nouveau et attaquer avec toute leur puissance soit ravaler leur fierté et demander l'adhésion à la Fédération. Une grande partie du gouvernement et du peuple était favorable à la guerre cependant, quand ils ont appris que s'ils le faisaient, le reste des mondes membres de la Fédération viendrait désormais en aide à leur ennemi, ce plan a été abandonné. En 2209, ils ont donc demandé l'admission à la Fédération et en 2213, ils y ont été admis. À cette époque, ils furent surpris d'apprendre que les Dénobulien avaient voté en leur faveur.

Ils ont une société diversifiée avec peu de problèmes. La plupart des grandes communautés ont été aménagées de manière agréable et ils bénéficient de nombreuses formes d'activités culturelles. Ceux-ci incluent l'art, la musique, la danse et de grandes et somptueuses représentations théâtrales en plein air. Leur cérémonie la plus remarquable qu'ils ont est celle de l'Ascension. Les Antaran croient aux Ascensions Divines : Si quelqu'un vit sa vie d'une manière méritante, à sa mort, il ne fera plus qu'un avec l'univers. Sinon, il renaîtra et aura une nouvelle chance dans un nouveau cycle. Lorsqu'une personne meurt, elle est donc emmenée dans une chambre spéciale où la famille et les amis se réunissent pour réfléchir sur la vie du défunt. Aucune nourriture ou eau n'est consommée dans la chambre et dès que quelqu'une en franchit le seuil, il lui est interdit d'en sortir et de parler. À la fin de ce conclave qui dure généralement 24h minimum, ils sont libres de partir. Des préposés retirent alors le corps pour l'éliminer sans autre forme de cérémonial car il est considéré comme n'ayant plus aucun lien avec la personne décédée, celle-ci étant maintenant ressuscitée ou ayant effectué l'Ascension.

Leur technologie est à peu près intermédiaire mais ils bénéficient d'une économie diversifiée et prospère. Depuis leur inclusion dans la Fédération, ils n'ont plus de force militaire propre mais sont très actifs au sein de Starfleet et des Marines et maintiennent toujours une grande force de police militaire avec un petit nombre de frégates qu'ils utilisent pour surveiller leur propre région de l'espace.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Antaran) 2 (3)
History (Antaran) 1 (2)
Language
    Antaran 2
Engineering, Any (Random) 2 (3)
Sciences, Any (Random) 1 (2)
World Knowledge (Antares IV) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Indomitable +2
Phobia (Denobulan) -1
Prideful -1

ANTEDEAN

Planète d'origine : Antide III
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Antedean sont une espèce humanoïde ressemblant très fortement à des poissons. En effet, leur face comporte deux yeux globuleux reliés par des replis, deux barbules au menton et une grande crête cartilagineuse -sans doute vestige d'une nageoire- parcoure leur tête depuis le dessus de leur crâne jusqu'au niveau du nez d'un humain. Ils sont dépourvus de pilosité. Quand ils voyagent hors de l'eau, ils ont besoin de combinaisons environnementales pour couvrir leurs branchies situées au niveau de leurs épaules.

Pratiques et conservateurs, les Antedean ont tendance à être introvertis et concentrés sur leur propre intérêts. La plupart des Antedean vivent reclus car ils se sentent mal à l'aise dans l'espace et ils préfèrent se mettre d'eux même dans un état de catatonie plutôt que de devoir affronter un voyage spatial. Dès qu'ils sortent de cette transe ils ingèrent de grandes quantités de nourriture connue sous le nom de vermicule. Leur esprit relativement peu sophistiqué peut être aisément lu par un télépathe.

Les Antedean ont une riche histoire orale, mais le langage écrit est encore nouveau pour eux. Ils ont une compréhension essentiellement contemporaine des sciences, mais leur technologie est à la traîne en raison d'une méfiance sociétale à l'égard du changement ainsi que de la considération que l'avancement mécanique est « inutile ». Les principales activités des Antedean sont la pêche et l'agriculture sous-marine. Leur structure politique est basée sur la représentation de leurs établissements locaux, qui ont rarement des populations supérieures à des dizaines de milliers d'individus.

Leur contact avec la civilisation galactique a été intermittent au cours du milieu du 24e siècle. En 2365, leur civilisation s'est toutefois vue offrir l'adhésion à la Fédération unie des planètes. Mais les négociations prirent rapidement fin après que deux Antedeans rétifs au changement tentèrent sans succès de saboter la conférence de Pacifica en y introduisant des explosifs à base d'ultritium. Antedea III est toutefois parvenue à apaiser la situation et intégrer la Fédération dès 2368.

Attributes
Fitness 2 [4]
  Strength -1
  Vitality +1
Coordination 1 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Acrobatics (Aquatics) 1 (2)
Artistic Expression (Random) 2 (3) OR Craft (Random) 2 (3)
Athletics (Diving) 2 (3)
  (Swimming) (3)
Culture (Antedean) 2 (3)
History (Antedean) 1 (2)
Language
  Antedean 2
Planetary Survival (Ocean) 1 (2)
Sciences, Planetary (Hydrology) 1 (3)
  (Oceanography) (3)
World Knowledge (Antede III) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Medical Problem (Must immerse in water every 7 hours) -1
Intolerant (Non-Icthyohumans) -1
Poor Hearing -2

ANTICANIEN

Planète d'origine : Antica
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Anticanien sont des canninoïdes larges, effrayants de par leur aspect mais néanmoins sensibles. Ils sont dans les standards de poids et de taille, et présentent les mêmes distinctions sexuelles que les autres races courantes. Un Anticanien typique mesure en moyenne entre 1,5 et 2,5 mètres de hauteur. Et bien que leur espèce soit principalement bipède, ils peuvent se déplacer à des vitesses beaucoup plus grandes lorsqu'ils utilisent leurs quatre membres.

Ils sont connus pour s'accoupler souvent, mais ne restent avec le partenaire qu'au début de la vie de la progéniture. Une portée comporte n'importe de deux à huit jeunes et le mâle prend en charge seul l'éducation et le bien-être ses enfants.

Leur société est basée sur un concept tribal car ils se déplacent perpétuellement en clans dans leur chasse et la consommation cérémonielle de leurs proies. Leur meute centrale est la chose la plus proche d'un gouvernement où se joignent les chefs de chaque meute. Bien que ne possédant aucun pouvoir réel, ce regroupement sert de centre d'échange d'informations. Bien qu'ils aient établi plusieurs très petites villes, celles-ci ne constituent que des relais scientifiques et technologies.

La durée de vie moyenne des Anticanien est d'environ 50 ans en choisissant de ne pas manger de fruits ou de légumes. Le fait qu'ils soient carnivores et n'aiment pas la viande congelée ni synthétisée, préférant la viande crue fraîche voire vivante, a le don de mettre mal à l'aise la plupart de leurs interlocuteurs. Ils n'ont aucun scrupule à tuer et à manger leurs rivaux comme les Selay. Ils utilisent pour la mise à mort de petites armes qui projettent une courte lame d'énergie.

Les Anticanien ont développé de fortes aptitudes au combat dues à leur long conflit avec les habitants de la planète voisine Selay. D'ailleurs bien que leur premier contact avec la Fédération date de 2360 et ils ne sont devenus membres de celle-ci qu'en 2364, la résolution de leur conflit avec les Selays sur la planète neutre Parliament faisant partie de leurs conditions d'admission.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Willpower +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Unarmed Combat (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 3 (4)
Culture (Antican) 2 (3)
History (Antican) 1 (2)
Language
  Federation Standard 2
World Knowledge (Antica) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Night Vision +2
Species Enemy (Selays) -1
Bloodlust -2

ANTOSIAN

Planète d’origine : Antos IV
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Antosian (également connus sous le nom de « race Antos » ou le « peuple d'Antos »), ont été découverts peu de temps avant la guerre romulienne et ont été notés comme étant une race "célèbre pour sa bienveillance et ses activités pacifiques" sans intérêt pour les affaires en dehors de leur monde. Le peuple antosien n'a jamais eu d'hostilité avec aucun autre membre de sa propre race. En fait, une recherche dans tous leurs dossiers montre qu'il n'y a aucune trace de crimes violents ou d'affrontements dans l'histoire enregistrée de leur peuple.

Cependant ils cachent un lourd secret : il y a environ 480 ans, ils ont été envahis par les Egan sans résister sur le moment. Ils ont souffert sous une dictature militaire pendant près de 50 ans avant de se soulever et de riposter. Cela leur a pris 5 ans, mais pendant ce temps, ils ont non seulement chassé les envahisseurs, mais les ont repoussés dans leur propre monde d'origine. La guerre s'est terminée lorsqu'ils ont détruit tous les navires, installations de production et grandes villes du monde d'origine des Egan qui ont disparu peu de temps après. Depuis lors, ils ont travaillé dur pour supprimer tout rappel physique de cette période de leur histoire et de leurs banques de données.

Au milieu du 23e siècle, à la suite d'un horrible accident qui a laissé Garth d'Izar mutilé et mourant, les habitants d'Antos ont utilisé leurs techniques de métamorphose cellulaire pour restaurer les parties détruites de son corps. Garth a ensuite appris la technique par lui-même et a pu se recréer sous la forme de qui il voulait. En guise de gratitude pour avoir restauré sa vie, Garth leur a offert la galaxie. Ils ont rejeté son offre et, à son tour, il les a condamnés à mort mais son équipage s'est mutiné. Les Antosian ont depuis pris l’habitude de cacher strictement cette technique et de l’employer qu’en dernier recours.

Les Antosian sont de grands humanoïdes minces. Leur seule caractéristique remarquable est leurs cheveux qui dépassent la longueur des épaules chez les hommes et femmes et dont la couleur varie du bleu et du vert au violet de nature brillante, frisant le néon. Curieusement, la couleur de leurs yeux correspond toujours exactement à la couleur de leurs cheveux. Leur style vestimentaire est large et varié et inclut de façon extravagante à peu près n'importe quel style qu'ils ont rencontré. De fait il est difficile de caractériser leur physique de manière correcte car ils sont exubérants et certains d’entre eux ils peuvent le modifier à convenance. Toutefois ils évitent d’utiliser cette technique de façon ostentatoire et évidente. Leur physiologie interne étant aussi variable, de par cette technique de métamorphose cellulaire, ils sont aussi très résistants aux maladies. Starfleet Intelligence a toutefois tirer grand parti de ceux qui acceptent de mettre ces talents rares au service de la Fédération.

Tous les Antosian sont amicaux et serviables, cet aspect de leur société est également étendu de manière limitée aux étrangers. Ils forment une véritable espèce coopérative qui surmontera n'importe quelle difficulté parce qu'elle sait qu'ensemble, elle peut atteindre n'importe quel objectif. Le plaisir sous toutes ses formes est le moteur de leur vie : ils aiment l'art, la musique, la danse, les rencontres sociales, les célébrations, le vin, la nourriture, la recherche de sensations fortes et l'essai de nouvelles choses. Presque tout peut être une excuse pour une fête, tant qu'il comprend la plupart des éléments ci-dessus. Ils sont totalement autosuffisants et importent très peu d’articles de luxe comme des aliments exotiques, des vins rares, des vêtements coûteux et des articles de fantaisie uniques ou des appareils auxquels ils s’intéressent. Ils exportent aussi très peu. La technologie ne les intéresse pas vraiment, mais ils peuvent l'échanger s'il s'agit de quelque chose de nouveau qui a une certaine qualité de plaisir ou de divertissement.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Antosian) 2 (3)
Disguise (Random) 3 (4)
History (Antosian) 1 (2)
Language
    Antosian 2
Engineering, Any (Random) 1 (2)
Sciences, Any (Random) 1 (2)
World Knowledge (Antos IV) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Chemoreception +2
Resistant (Diseases) +3
Restricted Shapeshifting +5
Dark Secret -2
Hedonist -2
Pacifism (Total Non-Violence) -5

APERGOSIAN

Planète d'origine : Apergos
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Apergosien sont des bipèdes ressemblant à des humains à la peau jaune orangé et aux pupilles rectangulaires. Leurs cheveux vont de l'orange vif au brun clair ou foncé. Ils ont une très forte appréciation des nombres et prennent beaucoup de temps pour y réfléchir. Ils sont capables de voyages en distorsion depuis leur premier contact avec la Fédération en 2380.

Avant leur révolution industrielle, leur planète abritait une culture connue sous le nom des Anciens, qui construisait des bâtiments ornés. Au 24ème siècle, les Apergosiens les avaient largement oubliés et permis aux structures de se couvrir de suie, au point que personne ne s'est rendu compte que les assemblages étaient décorés et toujours fonctionnels.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Reaction -1
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Apergosian) 2 (3)
Engineering, Any (Random) 2 (3)
History (Apergosian) 1 (2)
Language
  Apergosian 2
Science, Any (Random) 1 (2)
Sciences, Physical (Mathematics & Domotic) 2 (2) & (2)
World Knowledge (Apergos) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Mathematical Ability +3
Arrogant -1
Indecisive -2

AQUAN

Planète d'origine : Argo
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Il y a des siècles, les Aquans étaient déjà un peuple très développé connu pour son ingénierie et ses connaissances en biologie. C'est une race hautement développée, capable d'une architecture fantastique et de triomphes médicaux sans précédent dans la galaxie. La médecine aquane reste particulièrement raffinée car elle est capable d'altérer la mémoire et la physiologie.

Les habitants d'Argo vivaient jadis à la surface de leur monde jusqu'à ce qu'une perturbation sismique cataclysmique n'engloutisse la majorité des masses continentales de leur planète sous les océans. Pour survivre, la majorité du peuple Argo a muté vers une biologie aquatique. Bien qu'il s'agisse d'une race très développée, les Aquans restés terrestres sont alors devenus sauvages et violents en raison de la nature effrayante de ces événements. Cela a malheureusement conduit à un conflit et les quelques personnes restées terrestres ont alors chassé et tué des aquatiques. Les Aquans qui respiraient sous eau, craignant d'être contaminés par cette violence ont fini par les éradiquer mais sont restés craintifs d'eux très longtemps après ces éléments soient passés dans la légende.

Grâce à une rencontre avec *l'U.S.S Enterprise* en 2269, les Aquans ont réussi à faire émerger leurs anciens continents et sont revenus à la surface, récupérant et restaurant leurs cités ancestrales.
Suite à cela, les Aquans ont choisi d'être des ambassadeurs de la respiration aquatique, respiratoire ou amphibie entre les deux groupes. Actuellement, ils sont régis par le Tribunal de Décision des Aquans, composé d'une tribune de l'eau et d'une tribune de la surface.

Après des siècles de paix, les Aquans sont opposés au meurtre et à tuer, même lorsqu'ils sont confrontés à des ennemis présumés, ils privilégient les armes non létales telles que les filets. Cependant cette aversion n'est pas absolue.

Habitués aux pressions extrêmes, les Aquans sont plus forts que les Humains et possèdent une excellente vision nocturne. Après des siècles sous l'eau, la physiologie aquatique s'est adaptée à la vie océanique et sa peau a tendance à devenir inconfortablement sèche dans des conditions arides. Grâce aux opérations chirurgicales, les Aquans peuvent choisir de respirer de l'air, de l'eau ou les deux. En raison de la flexibilité supplémentaire, les Aquans choisissent généralement d'être amphibies.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Swimming) 1 (2)
Culture (Aquan) 2 (3)
Engineering, Any (Random) 2 (3)
History (Aquan) 1 (2)
Language
  Federation Standard 2
Sciences, Medical (Random) 1 (2)
World Knowledge (Argo) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Lung Capacity +1
Night Vision +2
Pacifism -2

ARBAZAN

Planète d'origine : Arbaza
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Arbazan sont presque entièrement humanoïdes à l'exception d'un vestige de crête en forme de Y au-dessus des sourcils et le long de leur nez. Leurs cheveux sont implantés très haut ce qui leur fait un large front dégagé.

Il s'agit d'une race très conservatrice connue pour sa politique sociale très stricte, leur attitude quasiment fasciste et leur arrogance. En tant que membres de la Fédération, ils sont une source d'ennuis parmi les membres du conseil très libéral. Ils sont aussi d'après la rumeur « sexuellement réprimés » et sont facilement offensés quand on en parle. Au niveau du travail, ils trouvent leur bonheur dans les tâches bureaucratique ou de recherche que beaucoup d'autres considéreraient comme ennuyeuses.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) OR Any Engineering (Random) 2 (3) OR Artistic Expression 2 (3)
Administration (Random) 2 (3) OR Search (Random) 2 (3)
Law (Random) 2 (3)
Culture (Arbazan) 2 (3)
History (Arbazan) 1 (2)
Language
   Arbazan 2
World Knowledge (Arbaza) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1

ARCADIEN

Planète d'origine : Arcadia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les arcadiens sont originaires de la planète Arcadia dans le système Vellun Gamma. Leur monde est presque entièrement recouvert d'eau et possède une atmosphère plus riche en oxygène que celle de la Terre. Ils n'ont aucune forme de gouvernement -inutile dans leur société pacifique- simplement des ambassadeurs auprès de la Fédération dont ils sont membres. Les « dirigeants » sont remplacés en cas de besoin sans discussion sans même qu'un vote ne soit requis.

Ils se distinguent de la plupart des humanoïdes par leur large tête avec deux lignes parallèles de cheveux qui vont depuis leur front jusqu'à l'arrière de leur crâne. Leur nez sort à peine de leur face et leurs oreilles sont grandes et pointues. Ils n'ont pas de sourcils au-dessus de leurs deux grands yeux sombres sans pupilles ni iris. Ceux-ci sont couverts d'une fine membrane qui filtre la radiation solaire que laisse passer la fine atmosphère de leur planète. Le corps des arcadiens est fin et délicat, couvert d'une peau très douce bleue clair à jaune pâle qui contient des substances chimiques leur permettant de photo synthétiser par eux-mêmes de petites quantités de nourriture. Les arcadiens sont une race omnivore mais consomment le plus souvent du plancton. Leur espérance de vie varie de 40 à 60 ans. Ils sont très proches des dauphins de la Terre et ont toutes les caractéristiques des mammifères contrairement à d'autres races aquatiques comme les Antedeans qui eux descendent des poissons.

Les arcadiens vivent en petites communautés dépassant rarement le millier d'individus disséminées principalement dans de petites villes sur les rares archipels de terre de leur monde mais aussi dans des cités sous-marines. Ils manquent du concept d'individualisme, vivant la plupart du temps en groupe. La notion de famille leur est étrangère, chacun étant responsable de l'éducation des plus jeunes et même s'ils sont pacifistes, ils protègent leur progéniture avec ferveur et passion.

Leur nature sereine et le manque de prédateurs sur Arcadia ont permis aux habitants de cette paisible planète de développer très vite une société basée sur l'étude de la physique et des mathématiques. Les autres domaines scientifiques leur restent assez obscurs biens qu'ils possèdent aussi un don pour les langues qu'ils assimilent très vite. Les sociologues de Starfleet croient que les arcadiens ont une sorte d'une conscience collective imperceptible ce qui les aide à étudier ses matières très vite plutôt que les autres.

Attributes
Fitness 1 [4]
  Vitality +1
Intellect 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Dexterity +2
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Swimming) 2 (3)
Culture (Arcadian) 2 (3)
History (Arcadian) 1 (2)
Language
  Arcadian 2
Sciences, Physical (Physics & Mathematics) 2 (3) & (3)
World Knowledge (Arcadia) 1 (2)

Typical Advantages/ Disavantages
Language Ability +2
Innovative +1
Pacifism -3

ARCTURIAN

Planète d'origine : Arcturus VI
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Race d'humanoïdes d'Arcturus VI, les Arcturians ont été rencontrés par la Fédération à la fin du 23ème siècle et servent dans Starfleet depuis la fin des années 2270. Les Arcturians sont depuis devenus membres de la Fédération, bien que leur culture soit souvent source de conflits avec les autres mondes. Ils peuvent fournir de nombreuses troupes terrestres en temps de conflit - ils peuvent cloner des milliers de leurs habitants en quelques jours. Ils sont obsédés par l'efficacité d'une manière que les Benzites ne pourraient jamais espérer égaler : technologie, économie et eugénisme sont leurs mots d'ordre. Ils ont été la dernière espèce de la Fédération à abandonner le système monétaire d'économie.

Physiquement, ils sont chauves et ont une peau vraiment très lâche, à tel point qu'elle se replie en dizaines de petits bourrelets le long du corps. Ils désapprouvent la reproduction sexuelle et choisissent généralement de se faire cloner. La culture d'Arcturus évite toute individualité ou tout signe sexuel, elle encourage donc la conformation et une apparence androgyne. Race austère et pragmatique, les Arcturians rejettent la notion d'individualité, privilégiant plutôt la communauté. Ils préfèrent les hiérarchies fortes et se sentent plus à l'aise dans des environnements structurés. Ils sont militants et les compétences de combat et de survie sont enseignées dès la petite enfance.

Les Arcturians ont survécu en conquérant leur environnement, sans s'y adapter. Ce sont des technophiles enragés, qui ont rapidement développé leurs sciences et leur industrie. Jeune race, ils ont néanmoins atteint un niveau de technologie galactique moyen en quelques siècles seulement. Ils ont développé des mégapoles massives, le clonage et le génie génétique avancé, l'informatique et les sciences des matériaux pour rivaliser avec n'importe quelle espèce locale. Ils apprécient l'auteur terrien Shakespeare et ont d'ailleurs réalisé une version revisitée de la pièce Macbeth devenue assez populaire. Ils ont mis au point une boisson populaire dans tout le quadrant Alpha : l'Arcturian Fizz

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Willpower +1
Presence 1 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Behaviour Modification (Asexual Society) 2 (3)
Culture (Arcturian) 2 (3)
History (Arcturian) 1 (2)
Language
    Arcturian 2
World Knowledge (Arcturus VI) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Code of Honor (Asexual reproduction) -3

ARGELIEN

Planète d'origine : Argelius II
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Extérieurement identique aux humains, il existe toutefois de légères différences internes, chez la race Argélienne par rapport aux humain notamment dans la configuration de leur cerveau. Dès lors, certains Argélien possèdent des pouvoirs psychiques, mais ce n'est pas commun malgré le fait que tous les Argelien même non-psioniques sont très réceptifs aux stimuli émotionnels, et souvent sujets à des cauchemars et rêves intenses.

Leur société est connue pour sa nature hédoniste et sa pacifique harmonie. Ce mode de vie a été acquis après une période de leur histoire connue sous le nom de « Grand Réveil », qui s'est produite vers les années 2060 et a fondamentalement réformé leur société de la violence vers la placidité. Depuis, les Argélien déplorent toute forme de violence et bien qu'ils soient capables de se défendre, ils font partie des personnes les moins agressives de la galaxie. Et en tant que tels, ils font d'excellents hôtes et hôtesses et leur monde natal est un lieu de villégiature et un de vacances populaires.

Les Argélien ne sont pas faits pour les carrières militaires, au-delà de celles qui permettent à un individu pacifiste d'accomplir son devoir sans grand risque d'être contraint de prendre une vie ou d'en blesser une autre. Cette culture du plaisir les oblige à « importer » des fonctionnaires administratifs et de sécurité d'autres mondes afin de maintenir l'ordre. De même, ils n'ont pas non plus de marine spatiale indépendante et préfèrent s'appuyer sur Starfleet pour la protection. Cela faillit aboutir à une crise judiciaire planétaire en 2267 lorsque trois meurtres furent commis, pour lesquels la punition eut été la mort par torture lente de par les lois d'avant le Grand Réveil. Heureusement, les Argelien n'ont eu à exécuter personne car le meurtrier s'est avéré être la forme de vie non-humanoïde Redjac.

Les Argélien sont finalement devenus membres de la Fédération unie des planètes en 2230. Plus actifs dans les affaires de la Fédération à la fin du 23e siècle qu'au 24^{e} siècle, la plupart des Argelien préfèrent des postes de marchands ou d'explorateurs. Ceux qui servent Starfleet, le font généralement en tant qu'officiers de communication ou conseillers de navire.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
    Willpower +2
Psi 0 [5]

Skills
Any Science or Engineering or Artistic Expression 2 (3)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Argelien) 2 (3)
History (Argelien) 1 (2)
        (Federation) (2)
Language
    Argelien 2
Charm (Influence) 2 (3)
World Knowledge (Argelius II) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Hedonist -1
Pacifism -3

ARGRATHI

Planète d'origine : Argratha
Quadrant : Gamma
Appartenance : Indépendant

Les Argrathi sont une espèce humanoïde à la peau grise avec un front et un menton ridé. Ils ont des yeux et cheveux noirs dont la racine est haute sur leur front. Le premier contact entre eux et la Fédération date de 2372.

Leur gouvernement connu sous le nom d'Autorité Argrathi est réputé comme rétif à toute forme de changement. Leur une société, très restrictive et rigide, comporte de nombreux contrôles et règles qu'il vaut mieux connaître et ne pas enfreindre. En effet, comme ce sont des experts en altération de l'esprit, ils utilisent en guise de punition de faux souvenirs d'incarcération qu'ils implantent chez les criminels condamnés grâce à leur technologie. Comme le processus est irréversible et adapté à chaque détenu, les Argrathi prétendent qu'il est plus efficace, économique et efficient que le maintien d'un véritable système pénitentiaire.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic -1
Presence 2 [5]
  Willpower +2
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineeering (Random) 2 (3)
Culture (Argrathi) 2 (3)
History (Argrathi) 1 (2)
Language
  Argrathi 2
Law (Argrathi Law) 1 (2)
Sciences, Medical (Neurology) 2 (2)
World Knowledge (Argratha) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Zealous -3

Renown Discipline +2

ARIOLO

Planète d'origine : Fillandia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les ariolo sont des mammifères qui ressemblent aux centaures des légendes terriennes avec quatre jambes et deux bras. Ils sont assez grands, pèsent près d'une demi tonne et leur peau rugueuse est couverte de fins poils allant du brun, gris ou noirs. Ils ont un métabolisme assez lent mais peuvent se déplacer extrêmement rapidement. Leurs traits sont anguleux avec une excroissance semblable à un casque qui part depuis leur front jusque sur l'arrière de leur crâne. Leur mâchoire est orientée vers le bas ce et leur bouche légèrement protubérante forme un angle tiré vers le bas qui leur donne un air sévère.

Pourtant les ariolo sont des hédonistes et très sociables. Le plaisir est le but de toute vie pour un ariolo et ils adorent participer ou organiser des « *aferio* » ce qui peut se traduire vaguement par fête même si ce mot est très loin de refléter leur enthousiasme débordant. Ils adorent manger et cuisiner, leurs mets étant parmi les plus délicats de la galaxie.

Attributes
Fitness 3 [5]
Intellect 2 [5]
Coordination 1 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Cooking) AND (Music) 2 (3) (3)
Culture (Ariolo) 2 (3)
History (Ariolo) 1 (2)
Language (Ariolo) 2
Engineering, Material (Random) 1 (2)
Sciences, Physical (Random) 1 (2)
World Knowledge (Fillandia) 1 (2)

Typical Advantages/ Disavantages
Artistic Ability (Cooking) +2
Engineering Aptitude +5
Excellent Chemoreception +2
Hedonist -1
Phobia (Claustrophobia) -3

ARKENITE

Planète d'origine : Arken III
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les arkenites sont une espèce humanoïde originaire de la très petite mais très dense planète Arken III. Les arkenites ont autrefois été annexés par l'Empire Andorien avant la création de la Fédération. Quand les andoriens signèrent le traité qui donna naissance à la Fédération, une mission diplomatique fut envoyée sur Arken III qui devint vite un membre à part entière.

La rumeur veut que la seconde planète de leur système natal Arken II ne soit pas originaire de ce système. Il s'agirait d'une planète éjectée d'un autre système lors de l'explosion de son soleil et qui aurait été emprisonnée dans l'orbite des soleils jumeaux du système Arken.

Les arkenites peuvent être distingués par leurs trois lobes crâniens bulbeux dépourvus de cheveux, leurs oreilles pointues, et leurs yeux verts dépourvus d'iris. Ils dépassent généralement les 2m de haut et ont la peau pâle qui vire vers le gris ou très bronzé à la lumière. Ils sont les descendants d'êtres aquatiques et sont de ce fait très sensibles aux champs magnétiques, changements de température et de pression. En dehors de leur monde, ils portent d'ailleurs un appareil en forme de U sur leur tête nommé un « *Anlac'ven* » qui améliore leurs sens de l'équilibre et leur évite de souffrir de vertiges. Cela les rend aussi plus habiles que les humains, les rends très sensibles aux mouvements et leur confère un sens auditif sur 360°. Bien que plus fragiles que les humais, les arkenites sont tout aussi intelligents. Quelques cas d'arkenites doué de capacités psioniques ont été recensés.

Les arkenites sont généralement assez réservés et sont d'avantage préoccupés par le bien d'une communauté entière que par leur bien-être individuel. De ce fait, peu entrent à Starfleet et ils sont le plus souvent commissionnés pour une durée définie car ils ont des difficultés à comprendre pourquoi il faut séparer les civils des autres, diviser les départements d'un vaisseau, etc. Ils font d'assez mauvais leaders mais excellent dans les taches où l'entente et la coopération sont primordiales. Il est beaucoup plus fréquent de les rencontrer dans des équipes scientifiques indépendantes ou comme marchands.

Attributes
Fitness 2 [5]
Intellect 3 [6]
Coordination 2 [5]
Presence 1 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Swimming) 2 (3)
Culture (Arkenite) 2 (3)
History (Arkenite) 1 (2)
Language
  Arkenite 2
Any Science (Random) 1 (2) (2)
World Knowledge (Arken II) 1 (2)

Typical Advantages/ Disavantages
Excellent Balance +2
Sense of Direction +1
Sense of Magnetism +1
Peripheral Vision +1
Excellent Hearing +2
Medical Remedy (Anlac'ven) +1
Medical Problem (Sensitivity to Magnetic Fields) -1
Poor Sight -2

ARKONIEN

Planète d’origine : Arkonia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Arkonien forment une espèce reptilienne effrayante et imposante de créatures à la peau écailleuse avec des crêtes le long des côtés et du haut de leur visage. Ils n’ont pas de glandes sudoripares car le système d'hydratation de leur corps n'est pas basé sur l'eau. Au lieu de cela, ils boivent un liquide brun qu'ils appellent "*tarrat-aash*". Leur salive a des propriétés cicatrisantes, car elle peut réparer rapidement les abrasions cutanées. Les Arkoniens peuvent aussi éjecter leur salive sous forme de projectile tout en sifflant. Leur structure cellulaire n'est pas non plus capable de supporter des changements rapides de température en cas de déshydratation.

Au début des années 2050, les Arkoniens ont atteint la capacité de distorsion et les Vulcains ont rapidement établi leur premier contact avec eux. La mission de premier contact n'a toutefois pas réussi à établir de bonnes relations. Les Arkoniens se sont en effet avérés méfiants et trompeurs et les Vulcains ont été rapidement rappelés.

Pendant plus d'un siècle après cela, les Arkoniens et les Vulcains ont eu des relations difficiles. Les capitaines de navires militaires arkoniens se méfient encore aujourd’hui de tout navire qui aurait ne fusse qu'un seul Vulcain à son bord. Les Vulcains en retour les considèrent généralement comme agressifs, dangereux et irrationnels. En 2152, les Arkoniens ont établi leur premier contact avec l'Humanité via l'*Enterprise NX-01*.

Attributes
Fitness 3 [5]
Intellect 2 [6]
Coordination 2 [5]
Presence 3 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random 2) 1 (2) (3)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Arkonian) 2 (3)
History (Arkonian) 1 (2)
Language
    Arkonian 2
World Knowledge (Arkon) 1 (2)

Typical Advantages/ Disadvantages
Rapid Healing +1
Intolerant (Vulcans) -1

AXANAR

Planète d'origine : Axanar
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Axanar sont une race hermaphrodite d'une durée de vie avoisinant les 400ans. Leur aspect extérieur est assez effrayant avec des canines très pointues et des yeux de reptile d'un jaune éclatant. Ils vivent dans une atmosphère composée d'azote et de méthane. Leur plus grande singularité est qu'ils produisent de la tri globuline, une substance ayant des applications médicales et aphrodisiaques ce qui leur a valu d'être mutilés et exploités par différentes espèces peu scrupuleuses.

Bien que premier contact avec eux date de 2151, ce n'est que durant le 23ème siècle que les Axanar demandèrent à rejoindre la Fédération. Voulant faire bonne figure ils conquirent alors plusieurs planètes par la force dans le but de les offrir en tribut. La Fédération n'ayant pas d'intentions belliqueuses prit cela comme un affront et un court conflit eut lieu. Le capitaine fédéré Garth d'Izar sortit victorieux de la bataille d'Axanar et produit un compte-rendu qui devint un sujet de lecture obligatoire à Starfleet Academy.

Les Axanar sont aujourd'hui toujours indépendants mais ils ont toutefois requis par le passé l'aide de la Fédération dans la résolution d'une guerre civile. La mission ayant été couronnée de succès elle a été retenue par l'histoire fédérée sous la forme d'une médaille encore décernée de nos jours en récompense de mission de paix : la Palme de la Mission de Paix d'Axanar.

Attributes
Fitness 2 [5]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
    Willpower +2
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Axanar) 2 (3)
History (Axanar) 1 (2)
        (Federation) (2)
Language
    Axanar 2
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Starship Tactics (Federation) 2 (3)
World Knowledge (Axanar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Wanted (by triglobulin producers) -2
Medical Problem (Nitrogen/Methan breather) -1
Medical Remedy (Respirator) +1

BACTRICAN

Planète d'origine : Bactrica
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Décrite comme "un monde de beauté, de grâce et de richesse", Bactrica compte un peu moins de deux cents millions de kilomètres carrés de terres arables et une population (au milieu du 24e siècle) d'environ 40 millions d'habitants. Bactrica, située près de l'espace Tzenkethi, a été l'objet de forces d'invasion à plusieurs reprises. Ils partagent le système avec les Pélians et coopèrent depuis longtemps pour leur défense mutuelle. Finalement, ils se sont même alliés aux Azziz pour augmenter leur capacité à se défendre. Au cours d'une de ces campagnes, Bactrica s'est alliée à la Fédération afin de repousser les agresseurs. Cela les a finalement amenés à demander leur admission et à être admis. Ils restent toujours en retard par rapport à la plupart des autres mondes membres de la Fédération en matière de technologie mais cela ne les dérange pas puisqu'ils semblent satisfaits des nombreux autres avantages d'être membres.

La station Pelios est une station spatiale de la Fédération située dans le système Pelian et orbite autour de l'étoile Pélios à une distance de douze minutes-lumière, entre sa deuxième et sa troisième planète. La station abrite environ deux cent cinquante membres d'équipage. Elle a été construite à la suite d'une demande d'aide des Bactricans lors du conflit de cette race avec les Tzenkethi. La station n'est pas seulement une base diplomatique, mais sert également de support pour les opérations minières.

Les Bactrican sont très proches de l'apparence humaine. Alors que les femmes sont généralement plus petites que les hommes, il y a peu de différence visible entre les deux sexes. La seule grande différence notable avec les humains, ce sont leurs yeux. Leurs iris sont principalement jaunes avec un centre jaune plus foncé.

Un petit pourcentage de Bactrican, appelés «tiers», ne sont ni hommes ni femmes, mais sont autant nécessaires que les deux autres pour permettre le processus de procréation. Pour une raison quelconque, la formation d'une triade, un groupe lié de trois Bactrican - un homme, une femme et un "tiers" asexué semble avoir un effet à la fois sur leur santé mentale et physique. Cet avantage est beaucoup plus important lorsqu'il s'agit de santé mentale que physique. Les tiers sont logés et formés dans des "couvents" spéciaux, séparés de la population générale jusqu'à leur union. Lorsqu'un tiers se joint à une triade avec un homme et une femme, le lien est créé pour la vie. En tant que tel, lorsqu'un des deux autres membres d'une triade meurt, le tiers procède généralement à un suicide rituel.

Le gouvernement est contrôlé par trois ensembles de triades liées. Cela garantit qu'il donne la meilleure représentation de l'ensemble de la population et que chaque membre peut encore passer suffisamment de temps avec sa famille pour assurer à la fois la procréation et la stabilité.

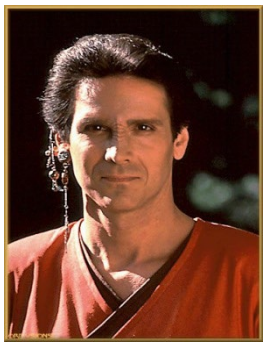
Ils n'ont pas vraiment de légendes ou de mythes, mais ils ont une série de contes qui tournent autour de la triade originale et de la création de leur monde et de leur peuple. Cette triade originale forme maintenant la base de leur religion et ces contes sont considérés comme associés à l'aspect religieux de la sainte Triade. Ils ont montré une appréciation pour la plupart des formes d'expression artistique et ont également de nombreux exemples autochtones. En fait, ils exportent et importent de l'art ce qui a commencé à avoir un impact sur leur propre culture.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Bactrican) 2 (3)
History (Bactrican) 1 (2)
Language
Federation Standard 2
Theology (Bactrican Holy Triad) 1 (2)
World Knowledge (Bactrica) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
1 Extra Courage Point
Curious +1
Intolerant (Tzenkethi) -2

BAJORAN



Planète d'origine : Bajor
Quadrant : Beta
Appartenance : République de Bajor

Originaires de la planète Bajor, les bajorans ont une anatomie et une physionomie proche de celle des humains à l'exception de petites rainures caractéristiques au niveau du nez. Comme eux ils ont un sang rouge basé sur le fer.

Les Bajorans sont très fervents et basent leur religion en vénérant les entités vivant dans le wormhole qu'ils baptisent « Les Prophètes ». Diverses manifestations de ces entités sont mentionnées dans les archives de Starfleet et font penser qu'il s'agit d'entités puissantes vivant sur un autre plan d'existence. Leurs prêtres ou « prylars » reconnaissent l'autorité religieuse de l'assemblée des Vedeks sous l'autorité du Kai.

La famille est aussi très importante pour eux et ils portent tous une boucle d'oreille familiale, symbole de leur héritage et de leur lignée.

La société bajoranne est divisé en provinces toutes regroupées sous l'autorité de la chambre des ministres. Cette chambre est elle-même dirigée par un Premier ministre.

Les Bajorans ont une longue histoire de voyages spatiaux. En effet, il y a plus de 1000 ans, ils avaient déjà trouvé le moyen de voyager plus vite que la lumière grâce à leurs voiles solaires. C'était l'âge d'or de Bajor ou l'art et le commerce étaient les plus florissants.

Les Bajorans sont connus comme étant courageux, tenaces et audacieux, qualités qui leurs sont imputées à cause de leur histoire. De fait, en 2328, la planète est annexée par l'Union cardassienne qui réduit ses habitants à l'esclavage. Des millions de bajorans moururent dans les camps de travail. Les cardassiens ruinèrent les ressources naturelles de la planète et pillèrent tout ce qu'ils trouvaient tout en brutalisant la population. Nombreux furent les bajorans qui s'opposèrent à l'oppresseur en se regroupant dans des cellules de résistance. Les bajorans restent à ce jour des experts en matière de guérilla et de sabotage.

En 2368, fortement affaiblis dans leur guerre contre la Fédération, l'Union Cardassienne abandonne une Bajor ravagée et exsangue à son sort. Les ministres bajorans demandent alors l'aide de la fédération et la planète est placée sous protectorat. Afin d'avoir une présence sur place, la Fédération établit ses quartiers sur la station cardassienne orbitale de Bajor connue sous le nom de Terok Nor qu'elle rebaptise Deep Space Nine.

Moins d'un an plus tard, la découverte du seul wormhole stable de la galaxie menant au quadrant gamma fait de Bajor une place stratégique dans la guerre contre le Dominion. Bajor fut d'ailleurs conquise puis reprise quelques mois plus tard par la Fédération et ses alliés Klingons et Romuliens. De par l'aide de la Fédération contre les Cardassiens et le Dominion, Bajor reste fortement attachée à la Fédération et de nombreux bajorans font le choix de rejoindre Starfleet.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Typical Advantages/Disadvantages
Species Enemy (Cardassian) -4
2 Extra courage point

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Any Science (Random) 2 (3)
Culture (Bajoran) 2 (3)
History (Bajoran) 1 (2)
Language
  Bajoran 2
Occultism (Bajoran Pah'Wraiths) 0 (2)
Streetwise (Random) 2 (3)
Theology (Bajoran Faith) 1 (2)
World Knowledge (Bajor) 1 (2)

BA'KU/SON'A

Planète d'origine : Inconnue, supposée détruite
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant, sous protectorat de la Fédération (Ba'ku)/ Solidarité Son'a (Son'a)

L'histoire de ce peuple commence il y a plus de 3 siècles. Sur leur planète natale, un peuple bâtit des moyens de plus en plus violents et sophistiqués pour se faire la guerre. Peu avant la destruction de leur monde, un groupe d'environ 600 personnes prit la fuite et s'installa sur une planète de la région connue sous le nom de « Briar Patch » : Les Ba'Ku. Plus tard encore au sein de la nouvelle colonie, un groupe, plus violent que les autres voulut rétablir les règles qui étaient les leurs avant qu'ils ne quittent leur monde natal. Ils furent vaincus et exilés : ce sont les Son'a. Depuis les deux peuples ont évolué de manière autonome.

Les Ba'Ku vivants au milieu d'un maelstrom électromagnétique découvrirent la propriété étrange de leur nouvelle planète : ses anneaux produisent une métaphase régénérative par radiation. Ce phénomène fait en sorte que tous les adultes sur cette planète restent à un âge stable proche de la quarantaine, prolongeant ainsi leur vie de manière quasi éternelle. Les personnes âgées arrivant sur la planète rajeunissent tandis que le phénomène n'affecte les enfants qu'à la puberté. Les Ba'Ku ont développé une société entièrement pacifique et dépourvue de technologie : même s'ils la connaissent ils ne la mettent pas en œuvre de peur de revenir au stade qui provoqua leur départ de leur planète natale. Ils ont un artisanat et une culture très développée et possèdent une capacité spécifique qui leur permet de « ralentir du temps » afin d'apprécier un instant en particulier. Ils ne sont guère plus d'une centaine sur leur planète paradisiaque, dirigés par un « ancien » du nom de Sojef. Rien ne distingue un Ba'Ku d'un Humain ou d'un Centauran dans leur aspect extérieur.

Les Son'a ont quant à eux établi diverses colonies proches de Cardassia ainsi qu'en bordure du Quadrant Bêta et sont devenus des pirates et des mercenaires, continuant d'errer dans l'espace à bord de leurs puissants destroyers. Ceux-ci sont extrêmement dangereux car utilisant des torpilles Isolytiques qui provoquent des déchirures spatiales. Durant la guerre du Dominion, ils ont étés alliés à celui-ci en produisant de la Ketracel Blanche pour eux.
Ils ont asservi deux races en bordure du Quadrant Bêta approximativement en 2325: les Ellora et les Tarlac qui leur servent de classe ouvrière. Les Son'a sont très soucieux de leur apparence physique et mettent tout en œuvre pour résister aux effets du temps. Il semble qu'ils aient ainsi réussi à allonger considérablement leur espérance de vie aux dépends de soins esthétiques et médicaux dans lesquels ils sont passés maîtres. Ils utilisent moult produits chimiques et ont recours à des prothèses afin de garder leur corps dans un état « opérationnel » malgré leur grand âge. De ce fait la peau des Son'a est grise, fragile et très ridée. Les Son'a sont trop fiers et croient leur méthode la meilleure et sont plus que disposés à se donner beaucoup de mal pour le prouver.
En 2375, les Son'a retrouvèrent la trace de leurs semblables et tentèrent de dérober les anneaux de la nouvelle planète des Ba'Ku avec la bénédiction de la Fédération. Suite à la défaite de ce plan, un certain nombre de Son'a furent malgré tout autorisés à s'installer sur la planète Ba'ku, dans une colonie séparée. Certains d'entre eux se rebellèrent de nouveau, avec l'aide des Romuliens, dans le but de prendre le contrôle de la planète entière.

Ba'Ku

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
  Perception +1
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Ba'Ku) 2 (3)
History (Son'a and Ba'ku) 1 (2)
Language
  Ba'ku 2
Temporal Psion (Time Stop) 0 1
World Knowledge (Ba'ku) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages:
Pacifism -1
Intolerant (Son'a) -1
Sense of Time +2
1 Extra Courage Point

Son'a

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
  Vitality -1
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
  Perception +1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Son'a) 2 (3)
History (Son'a and Ba'ku) 1 (2)
Language
  Son'a 2
Any Science (Random) 2 (3)
Sciences, Medical (Surgery (Plastic and Maxillofacial)) 2 (3)
World Knowledge (Son'a Colonies) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages:
Curious +1
High Pain Threshold +2
Arrogant -1
Intolerant (The Ba'ku) -1
Slow Healing -2

BARKONIAN

Planète d’origine : Barkon IV
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Barkoniens ont une société préindustrielle pacifique, sur le point d'effectuer un bond d'une ère technologique marquée par les mythes et la superstition vers un âge de science et de raison. Ils ont une apparence humanoïde, avec des motifs distinctifs sur le front.

Ils croient en une théorie aristotélicienne des quatre éléments de la matière physique : la roche, le feu, le ciel et l'eau. Ces éléments se trouvent dans chaque objet, personne, animal ou quoi que ce soit.

En 2370, une sonde spatiale lointaine de la Fédération a dévié de sa trajectoire et s'est écrasée sur leur planète, provoquant les effets d'un empoisonnement radiologique chez certains Barkoniens exposés à des fragments de sonde. Les Barkoniens ont également eu leur premier contact avec une vie extraterrestre, lorsque le lieutenant-commandeur Data a été dépêché pour récupérer les composants de l’appareil avant qu'ils ne puissent contaminer toute la biosphère de la planète.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 2 (4)
Craft (Random) 4 (5)
Culture (Barkonian) 2 (3)
History (Barkonian) 1 (2)
Language
   Barkonian 2
Theology (Barkonian Beliefs) 0 (2)
World Knowledge (Barkon IV) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Primitive -3
Pacifism -2

BAROLIAN

Planète d'origine : Barolia II
Quadrant : Beta
Appartenance : Empire Stellaire Romulien

En 2364, les barolian sont annexées sans grande résistance et considérés comme sujets de l'Empire Stellaire Romulien en moins d'un an. Leur base industrielle et commerciale s'articule alors autour du soutien exclusif de l'Empire Romulien. Avec une capacité interstellaire limitée à seulement quelques dizaines de cargos, il leur est difficile de faire autre chose que du commerce avec le reste de l'Empire. Plusieurs navires pirates barolians ont toutefois été aperçus.

Les barolians sont réputés pour avoir des voix profondes et tonitruantes dont ils ne manquent jamais de se servir. Ce sont des humanoïdes à la peau lâche et grise exceptionnellement photosensible. Ils portent d'ailleurs des robes grises ou brunes en public pour se protéger des radiations lumineuses. Malgré leur yeux bleus profondément enfoncés dans leur crâne, ils ont la capacité de voir de nombreuses fréquences infrarouges, ce qui leur permet d'agir normalement dans des conditions de très faible luminosité.

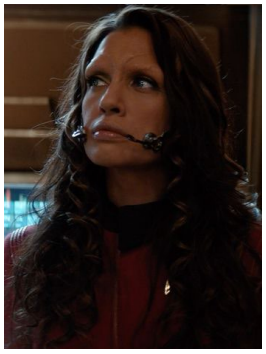
Attributes
Fitness 2 [5]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
    Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills

Athletics (Random) 1 (2)
Bargain (Random) 1 (2)
Culture (Barolian) 2 (3)
Engineering, Any (Random) 1 (2)
History (Barolian) 1 (2)
Language
    Barolian 2
Persuasion (Debate) 1 (3)
World Knowledge (Barolia II) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Night Vision +2
Species Friend (Romulan) +2
Argumentative -1
Coward -2

BARZAN



Planète d'origine : Barzan II
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Barzans sont une espèce humanoïde intelligente originaire de la planète Barzan II, gouvernés par la République planétaire de Barzan, dirigée par un premier ministre. Ils ont de subtiles arêtes sur leurs sourcils et leurs fronts et leur sang est de couleur noire, basé sur le cobalt et le manganèse. En quittant leur monde natal, ils ont recours à une augmentation sous la forme d'un appareil respiratoire qui leur fournit les gaz présents dans l'atmosphère toxique de Barzan II.

Les Barzans sont une espèce dépourvue de ressources, dépendante des autres depuis des générations. Ils ne sont que moyennement avancés technologiquement et ils n'ont pas assez de moyens que pour effectuer des déplacements spatiaux habités par eux-mêmes. La pauvreté de l'espèce barzanienne est ancrée dans leur culture, dans l'attente que chacun se sacrifie pour les besoins de sa famille. Les Barzans sont également connus pour leur diligence. Ils ont rejoint la Fédération au cours du 25ème siècle.

En 2366, un wormhole fut découvert près de leur planète. Les Barzans envoyèrent alors une sonde spatiale automatisée pour collecter des données à l'autre issue et la situer dans le quadrant Gamma. Cela signifiait pour eux la découverte d'une ressource naturelle qui ouvrirait une nouvelle ère de prospérité. Ils voulurent donc vendre les droits d'accès au vortex au plus offrant. Malheureusement, le wormhole s'avéra ne pas avoir de point final fixe, celui-ci se déplaçant aléatoirement au moins aussi loin que dans le quadrant Delta.

Attributes
Fitness 2 [5]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
    Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Barzan) 2 (3)
History (Barzan) 1 (2)
Language
    Barzan 2
Persuasion (Debate) 1 (3)
Planetside Survival (Random) 1 (2)
World Knowledge (Barzan II) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Resistant +4
Medical Problem -1 (Toxic Gaz breather)
Medical Remedy +1 (Respirator)

BA’UL

Planète d’origine : Kaminar
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Ba'uls sont une espèce de type aquatique avec une silhouette humanoïde. Tout le haut du corps d'un Ba'ul est très fin et longiligne, en particulier leurs doigts ornées de griffes et leurs bras. Leur tête abrite deux yeux rouge brillant et présente des excroissances pointues. De très longues pointes rétractiles ornent également leur dos. Tout leur corps est recouvert d'une substance poisseuse noire semblant vivante et libérant une brume épaisse et noire également. Ils apprécient grandement les environnements humides et préfèrent l’obscurité.

Les Ba'ul développèrent un moteur de distorsion en 2237 en même temps que la connaissance des téléporteurs et des champs de force. Ils défendent leur monde natal avec des navires sentinelles et exploitent des engins de chasse. Les Ba'ul entretenaient des pylônes en réseau dans chaque village Kelpien, avec lesquels ils pouvaient surveiller les Kelpiens et convoquer ceux qui avaient atteint vahar'ai pour la récolte par leurs navires. En 2239, le vaisseau spatial de la Fédération USS Archimedes établit le premier contact en réponse à un signal envoyé par le kelpien Saru. Les Ba'ul réagirent à ce contact avec hostilité et reçurent l'assurance de Starfleet qu'ils n'interféreraient pas avec les affaires internes des Ba'ul et exigèrent que les affaires à Kaminar restent isolées du reste de la galaxie.

Les Ba'ul étaient dirigés par le Haut Conseil Ba'ul. Ils étaient de nature isolationniste; ils ont choisi d'interagir avec les Kelpiens uniquement via la technologie, et jusqu’au milieu du 23ème siècle, aucun Kelpien n'avait vu un Ba'ul de mémoire d'homme.

Les Ba'ul craignaient les Kelpiens, estimant que leurs instincts prédateurs étaient incontrôlables. Ainsi, ils étaient prêts à commettre un génocide sur les Kelpiens plutôt que de leur permettre d'évoluer au-delà des vahar'ai en masse.
La société ba'ul était évoluée technologiquement, bien plus que la société de ses anciens prédateurs devenus leurs esclaves, les Kelpiens. Les Ba'uls connaissaient les répercussions physiologiques et comportementales du vahar'ai kelpien qui faisait des Kelpiens "évolués" leurs prédateurs. Ils inversèrent ensuite la tendance en éradiquant les Kelpiens désignés comme "évolués" n’épargnant que les Kelpiens "non-évolués" qui n'étaient pas leurs prédateurs naturels. Ils créèrent à cet effet la loi du Grand équilibre pour se préserver des Kelpiens : Le sacrifice rituel au pylône d'observation ba'ul des Kelpiens ayant atteint l'âge du vahar'ai maintenait ces derniers sous la coupe des Ba'uls. Cette sélection sauvegardait leur société jusqu’à ce que Saru ne découvre la vérité et ne la révèle en 2257.

Au 31e siècle, les Ba'ul ont formé une alliance avec les Kelpiens et rejoint la Fédération. « L'Œil qui voit tout » des Ba'ul a évolué pour devenir un symbole de protection universelle.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Athletics (Swimming) 2 (3)
Culture (Kelpien/Ba'ul) 2 (3)
History (Kelpien/Ba'ul) 1 (2)
Language
  Kelpian 1
  Ba'ul 2
Planetside Survival (Ocean) 1 (2)
World Knowledge (Kaminar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Medical Remedy (Cetacean OPS) +3
Intolerant (Kelpien) -2
Medical Problem (Aquatic) -3

BENZITE

Planète d'origine : Benzar
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Le premier contact avec les Benzites date de 2364. Les relations et la coopération entre les Benzites et la Fédération ont continué à se développer pendant cette période, peut-être comme un prélude à l'adhésion de Benzar à la Fédération. Des programmes d'échange d'officiers ont été lancés, permettant aux officiers de Starfleet de servir sur des navires Benzite et vice versa, afin de promouvoir une meilleure compréhension des différentes cultures, réglementations et comportements.

L'unique composition de l'atmosphère de la planète Benzar, riche en chlore, la rend impropre à la plupart des membres de la fédération sans un appareillage adéquat. En retour, les Benzites servant sur les vaisseaux de la Fédération portent sur leur poitrine des vaporiseurs d'ammoniaque. Dès 2372, des techniques de reséquençage génétique ont permis à la plupart des Benzites de surmonter cet inconvénient, même si certains Benzites ont refusé le process et utilisent toujours des vaporiseurs.

Ils possèdent une peau bleue à violette dépourvue de pilosité. Une protrusion crânienne descend jusqu'au milieu de leur visage leur donnant un lobe nasal proéminent. Ils possèdent aussi deux barbules qui descendent de leur lèvre supérieure. Les benzites ont également deux pouces opposables à chaque main, une autre caractéristique unique de l'espèce. Ils naissent tous avant terme et terminent leur croissance dans des « Chambre de Maturation ». Ces chambres leur auraient été remises par leurs ancêtres, une espèce aujourd'hui disparue. Ils sont très résistants aux poisons.

Les Benzites sont très compétitifs et méticuleux, préfèrent souvent travailler seuls et sont assez peu sociables en dehors de Starfleet. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils cachent les résultats d'une expérimentation. C'une caractéristique de leur règlement qui stipule qu'aucun officier à bord d'un navire benzite ne doit signaler d'événement inexpliqué sans fournir d'analyse et une solution complète. Tous les benzites qui rejoignent Starfleet doivent donc apprendre rapidement à partager les informations, à s'intégrer dans un groupe et à respecter la chaîne hiérarchique.

Tout comme les Bétazoïdes, les Benzites ont fortement souffert lors de l'annexion de leur planète par le Dominion lors de la guerre.

Attributes
Fitness 2 [5]
    Strength -1
    Vitality +2
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
    Willpower +2
    Empathy -1
Intellect 3 [5]
    Logic +2
Psi 0 [5]

Skills
Administration (Logistics) 2 (3)
Culture (Benzite) 2 (3)
History (Benzite) 1 (2)
Language
    Benzite 2
Any Engineering (Random) 1 (2)
World Knowledge (Benzar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Meticulous +2
Resistant +4
Competitive -1
Obsessive Tendencies -3
Medical Problem -1 (Chlorine breather)
Medical Remedy +1 (Vaporator)

BETAZOIDE

Planète d'origine : Bétazed
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Bétazoïdes ont découvert le voyage interstellaire en 2139 et ont étés admis au sein de la Fédération en 2273.

L'apparence des Bétazoïdes est identique à celle des humains mais ils possèdent une capacité supplémentaire : ils sont doués de télépathie et d'empathie. Ces capacités télépathiques en font des recrues de choix pour les départements diplomatiques et de conseillers de Starfleet bien qu'ils servent dans tous les secteurs y compris les plus élevés.

En raison de leur télépathie, la culture betazoïde a largement progressé au point où l'honnêteté a été adoptée par l'ensemble de la société, puisque l'idée de cacher des informations parmi une race de télépathes serait fonctionnellement impossible. Néanmoins, leurs commentaires franchement honnêtes manquent parfois de tact et sont presque considérés comme grossiers par d'autres cultures. Ils sont facilement confus face à la pratique de mentir pour épargner les sentiments des autres ou par politesse. Ces caractéristiques sont les leçons qu'ils ont tiré de l'occupation de leur planète par les Terabians.

Une fois qu'elle atteint l'âge moyen, une femelle betazoide subira un changement physiologique connu sous le nom de « la phase » au cours de laquelle la libido est augmentée d'au moins 400%.

Leur société est semi-religieuse et matriarcale basée sur une noblesse héréditaire complexe bien que non-basée sur une discrimination sexuelle. Ils possèdent de nombreuses traditions notamment celle de réaliser leurs mariages dans la nudité la plus complète aussi bien pour les futurs époux que pour les invités à la fête. Leurs villes sont construites avec de grandes structures en forme de champignon qui s'élèvent sur de fines flèches, laissant plus de terrain ouvert à la croissance naturelle. Le Bétazoïde moyen à un niveau de vie très élevé et agréable et ont peu peur du mécontentement ; un bétazoïde malheureux est souvent rapidement découvert et conseillé par des amis, des voisins et des membres de la famille, qui souhaitent tous rétablir un environnement agréable.

Bétazed a été fortement touchée par l'occupation du Dominion durant la guerre et nombreux sont les bétazoïdes qui y ont laissé leur vie.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
    Logic -1
Presence 2 [5]
    Empathy +1
Psi 2 [6]

Skills
Charm (Influence) 2 (3)
Culture (Betazoid) 2 (3)
History (Betazoid) 1 (2)
Language
  Betazoid 2
Projective Telepathy (Random) 1 (2)
Receptive Telepathy (Random) 1 (2)
World Knowledge (Betazed) 1 (2)

BETELGEUSIAN

Planète d'origine : Bételgeuse IV (détruite)
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Bételgeusien sont une race aviaire ayant évolué, leurs structures de griffes et d'os ressemblent d'ailleurs à celles d'un condor terrien, mais les ils marchent debout. Les Bételgueusien ont deux bouches, une bouche pour manger et une bouche pour parler. Bien que leurs caractéristiques ornithoïdes puissent sembler délicates, les os renforcés de bilenium leur ont donné de la résilience. Ils ont la peau bleuâtre ou brune, les yeux enfoncés et une absence de poils. Leurs narines sont situées derrière leurs oreilles. Ils ont gardé une forte et vive envie de chasser, ce qu'ils doivent sublimer avec des sports et d'autres formes de compétition dans lesquels ils se montrent agressifs, très compétitifs et répugnent à concéder un combat, en particulier les plus jeunes membres de l'espèce.

Ils proviennent à l'origine de la planète Bételgeuse IV, qu'ils appellent « Hav'a'halar » proche de l'étoile mourante Bételgeuse. Ils ont migré loin de leur monde natal il y a des siècles, car ils savaient que leur planète serait détruite lorsque son soleil deviendrait une supernova. Ils vivent maintenant en tant qu'espèce nomade sur des vaisseaux spatiaux et des stations spatiales appelées *argosies*. En 2230, les Bételgeusiens ont été acceptés comme membres de la Fédération unie des planètes.

Ils ne font aucune distinction entre histoire et mythologie. Chaque Betelgeusan choisit l'un des sept héros de sa mythologie qu'il imite : Altaa (le guerrier), Slichez (le penseur), Lahile (la mère), F'ter (l'horloger) ou Doban (l'arbitre). Cette pratique s'appelle *j'tonka*. Les criminels suivent un sixième héros maléfique nommé Cordban, tout en faisant semblant de suivre l'un des autres, ceux qui ne trouvent pas leur place vénèrent le septième et dernier héros Ost (le vagabond). La société bételgeusienne est divisée en groupes sociaux appelés des *naccords* qui imitent un seul et même héros.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 3 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Plus:
Altaans: Strength +2, Vitality +1
Cordbans: Perception +2, Presence +1
Dobanians: Strength +1 Vitality +2
F'terites: Perception +2, Logic +1
Lahilites: Vitality +2, Empathy +1
Osters: Presence +1, Dexterity +1
Slichezeans: Logic +2, Perception +1

Skills
Culture (Betelgeusan) 2 (3)
History (Betelgeusan) 1 (2)
Language
Betelgeusan 2
Shipboard Systems (Random) 1 (2)

Plus:
Altaans: Energy Weapon (Phaser) 1 (2), Unarmed Combat (Altaan Martial Arts) 2 (3)
Cordbans: Artistic Expression (Acting) 2 (3), Streetwise (Random) 1 (2), Dark Secret (Cordban) -2
Dobanians; Athletics (Lifting) 2 (3), Personal Equipment (Environmental Suit) 1 (2)
F'terites: Intimidation (Bluster) 1 (2), Materials Engineering (Random) 2 (3)
Lahilites: Artistic Expression (Dance) 1 (2), First Aid (Betelgeusan) 2 (3)
Osters: Charm (Influence) 1 (2), Sleight of Hand (Magic Tricks) 2 (3)
Slichezeans: Gaming (Random) 2 (3), Planetary Sciences (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Toughness +2
Competitive -1

BOLIEN

Planète d'origine : Bolarus
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Boliens ont une anatomie comparable à celle des humains avec la caractéristique de présenter une peau et un sang bleu, leur physiologie est en effet entièrement basée sur le cobalt. Ils sont aussi grand qu'un humain mais plus lourd mais plus trapus. Ils ont évolué à partir d'une race aquatique et ils sont donc très à leur aise dans l'eau, bien qu'ils le soient aussi sur la terre ferme.

Quelques Boliens sont fascinés par les cheveux des autres humanoïdes et ils prononcent souvent le désir d'en porter voire de se fabriquer une perruque.

Les Boliens ont rejoint la Fédération assez récemment mais sont d'un très bon atout. Ils briguent des positions importantes au sein de la Fédération et de Starfleet. Beaucoup utilisent leur curiosité envers les autres races pour en faire un avantage dans la recherche et les travaux d'investigations.

Les Boliens mettent très vite en confiance et sont généralement calmes, sociables, expressifs et efficaces lorsqu'ils sont en groupe. Ce sont d'éternels bavards qui sont capables de tenir des conversations sur n'importe quel sujet. Toutefois ils deviennent vite anxieux et nerveux quand ils se trouvent dans une situation critique.

La plupart d'entre eux mettent d'ailleurs un point d'honneur à accomplir son travail. Ils font d'excellents ingénieurs et techniciens mais on peut en rencontrer dans toutes les spécialisations.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
  Dexterity +1
  Reaction -1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Administration (Random) 2 (3)
Culture (Bolian) 2 (3)
History (Bolian) 1 (2)
Language
   Bolian 2
Sciences, Social (Random) 2 (3)
World Knowledge (Bolarus IX) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Synergy +3
Ally +2

B’OMAR

Planète d’origine : Inconnue
Quadrant : Delta
Appartenance : Souveraineté B’omar

La peau des B’omar est brunâtre et des plis recouvrent une crête qui descend depuis leur front jusqu’à leurs narines. Ils n’ont pas de système pileux développé et portent toujours une coiffe dont la signification n’est pas connue.

Extrêmement officieux, xénophobes, isolationnistes et paranoïaques, ils surveillent jusqu’à la moindre particule qui pénètre leur espace à l’aide d’une grille de détection très sophistiquée qui parcoure toute leur frontière. Ils sont très sévères avec tout intrus qui pénètre leur territoire, la Souveraineté B’omar.

Attributes

Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic -1
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Any Shipboard System (Random) 2 (3)
Culture (B’omar) 2 (3)
History (B’omar) 1 (2)
Language
  B’omar 2
World Knowledge (B’omar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Intolerant (all except B’omar) -2
Resolute -2
Phobia (Xenophobia) -2
Excellent Hearing +2

BORG

Planète d'origine : Borg Prime
Quadrant : Delta
Appartenance : Collectif Borg

Bien qu'originaires du Quadrant Delta, le premier contact officiel avec eux date de 2365, mais d'autres rencontres ont eu lieu au paravent. Leur origine reste inconnue mais on suppose qu'il s'agit d'une espèce s'étant irrémédiablement fait dominer par sa propre technologie.

Les borgs n'ont pas d'autre but que d'assimiler tout ce qu'ils trouvent dans une recherche constante et implacable « d'ordre et de perfection » et ils ont à deux reprises tenté d'assimiler la Terre. Dépourvus d''émotions et de sentiments, implacables et imperturbables, ils n'ont aucune indépendance et agissent selon un mode de pensée de ruche unie dans leur « collectif ».

Les borgs ne constituent pas une espèce en soit mais un groupement d'espèces mutilées par un processus d'assimilation. Ils se présentent sous la forme de « drones » (ou cyborgs) construits aux dépends d'une victime biologique grâce à nombre d'implants cybernétiques incorporés de force. Ils allient donc technologie et biologie. Ils n'ont nul besoin de respirer, manger ou boire et s'adaptent très rapidement. Ils ne dorment pas non plus au sens propre du terme mais on besoin de se régénérer régulièrement dans des alcôves spécialement conçues à cet effet. Ils sont capables de communiquer entre eux en quelques millisecondes à des distances couvrant plusieurs centaines d'années-lumière grâce à leur implant cortical.

La seule entité connue à ce jour à posséder une capacité d'émotion et de raisonnement propre est la « Reine » des borgs. Starfleet ignore s'il existe une seule entité possédant plusieurs corps ou plusieurs reines distinctes. La seule chose certaine est que la destruction d'une reine entraîne la destruction de sa « ruche ».

Les borgs possèdent d'immenses vaisseaux comparés aux standards fédérés et leur capacité d'adaptation les rend extrêmement dangereux. Ces vaisseaux sont très difficiles à endommager et voyagent à des vitesses supérieures à Warp 10 grâce à la technologie de transdistortion. Leur technologie est très avancée car formée du summum de toutes les connaissances qu'ils ont assimilées.

Il est aussi rapporté que la destruction en 2377 du centre du collectif borg connu comme « Unicomplex » et de leur « Transwarp Hub » a porté un sérieux coup à leur progression.

Borg is not considered as a species to choose. Assimilation may be obtained during character creation only as Academy Life. No Primary or Secondary Tour of Duty

Not Possible for Species 8472

Borg Assimilation Template

Attributes modification
Fitness +1
Coordination +0
  Dexterity -1
Intellect +1
  Logic +1
Presence -1
  Empathy -2
Psi 0

Skills
Knowledge (Hive Mind) 1 (2)
Unarmed Combat (Assimilation Tubules) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Eidetic Memory +3
Excellent Metabolism (Nano-Probes) +1
High Pain Threshold +2
Mathematical Ability +3
Rapid Healing (Nano-Probes) +3
Synergy (With Borg) +2
Sense of Time +1
Sense of Direction +1
Enhanced Vision +1
Medical Remedy (Borg Modifications) +2
Multitasking +2
Toughness (Nano-Probes) +2

Arrogant -1
Fanatic (Borg Assimilation) -2
Intolerant (All but Borg) -3
Species Enemy (All but Borg) -5
Hides Emotions -2
Physically Impaired (Borg Modifications) -2

Freed Borg (ex-B) Template
Fitness +1
Coordination +0
  Dexterity -1
Intellect +1
  Logic +1
Presence -1
  Empathy -2
Psi 0

Knowledge (Hive Mind) 1 (2)
Unarmed Combat (Assimilation Tubules) 1 (2)

Rapid Healing (Nano-Probes) +3
Medical Remedy (Borg Modifications) +2
Enhanced Vision +1
Arogant -1
Hides Emotions -2
Physically Impaired (Borg Modifications) -2
Species Enemy (Borg) -5
Vengeful (Borg) -2

BOSLIC

Planète d'origine : Cort
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

Les Boslic ont une histoire inhabituelle. C'est un peuple fondamentalement pacifique sans véritable histoire de conflit interne. Les quelques références font état de querelles entre familles et bien que certaines d'entre elles deviennent très violentes et destructrices, les conflit étaient limités aux seules familles impliquées. On pense que cela est le résultat du développement inhabituel de leur civilisation sur leur monde natal des Boslic. Étant donné qu'il s'agit d'un immense océan massif avec littéralement des milliers et des milliers de petites îles, cela a créé un peuple qui n'a jamais adopté d'identité nationale. La cellule familiale a été et a toujours été la seule forme réelle d'organisation à la fois politique et sociale. Ils vivaient principalement sur l'eau et au fil du temps, à mesure que les populations augmentaient et que les terres devenaient encombrées et plus développées, de nombreux membres de leur espèce ont fini par vivre toute leur vie à bord d'un navire.

Cette mentalité s'est facilement traduite par les voyages dans l'espace et une fois qu'ils ont développé des vaisseaux spatiaux, il n'a pas fallu longtemps pour que des groupes familiaux entiers fassent le saut dans l'espace. Ils ont développé les voyages spatiaux qui leur ont permis de commercer et de coopérer de manière à se développer à un rythme régulier. L'énorme poussée vers l'espace était le résultat de la surpopulation.

Du concept initial de partir à la conquête de l'espace au début des années 2050, il a fallu moins de 50 ans pour développer l'exploitation minière et le développement de meilleures technologies spatiales. En 2150, ils avaient développé une technologie de distorsion et dès 2154, les Boslic avaient des contacts avec les Orion avec qui ils pratiquaient le trafic d'esclaves. (On ignore s'ils pratiquent toujours cet acte au 25ème siècle car beaucoup de Boslic font le choix de rejoindre Starfleet). Les Romuliens ont conquis les Boslic au 23ème siècle et ont occupé leur monde natal de Cort pendant dix ans avant qu'ils ne réussissent à les en chasser.

Les Boslic sont une race humanoïde habituée à voyager dans l'espace depuis le 22ème siècle et les cargos boslic sont d'ailleurs très courants car ils font de bons marchands et contrebandiers. À la suite de cela, ils ont découvert 2 planètes inoccupées qui étaient similaires à bien des égards à leur monde d'origine, avec seulement moins d'îles et plus d'espace terrestre et y ont établi des colonies. Même avec l'établissement de ces deux colonies, une grande majorité de leur population vit toujours dans l'espace. En fait, il est bien connu que beaucoup de ces familles n'ont jamais cessé de se déplacer de plus en plus loin dans la galaxie, à tel point que certaines d'entre elles ont même été rencontrées aussi loin que dans le quadrant Delta.

Tous les Boslic possèdent une marque en forme de fourche au milieu du front et leur orbite oculaire est osseuse. Certains ont des os considérablement saillants au-dessus d'yeux blancs étincelants, presque translucides.
Les femmes ont très souvent les cheveux mauves qu'elles portent longs, sont minces et presque aussi grandes qu'un Klingon. Cela ajouté à leur teint de peau de pêche clair qui est mis en valeur par les rend très attirantes. En fait, elles plaisent aux mâles de toutes les espèces. À tel point que les mâles ont tendance à leur prodiguer des cadeaux gratuitement, simplement pour être en leur présence. Les hommes arborent quant à eux des cheveux bruns ou noirs, un front strié, un nez ridé, des pommettes plissées, bien que certaines femelles de l'espèce aient également cette apparence. En dehors de cela, ils ont le même degré de complexité et de variété que toute autre espèce humanoïde intelligente.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Computer (Data Alteration/Hacking) 2 (3)
Culture (Boslic) 2 (3)
History (Boslic) 1 (2)
Language
  Boslic 2
World Knowledge (Cort) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Intolerant (Romulans) -2

BOTHA

Planète d'origine : Botha
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Botha sont une espèce humanoïde, à la peau grise fortement ridée. Leur bouche forme un U inversé leur donne une mine maussade. Ils sont réputés habiter une région de l'espace du quadrant Delta mais comme ils protègent farouchement leur territoire et vivent reclus, beaucoup de rumeurs courent selon lesquelles des navires auraient pénétré leur espace pour ne plus jamais être revus.

Ils ne sont pas considérés comme des agresseurs, mais plutôt comme ne voulant pas que quiconque franchisse leurs frontières. Les Botha sont en effet préoccupés par des navires qui attaquent leurs colonies. Cependant, certains pensent qu'ils n'ont pas de droit légitime sur l'espace qu'ils occupent et qu'il ne s'agit que de vandales.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 2 [5]
    Focus +1

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Culture (Botha) 2 (3)
History (Botha 1 (2)
Language
     Botha 2
Projective Telepathy (Illusion Creation) 2 (3)
World Knowledge (Botha) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Prudent +2
Phobia (Xenophobia) -2

BREEN

Planète d'origine : Breen
Quadrant : Alpha
Appartenance : Assemblée Breen

Les Breens ont autorité sur un petit territoire connu comme l'Assemblée Breen et leur premier contact avec la fédération remonte à 2275.

Leur monde natal, une planète de classe K, est extrêmement hostile à la plupart des espèces fédérées de par les températures incroyablement basses qui y règnent. Personne n'a d'ailleurs jamais eu la chance de voir le visage d'un Breen car en dehors de leur planète, ils portent tous une armure de protection surmontée d'un masque étanche. Personne n'a jamais pu examiner le cadavre d'un Breen.

Les analystes de Starfleet Intelligence ont conclu que la société Breen pourrait en fait être composée de membres d'une douzaine d'espèces différentes. Les xénologues pensent qu'ils pourraient être plusieurs formes de vie composées d'ammoniac et de gélatine, maintenus ensembles sur un squelette de silicium à des températures glaciales mais qui s'évaporent à des températures plus chaudes : ils ne possèdent pas de système circulatoire et leur morphologie dépourvue d'organes les rend insensibles aux atteintes empathiques ou télépathiques.
Leur langage est difficilement compréhensible et sonne comme un statique incompréhensible.

Les Breens sont considérés comme des pirates, des mercenaires et des esclavagistes. Ils sont aussi froids que leur monde, impitoyables et dépourvus de compassion humanoïde, une représentation qui est augmentée par leur manque de sang. Ils sont à la fois secrets et agressifs, même s'il faut dire qu'ils n'exaltent pas la violence pour elle-même et que c'est l'agression qui leur sert de but. De plus, ils sont connus pour cacher intentionnellement leurs motivations et leurs sentiments aux autres races et maintiennent un silence radio strict.

Ils se sont alliés au Dominion durant la guerre et possédaient une arme capable de réduire à néant les réserves énergétiques d'un vaisseau. Heureusement, la Fédération a trouvé un moyen de rendre ces armes inefficaces.

Attributes
Fitness 3 [5]
  Vitality +2
Coordination 1 [4]
Presence 2 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 0 [0]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Culture (Breen) 2 (3)
History (Breen) 1 (2)
Language
  Breen 2
Planetside Survival (Artic) 1 (2)
World Knowledge (Breen) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Telepathic Resistance +4
Obligation -3
Low Temperature Tolerance +2

BREKKIEN/ORNARAN

Planète d'origine : Brekka/Ornara
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Brekkien sont une espèce humanoïde originaire de la planète Brekka et par rapport à leur espèce voisine du système Délos, les Ornaran, ils ne sont pas aussi avancés technologiquement.

Comme les Ornaran, ils possèdent la capacité naturelle de générer des décharges électriques avec leur corps, probablement en raison du champ magnétique exceptionnellement fort de leur soleil. Il peut avoir un léger effet d'induction d'une stase chez un autre humanoïde, ou il peut tuer.

Au 22ème siècle, les Brekkian ont aidé les Ornaran à survivre à un fléau mortel en leur fournissant un médicament nommé le « felicium », dont la production à base de végétaux n'était disponible que sur Brekka, la flore nécessaire ne s'acclimatant pas sur Onara. Au 24ème siècle, la peste avait probablement été anéantie, mais la nature addictive du remède a toutefois rendu difficile la confirmation de la guérison. Les Brekkien s'en sont rendus compte, et ont cependant continué d'exploiter la situation en cachant ce fait aux Ornaran à qui ils ont continué de fournir de la drogue.

Entre l'apparition de la peste et l'année 2364, l'économie des Brekkien est devenue entièrement dépendante de la production de felicium : aucune autre industrie n'existait plus dans leur société. Ils sont réputés dans tout le Quadrant pour leur production de narcotiques. Ils échangeaient le "médicament" contre des produits fabriqués par les Ornaran. Ils ont donc mis leur énergie à améliorer le processus de distillation, augmentant ainsi la puissance du médicament.

Dès 2364, après des générations sous l'influence de la drogue les Ornaran avaient perdu en intelligence et en capacité technique ce qui les empêchait d'entretenir efficacement leurs navires. Le transport entre Brekka et Ornara, et donc leurs économies, étaient menacées. Toutefois en évoquant la Prime Directive, la Fédération n'intervint pas pour résoudre le problème. Les Ornaran ont alors commencé à souffrir de symptômes de sevrage mais ne sont pas morts pour autant, prenant finalement conscience de leur dépendance au felicium et de l'exploitation de celui-ci par les Brekkien. Cependant, malgré cette prise de conscience, ils ont choisi de ne pas rompre leur dépendance et ont volontairement continué à faire du commerce avec les Brekkien.

Brekkian

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 1 [5]
Intellect 3 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Brekkian) 2 (3)
History (Ornaran/Brekkian) 1 (2)
Language
  Ornaran/Brekkian 2
Planetside Survival (Forest) 2 (3)
Sciences, Life (Botany) 1 (3)
Sciences, Medical (Pharmacology) 1 (3)
Unarmed Combat (Electric Shock) 2 (2)
World Knowledge (Brekka) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Bad Reputation -2

Ornaran

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 3 [5]
Intellect 1 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Academic skill (Random) 1 (4)
Any Engineering (Random) 1 (4)
Craft (Random) 3 (3)
Culture (Ornaran) 2 (3)
History (Ornaran/Brekkian) 1 (2)
Language
  Ornaran/Brekkian 2
Unarmed Combat (Electric Shock) 2 (3)
World Knowledge (Ornara) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Dependant (Felicium) -2
Weak Will -2

BRIKAR

Planète d'origine : Brikar
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

Les Brikar (ou Brikarians) sont une espèce semi-humanoïde originaire de la planète Brikar Prime dans le quadrant Beta, non loin de l'Empire Klingon. À la fin des années 2350, ils n'étaient pas membres de la Fédération unie des planètes. Cependant, plusieurs Brikar servent Starfleet

On sait peu de choses sur l'histoire de Brikar avant il y a environ 150 ans. L'information est rare et celle qui existe est enfermée dans les fichiers de leur gouvernement. Ce que l'on sait, c'est qu'ils ont mené un certain nombre de guerres frontalières avec l'empire Klingon. Cela a pris fin il y a une quarantaine d'années, mais des tensions persistent.

Certains scientifiques soupçonnent que l'ADN Brikar a été modifié pour améliorer leurs capacités physiques. Cependant, aucune preuve solide pour soutenir cette idée n'a jamais été trouvée et les Brikar n'ont jamais répondu à aucune question à ce sujet. Non pas qu'ils semblent essayer de cacher quoi que ce soit, juste qu'ils refusent tout simplement de parler de leur passé.

La biochimie des Brikar est à base de silicium et leur peau semblable à de la roche est composée de divers composés minéraux et géologiques. Ce sont des êtres massifs avec une peau de bronze foncé, des mains à trois doigts et une peau très résistante aux blessures, même causées par des explosions d'énergie soutenues.
Ils peuvent soulever facilement plusieurs centaines de kilos. La durée de vie moyenne d'un Brikar est d'au moins plusieurs centaines d'années et leur poids moyen va de 300 à près de 350 kg. En raison de leur taille et de leur corps dense, les Brikar ne nagent pas car ils ne peuvent pas flotter mais ils sont capables de retenir leur souffle pendant plus de 20 minutes. Cependant, ils doivent porter des compensateurs de gravité afin de conserver leur mobilité dans des environnements standards et dans un froid extrême, leur corps peut geler, pour entrer dans une sorte coma jusqu'à ce que la chaleur appropriée puisse être appliquée.

Les Bikar suivent une formation paramilitaire et Devoir, Loyauté et Discipline leur sont inculqués depuis leur plus jeune âge. Ils sont tous doués pour le combat de base. La plupart des hommes et beaucoup de femmes effectueront leur service militaire obligatoire après leurs études primaires ou secondaires. Le crime est presque inconnu sur Brikar : la structure familiale étant très importante et la structure sociale étant basée sur l'honneur et un tel acte serait une honte à sa famille.

La conversation est normalement réduite au strict minimum parmi la population. Si un Brikar vous dit quelque chose, c'est généralement important car ils ne s'engagent normalement dans aucune petite conversation, quelle qu'elle soit. Ce n'est qu'avec ses amis proches qu'un Brikar s'ouvrira un peu plus. Les émotions sont rarement permises et presque jamais en public. En conséquence, ils ont gagné de nombreux surnoms et une forte réputation de taciturnes chez les autres espèces.

L'adolescence des Brikars implique la perte de ses couches dermiques externes, révélant une nouvelle peau légèrement moins dure en-dessous. C'est très visible car sur leur planète natale, ils ne portent pas de vêtements. Ils ont aussi pour habitude étrange de dormir debout et d'autodétruire leur vaisseau avant même lorsqu'il ne s'écrase pour ne pas abimer le sol.
Kolker et Eldinsa'aar sont des héros culturels connu de tous les Brikar. L'un d'eux, ayant combattu à lui seul une horde d'ennemis pendant douze jour et, le sang de ceux-ci ayant irrémédiablement peint le sol, leur donna l'idée de perpétuer cette tradition. Depuis, ils sont souvent dépeints en plein combat mythique sous forme de mosaïques ou de peintures élaborées sur les murs des Brikar.

Attributes
Fitness 4 [6]
  Strength +1
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Brikar) 2 (3)
History (Brikar) 1 (2)
Language
  Brikar 2
World Knowledge (Brikar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Lung Capacity +1
High Pain Threshold +2
Toughness +2
Hides Emotions -2
Intolerant (Klingons) -2

BRUNALI

Planète d'origine : Brunali
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Brunali sont une espèce à la technologie avancée. Par le passé, ils ont subi de nombreuses attaques du collectif borg ne laissant que des ruines et quelques enclaves de survivants sur le continent nord de leur planète. Celle-ci est en effet située tout juste à la sortie d'un conduit de transdistortion borg. En désespoir de cause, cela les a poussés à cacher leur technologie et à ne l'utiliser qu'en dernier recours pour revenir à une forme de société basée sur l'agriculture en espérant qu'ainsi les borgs les ignoreraient. Leur principale caractéristique physique consiste en une fine arrête osseuse qui se poursuit depuis leur nez jusqu'à leur front.

Les Brunali étaient très avancés en génétique et décidèrent d'utiliser cela contre les borgs. Ils modifièrent donc génétiquement un de leurs enfants (du nom d'Icheb) afin qu'il produise des agents pathogènes anti-borgs. Ils l'envoyèrent ensuite dans le conduit de transdistortion. L'enfant fut assimilé et le virus qu'il détenait anéantit pratiquement tous les drones de son cube borg à l'exception de quelques drones immatures laissés dans des chambres de maturation.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Sciences, Medical (Genetics) 1 (2)
Sciences, Life (Agronomy) 2 (3)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Brunali) 2 (3)
History (Brunali) 1 (2)
Language
  Brunali 2
World Knowledge (Brunali) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Vengeful (Borg) -2
Renown Openness -2

BYNAR

Planète d'origine : Bynaus
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Bynars sont indépendants de la Fédération mais celle-ci fait très souvent appel à eux de par leurs connaissances d'experts en informatique et en cybernétique. Leur capacité de canaliser des impulsions électriques à travers leur corps signifie qu'ils sont un ajout précieux aux équipes telles que celle du Starfleet Corps of Engineers.

Les Bynars sont plus petits qu'un humain adulte, présentent une peau fortement rosée et sont dépourvus de cheveux. Leur plus grande caractéristique est qu'ils vivent toujours et depuis leur naissance en binôme. Les liens qui unissent une paire de Bynars sont extrêmement forts car ils sont capables de communiquer les uns avec les autres sans paroles à l'aide d'un code binaire complexe et ils finissent souvent les phrases que l'autre a commencé.
Si l'un des deux meurt, il est de tradition que l'autre retourne à Bynaus où il sera jumelé avec un autre Bynar aussi rapidement que possible. Tout Bynar qui ne reviendrait pas à Bynaus à temps verrait son code d'identification unique supprimé du réseau informatique.

Ils possèdent une société entièrement informatisée car tous sont interconnectés au réseau informatique complexe de leur planète. Afin de permettre ce lien, à la naissance de tout Bynar, un chirurgien retire son lobe pariétal et le remplace par un processeur synaptique. Ils gardent toutefois leur individualité et leur mode de pensée est calquée sur celle d'un ordinateur. Leur logique est donc proche du « Tout ou Rien » ce qui les pousse parfois à des décisions pour le moins étonnantes. Tout sur Bynar, jusqu'aux noms est d'ailleurs basé sur un système décimal binaire constitué uniquement de 1 et de 0.

Les Bynar ont découvert que, bien que l'intégration extrême de la technologie dans leur société présente d'énormes avantages, elle présente également quelques inconvénients. Du fait qu'une impulsion électromagnétique d'une supernova de leur système stellaire devait éteindre leur ordinateur planétaire en 2364, les Bynar n'avaient plus d'autre choix que de désactiver temporairement leur ordinateur central et transférer toutes les informations stockées, jusqu'à ce qu'après l'impulsion ne soit passée.

Les Bynars ont choisi de ne pas demander d'aide à Starfleet pour résoudre cette situation parce qu'ils pensaient en code binaire, que leur besoin était si grand qu'ils ne pouvaient risquer que leur appel soit rejeté. Au lieu de cela, étant donné que l'USS Enterprise-D avait le seul ordinateur assez grand pour contenir toutes les informations. Une équipe de quatre Bynars stationnée à la base stellaire 74 a alors réquisitionné le navire, lors d'une révision informatique.

Attributes
Fitness 1 [3]
Coordination 2 [4]
  Reaction +1
Intellect 5 [6]
  Logic +2
  Perception +1
Presence 1 [3]
Psi 0 [0]

Skills
Computer (Programming) 1 (3)
Culture (Bynar) 2 (3)
History (Bynar) 1 (2)
Language
  Binary 2
Engineering, Systems (Computer Systems) 1 (3)
Sciences, Physical (Computer Science) 1 (3)
World Knowledge (Bynaus) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Engineering Aptitude +3
Mathematical Ability +3
Multitasking +2
Synergy (only with Bynars) +2
Obligation (Bynaus Computer Mainframe) -3
Pacifism (Total Non-Violence) -5

BZZIT KHAHT

Planète d'origine : Althos IV
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Bzzit Khaht font partie des membres les plus inusuels de la Fédération. Ce sont en effet des reptiles amphibiens qui ressemblent vaguement au lézard dragon de Rendar V. Leurs sens de l'ouïe et du goût sont incroyablement développés. Leur peau est couverte de glandes ressemblant à des éponges qui régulent leur coordination et leur respiration sous l'eau mais émettent aussi une odeur que la plupart des autres espèces trouvent nauséabonde. Ils ont donc besoin de s'immerger chaque jour afin d'éviter des problèmes de peau et les scientifiques de Starfleet sont parvenus à mettre des déodorants spéciaux pour eux ce qui atténue quelque peu leurs senteurs. En outre, leur bouche particulière ne leur permet d'articuler correctement que leur propre langage. Ils doivent donc user de traducteurs électroniques ou d'interprètes pour ce faire comprendre. Leur durée de vie est de 30 à 40 années terrestres.

La planète natale des Bzzit Khaht est volcanique et couverte de différents métaux et minerais exploitables et recherchés aussi bien dans la Fédération qu'en dehors. Starfleet a en permanence une patrouille à proximité de Bzzit Khaht afin de dissuader les pirates et trafiquants.

Les Bzzit Khaht vivent dans des "*Rauctgus*" des sortes de viles flottantes qui ressemblent aux habitations des castors sur terre exceptés par leur taille. En effet, les Bzzit Khaht se nourrissent presque exclusivement d'une plante ressemblant à de la mousse nommée « *shaka* » qu'ils cultivent en grande quantité autour de leurs « villes ». Les cercles de cultures bleutés sont visibles depuis l'espace et atteignent parfois les 70 km de diamètre ! Les Bzzit Khaht utilisent la géothermique de leur planète issue de volcans sous-marins comme source d'énergie sans pour autant altérer leur écosystème ou stabilité géologique.

La société Bzzit Khat est divisée en trois segments : les *Bzzgaht* qui entretiennent les villes et les champs, et sont les « campagnards », les *Bzzmaht* qui s'occupent des tâches quotidiennes et forment le segment des citadins et les *Bzzbaht* qui sont les leaders et les géniteurs de la race. Toutefois ces classes n'ont pas de sens usuel, tous sont égaux dans la société ce qui augmente son efficacité.

Les Bzzit Khaht sont en effet très coopératifs et il n'y a jamais de dispute ou de désagrément entre eux. Par conséquent, ils n'ont pas de structure gouvernementale car ils vivent tous en harmonie. Ils ont un problème avec les structures hiérarchiques. Ils feront toujours -plutôt que de respecter les ordres- ce qui leur semble le mieux ou le plus approprié car améliorer les conditions de leur race est leur but commun. Chacun des Bzzit Khaht sait en effet instinctivement ce dont l'autre a besoin. Ils ne lisent pas pour autant les pensées de l'un l'autre et ne sont donc pas à proprement parler doués de pouvoirs empathiques. Ils font d'excellents médecins car ils ont réussi à éradiquer presque toutes les menaces bactériologiques et virales qui pullulaient dans les marais et mers d'Althos IV.

Attributes
Fitness 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Coordination 1 [5]
Presence 1 [5]
  Empathy +1
Psi 1 [5]

Skills
Athletics (Swimming) 2 (3)
Culture (Bzzit Khaht) 2 (3)
History (Bzzit Khaht) 1 (2)
Language
  Bzzit Khaht 2
Sciences, Life (Ecology) 1 (2)
Receptive Empathy 1
World Knowledge (Althos IV) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Chemoreception +2
Excellent Hearing +2
Synergy +3
High Lung Capacity +2
Medical Problem (Skin requires soaking daily) -2
Medical Problem (Offensive smell) -1

CAATATI

Planète d'origine : Caatat
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Jusqu'en 2370, les Caatati se considéraient comme un peuple fier et accompli. Toutefois ils ont tout perdu lorsque leur monde natal a été assimilé par les Borgs, à l'exception de 27 navires. Ceux-ci s'échappèrent avec un petit nombre de survivants à bord mais furent contraints d'errer dans l'espace.

Leur technologie repose fortement sur les isotopes du thorium, mais ils avaient perdu la capacité de reproduire l'élément et ils ont donc progressivement manqué de puissance et de temps. Au début de 2374, la situation des survivants était désespérée. La malnutrition était courante, ce qui pesa particulièrement sur les enfants et la natalité.

En désespoir de cause, les Caatati en furent réduits à mendier où ils pouvaient, mais le plus souvent chassés, ils menacèrent alors de violence les navires affaiblis qui ne répondaient pas à leurs besoins, même si le vaisseau en question les avait déjà aidés. Toutes les tentatives de s'installer sur une planète, où ils pourraient cultiver leur propre nourriture ont échoué car ils furent alors considérés comme des vagabonds, voire des criminels et des indésirables.

En 2374 afin de tenter de dédommager l'action des Borgs contre les Caatati, Seven of Nine leur offrit la technologie nécessaire au recyclage et à la production de thorium ce qui leur permit de prospérer à nouveau.

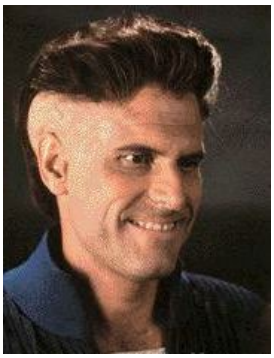
La croyance religieuse des Caatati est polythéiste.

Attributes
Fitness 2 [5]
Intellect 3 [5]
  Perception +1
Coordination 2 [5]
Presence 1 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Bargain (Furnitures) 2 (3)
Culture (Caatati) 2 (3)
History (Caatati) 1 (2)
Language
    Caatati 2
Shipbord Systems (Random) 1 (2)
Survival (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Chemoreception +2
Engineering Aptitude +3
Wanted (for piracy) -2
Species Enemy (Borg) -5

CAIRN



Planète d'origine : Vair
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Cairns sont membres de la Fédération depuis 2378. Leur principale caractéristique physique est leur crâne plus large que celui d'un humain. En effet, les Cairns possèdent un plus gros cerveau car étant dépourvus de langage parlé, ils utilisent celui-ci pour émettre des images dans les cerveaux de leurs congénères.

Afin de pouvoir communiquer avec des espèces non télépathiques, les scientifiques Cairn ont mis au point un « Communicateur d'Image Mental ». Il s'agit d'une sorte d'écran sur lequel apparaissent les images projetées par le Cairn. Ceux-ci ont d'ailleurs parfois de grandes difficultés à comprendre toute notion abstraite dans les autres langages et utilisent alors des métaphores imagées pour se faire comprendre. La confidentialité était par exemple un concept inconnu des Cairns avant qu'ils ne commencent à interagir avec la Fédération.

La seule période de conflit dans l'histoire de Vair a été La guerre des images virales, lorsqu'un individu dérangé nommé Rakwin a commencé à transmettre des images dérangeantes à d'autres, rendant la population folle. Les guerres qui en ont résulté ont presque conduit les Cairns à l'extinctions avant qu'un innovateur appelé Wusna ne développe des disciplines mentales pour protéger leur esprit de ces images violentes.

Les Cairns ont une soif inextinguible de connaissances et font d'excellents scientifiques ou médecins bien qu'on en trouve dans tous les départements de Starfleet.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [5]
Psi 2 [5]
  Range +1

Skills
Culture (Cairn) 2 (3)
History (Cairn) 1 (2)
Language
  Cairn 2
World Knowledge (Cairn) 1 (2)
Projective Telepathy (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Eidetic Memory +3
Physically Impaired (mute) -1
Pacifism -3

Renown (Openess) +2

CAITIAN

Planète d'origine : Cait
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Le premier contact de cette race bipède de la constellation du Lynx a été établi avec la Fédération en 2249. Mais bien avant cela ils étaient déjà en relation avec les Orions et les Ferengis. Il ne leur aura fallu ensuite que moins de 10 années terrestres pour rejoindre la Fédération.

Ils ressemblent très fort aux chats terrestres. Comme eux ils sont couverts de fourrure, ont de larges yeux nyctalopes, des oreilles pointues et une longue queue qui améliore leur sens de l'équilibre. Leur fourrure va du blanc au noir en passant par le gris et le brun et diverses combinaisons de celles-ci comme leurs « cousins » terrestres.
La langue caitianne ressemble d'ailleurs aussi à leurs miaulements et ronronnements, ceux des femelles étant plus doux. Ils ont également une excellente ouïe avec une gamme de fréquences au-delà de celle de la plupart des humanoïdes, ce qui en font des candidats idéaux en tant qu'agents des communications. Toutefois contrairement aux chats terrestres, la plupart des caitians ont un régime végétarien.

Leur espèce présente les caractéristiques sexuelles courantes aux autres espèces mais contrairement à bien des sociétés, d'aussi loin que remonte leur histoire, les genres sont considérés de manière strictement égale dans leur culture. Leurs noms de caitian ne suivent d'ailleurs pas de modèle de genre, donc aucun nom n'est distinctement masculin ou féminin. Des exemples incluent : C'Raal, H'riss, M'Tesint, M'Roaa, R'Miia ou encore Sh'aow. Une fois par an, les caitiens sont sujets à phénomène proche du Ponn-Far vulcain. Il leur est alors nécessaire d'apaiser leurs envies au plus vite. En absence de partenaire ils font usage d'un totem de libido félin bien qu'un objet lié à leur enfance puisse aussi les rassurer.

La plupart des espèces les trouvent attirants de par leur aspect pelucheux mais ils n'en restent pas moins de redoutables adversaires, rapides, d'une grande dextérité et agilité. Ils sont toutefois amicaux, coopératifs et intelligents. De fait, la culture caitianne insiste sur l'amour de la beauté et ils prennent grand soin de leur apparence. Ils se focalisent sur la loyauté personnelle, à la fois au sein de l'individu et entre les individus, qui est leur qualité la plus prisée. Les relations individuelles et claniques imbriquées qui existent dans leur société sont la principale cause de cela.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [6]
  Dexterity +1
  Reaction +1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) OR Artistic Expression (Random) OR Any Engineering (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
Culture (Caitian) 2 (3)
History (Caitian) 1 (2)
Language
  Caitian 2
World Knowledge (Cait) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Night vision +2
Excellent Hearing +2
Excellent Balance +1
Impulsive +1

CALDONIEN

Planète d'origine : Caldonia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Caldoniens sont une espèce de grande taille avec des têtes proéminentes et des mains à trois doigts. La coloration de leur peau est normalement brun foncé.

Ils sont totalement dévoués à la recherche, et n'aiment pas du tout ce qui peut les détourner de cette étude, comme les tâches administratives et les loisirs. Par exemple, en 2366 ils se sont intéressés au trou de ver de Barzan jusqu'à ce qu'on leur rappelle que l'administration du trafic à travers le trou de ver serait une tâche gargantuesque.

Attributes
Fitness 2 [6]
Coordination 2 [5]
    Dexterity -1
Intellect 2 [5]
    Perception +1
Presence 2 [5]
    Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Caldonian) 2 (3)
History (Caldonian) 1 (2)
Language
    Caldonian 2
World Knowledge (Caldonia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Information-Hungry -1
Close-Minded -2

CAPELLAN

Planète d'origine : Capella IV
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Sur la planète au relief tourmenté Capella IV vivent des humanoïdes montagnards musclés et bien bâtis. Il n'est pas rare pour un Capellan de mesurer 2 mètres de hauteur. Agiles, rapides et forts, les Capellans sont adaptés à la vie nomade et à la culture guerrière qui sont les leurs. En dépit de leur faible niveau technologique, ils ont été contactés à la fois par la Fédération et par l'Empire Klingon.

La société Capellane se divise en Dix Tribus. Si d'autres guerriers atteignent un rang élevé, seul le Teer est le maître absolu de son peuple, qui lui doit respect et obéissance. Tout désaccord est vite réglé par les armes. Le titre de Teer est héréditaire : il se transmet de père en fils, mais il peut arriver qu'un rival défie le tenant du titre.

Quant aux Capellanes, elles ne peuvent exercer le pouvoir qu'en tant que régentes pendant la minorité de leur fils. La femme d'un Teer jouit d'un statut particulier et a droit à certains égards. Ainsi, nul n'a le droit de la toucher sous quelque prétexte que ce soit, dans le cas contraire, elle est en droit d'exiger l'exécution du fautif. Être l'épouse d'un Teer n'a cependant pas que des avantages. Si son mari succombe sous les coups d'un rival alors qu'elle est enceinte, elle-même sera mise à mort. La veuve d'un Teer s'y résignera tout naturellement.

Comme dans tant d'autres cultures martiales, les Capellans ne craignent pas la mort : mourir pour son peuple ou pour son chef est même un motif de fierté. Chose peu surprenante, ils admirent la force et évitent délibérément tous soins médicaux

Attributes
Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [6]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Craft (Random) 1 (2)
Culture (Capellan) 2 (3)
History (Capellan) 1 (2)
Language
    Capellan 2
Law (Capellan Tribes Law) 1 (2)
Primitive Weaponry (Kleegat) 1 (2)
World Knowledge (Capella IV) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Chemoreception +1
Quick-Draw +2
Bloodlust -2
Code of Honor (Only the strong survive, refuse medical attention) -2

CARDASSIEN

Planète d'origine : Cardassia Prime
Quadrant : Alpha
Appartenance : Union Cardassienne

La pauvreté des ressources de leur planète d'origine a conduit les Cardassiens à un mode de vie rude et militaire. Ils sont connus dans tout le quadrant Alpha pour être extrêmement impitoyables car ils ont conquis par la force la plupart des planètes membres de leur « Union » (notamment Bajor). Ils ont alors commis bien des atrocités dans le dépouillement de richesses des conquis et les camps de travail forcés pour les ramener ressources et main d'œuvre Cardassia. Leur pouvoir central était jusqu'il y a peu aux mains du Commandement Central Militaire qui l'avait usurpé au Conseil de Détapa, le sénat public. La justice Cardassienne peut sembler étrange car la sentence est prononcée avant le procès, celui-ci ne se faisant que pour conforter l'accusation et convaincre l'accusé d'accepter la punition.

D'une volonté de fer et d'une excellente mémoire photographique, les Cardassiens adorent les dossiers méticuleux, utilisant des fichiers et des bases de données bien organisés. Ils peuvent se vanter d'avoir un des meilleurs services de renseignement du Quadrant Alpha (avec le Tal Shiar Romulien) connu sous le nom d'Ordre Obsidien. Ils gardent toutefois une attitude xénophobe envers les toutes autres espèces, et il est bien établi dans tout le quadrant qu'ils sont assez rustres et peu diplomates, préférant la rigueur et l'efficacité.

La culture cardassienne est extrêmement hiérarchisée et même si la famille possède une grande importance, l'État reste au sommet de la vie publique et la vie privée des parents au foyer. Cet accent très fort mis sur la hiérarchie et d'autres facteurs sont un terrain fertile pour des rivalités intenses entre les individus et les familles. En conséquence, les Cardassiens sont généralement méfiants. Toutefois la culture cardassienne accorde également une grande valeur à la famille, malgré les obligations envers l'État. Cette dualité peut amener les Cardassiens à choisir l'État plutôt que la famille.

Les foyers cardassiens sont généralement multigénérationnels et hiérarchiques, les parents masculins et féminins partageant l'autorité. À l'instar d'autres cultures, ils accordaient une grande importance à la continuation des lignées familiales et, en tant que tels, sont pro-natalistes, bien qu'ils ne soient pas connus pour avoir un grand nombre de descendants. Parfois, les enfants cardassiens rendent visite à leurs parents au travail pour voir ce qu'ils font, même si leur travail impliquait la torture. Contrairement à l'unité familiale très unie, la culture cardassienne ne considéré pas les orphelins en haute estime et ne leur offre aucun moyen évident de bien-être social, bien que l'adoption ne leur soit pas inconnue.

Aucun des deux genres cardassiens n'est considéré comme universellement dominant par rapport à l'autre, bien que chacun ait tendance à être dominant dans certains domaines spécifiques au sein de leur société. Les hommes cardassiens mènent une vie axée sur le service militaire et politique, et donc les avancées sociétales en matière de technologie et d'ingénierie sont toujours été menées par les femmes cardassiennes. Leur ingénierie reste toutefois inférieure à celle de la Fédération mais ils sont doués pour la génétique.

Les Cardassiens ont connu plusieurs décennies de guerre récemment. D'abord seuls contre la Fédération puis en temps qu'alliés des Breens mais surtout du Dominion. De ces guerres presque ininterrompues, la planète Cardassia Prime a été presque entièrement décimée et les Cardassiens tentent maintenant de reconstruire leur empire déchu.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [3]
Intellect 3 [5]
  Perception +1
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Cardassian) 2 (3)
History (Cardassian) 1 (2)
Language
  Cardassian 2
Athletics (Random) 2 (3)
Any Science (Random) 1(2)
Persuasion (Oratory) 1(2)
World Knowledge (Cardassia Prime) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Eidetic Memory +3
Species Enemy (Bajorans) -2
High Temperature Tolerance +2

CATULLAN

Planète d'origine : Catulla
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Catullans sont physiquement très proches des humains mais leur peau est plus claire, leur pilosité est proche du rose pâle au violet sombre et ils possèdent un large front dégagé qu'ils ornent parfois de tatouages. Ce physique particulier et leur douceur de vivre les rendent attirants pour la plupart des autres espèces humanoïdes.

Ils ont autrefois connu une guerre nucléaire qui a pratiquement oblitéré leur monde, leur culture et leur civilisation. Cela a débouché sur des siècles d'efforts et de reconstruction afin de de redevenir une société technologiquement avancée. L'amour de la paix qu'ils ont tiré de cette douloureuse expérience de la guerre les as conduits à rejoindre la Fédération dès 2270. Le culture catullane qui en a résulté valorise la mémoire, l'histoire -personnelle, familiale et sociétale- et un équilibre pondéré entre la raison et la passion.

Ils ont la capacité d'effectuer un pincement nerveux similaire à celui utilisé par les Vulcains, mais en appliquant une pression simultanée des pouces sous les oreilles de chaque côté du cou de la victime. Ils restent le plus souvent pacifistes et n'emploient des moyens létaux que si la vie d'un proche ou d'un collègue est en danger.

La planète Catulla abrite en outre un des chantiers spatiaux les plus prolifiques de toute la Fédération.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Culture (Catullan) 2 (3)
History (Catullan) 2 (3)
History (Federation) 1 (2)
Language
  Catullan 2
Unarmed Combat (Nerve Pinch) 2 (3)
World Knowledge (Catulla) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Pacifism -2

CENTAURAN

Planète d'origine : Alpha Centauri
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Les centaurans ne sont pas une espèce distincte des humains car Alpha Centauri a été l'un des premiers systèmes colonisés par les humains lors des premières explorations spatiales. Les Centauran ont alors développé leur propre culture et sont devenus des experts en bio systèmes et en terraformation. Ils aidèrent à reconstruire la Terre après la Troisième Guerre Mondiale. Ce sont eux qui avec les Xyrilliens apportèrent à la Fédération les bases des connaissances en matière de projection holographique.

Leur société est très friande d'art sous toutes ses formes et ils apprécient beaucoup d'interagir avec d'autre peuples. Ils tendent à être prudents et pacifistes et réfléchissent avant d'agir. Les Centauran comptent aussi parmi les meilleurs athlètes de la fédération ce qui leur vaut d'organiser chaque année les « UFP Games », une compétition sportive.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Artistic Expression (Random) 2 (3)
Culture (Centauran) 2 (3)
History (Centauran) 1 (2)
Language
  Centauran 2
World Knowledge (Alpha Centauri) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2

CETACE

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les humains ont longtemps cru être la seule espèce intelligente douée de sapience de la Terre. Mais l'arrivée d'une sonde au langage destructeur en 2286 prouva le contraire. Celle-ci tentait en effet de prendre contact depuis l'espace avec… des baleines à bosses. Suite à cet évènement et bien que pendant une grande partie de l'histoire de l'humanité, la sensibilité des mammifères aquatiques n'ait pas été reconnue, il s'avéra alors que les cétacés partageaient une forme de société dont certains membres avaient depuis longtemps conquis l'espace.

Ces êtres aquatiques sont généralement intelligents, curieux et amicaux. Ils passent toute leur vie dans l'eau, bien qu'ils respirent de l'air. Ils possèdent une forme de sonar qui leur permet de détecter de manière fiable la taille, la forme, la texture et la densité d'un objet jusqu'à 20 mètres de distance (dans un milieu liquide). Comme ils n'ont pas d'appendices adaptés à l'utilisation d'outils et à d'autres manipulations humanoïdes typiques de leur environnement, ils ont tendance à être très introspectifs et contemplatifs.

Les dauphins en particulier, petit mammifères cétacés au museau en forme de bec, et qui ont évolué avec les humains sur la planète Terre furent les premiers à participer aux efforts de « Premier contact » formel avec l'espèce humaine. Ils furent officiellement reconnus en tant que citoyens de la Fédération dès 2290. Leur monde natal n'a jamais pu être identifie bien que les Cétacés l'aient situé dans le bras du Sagittaire de la galaxie de la Voie lactée, de l'autre côté de la galaxie de la Fédération unie des planètes. Ils savent aussi que cette planète a été détruite mais ils prétendent ne plus se rappeler ni quand ni comment.

Les dauphins (et leur cousins, baleines, béluga, marsouins et orques) sont appréciés à Starfleet pour leurs capacités de navigation exceptionnelles. Certains navires et stations intègrent des installations spéciales pour accueillir des membres d'équipage et/ou les chercheurs cétacés où les sujets théoriques de la navigation sont alors étudiés en profondeur.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 3 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Acrobatics (Aquatic) 1 (2)
Athletics (Swimming) 1 (2)
Culture (Cetacean) 2 (3)
History (Cetacean) 1 (2)
Language,
  Cetacean 2
Planetary Sciences (Navigation) 1 (3)
Space Sciences (Astrogation) 1 (3)
World Knowledge (Earth) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Excellent Hearing (Sonar) +2
Sense of Direction +1
Medical Remedy (Cetacean OPS) +3
Medical Problem (Aquatic) -3
Pacifism (Self-defense) -3
Physically Impaired (No Fine Manipulators; Cannot Walk) -3

CHALNOTH

Planète d'origine : Chalna VII
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les habitants de Chalna VII sont des chasseurs carnivores primitifs, leur planète étant peu accueillante car couverte de montagnes et de champs de glace. En raison de leur physiologie, les Chalnoth ne peuvent pas survivre plus de trois ou quatre jours sans nourriture. De plus, ils ont des besoins nutritionnels différents des ceux des humains.

Excellents guerriers, les Chalnoths sont couverts d'une fourrure épaisse orangée et possèdent des dents pointues proéminentes. Ils sont impulsifs et vivent pour le combat. Ils n'ont pas d'affiliation connue pas plus qu'un quelconque système de gouvernement car ils vivent en totale anarchie. Leur société n'en est encore qu'à un stade technologie pré-Warp.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +2
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Presence 2 [4]
  Empathy -2
  Willpower +1
Intellect 2 [5]
  Logic -2
Psi 0 [4]

Skills
Culture (Chalnoth) 2 (3)
History (Chalnoth) 1 (2)
Language
  Chalnoth 2
Planetside Survival (Arctic) 1 (3)
Primitive Weaponry (Knife) 2 (3)
Unarmed Combat (Wrestling) 2 (3)
World Knowledge (Chalna VII) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Bold +1
Bloodlust -2
High Pain Threshold +2
Impulsive -1

CHAMELOIDE

Planète d'origine : Arc
Quadrant : supposé Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Chameloïde ont pendant très longtemps été considérés comme un mythe. En fait, ils vivent depuis si longtemps infiltrés dans d'autres populations qu'ils ignorent eux-mêmes quelle est leur forme véritable et où se situe leur planète d'origine car leur principale caractéristique est d'être métamorphes. Ils sont une race alerte, méfiante et manipulatrice - résultat d'une forte concurrence pour la survie sur leur monde natal. Ils changent de forme pour se protéger, pas pour le plaisir, comme les fondateurs du Dominion. S'ils peuvent se reproduire avec nombre d'espèces, leur progéniture sera toujours cachée aux yeux et à la connaissance de l'autre partenaire car toujours chaméloïde. Heureusement ils sont peu nombreux et peu fertiles.

Leur capacité métamorphique leur permet d'adopter l'apparence de n'importe quel humanoïde, ils font donc d'excellents espions, contrebandiers, voleurs et autres infiltrés. Ils sont utilisés de temps à autre en tant qu'agents du Syndicat d'Orion, des voleurs et pirates klingons et d'autres agences gouvernementales. La majorité des chameloïde vivent sur leur monde natal dans des sociétés peu industrialisées.

Bien que leur société n'ait pas selon la rumeur atteint le stade technologie du voyage Warp, quelques-uns sont parvenus à quitter leur planète natale pour explorer la galaxie.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Random) 1 (3)
Culture (Random) 1 (3)
Disguise (Random) 2 (3)
History (Random) 1 (2)
Language
  Chameloid 2
Shapeshifting (Random) 2 (3)
Streetwise (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Night Vision +1
Restricted Shapeshifting +5
Dark Secret -2
Greedy -1

CHANDIR

Planète d’origine : Chand Aad
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Chandir sont une espèce humanoïde sensible qui bien que politiquement non alignés sont fréquemment répandus et aperçus dans les régions voisines de l'espace cardassien et de la Fédération.

Leurs troncs crâniens sont des "queues" musclées dépassant de l'arrière de leur tête qui sont remplis de grandes chambres sinusales qui, lorsqu'elles résonnent, amplifient leur voix sur de longues distances. Les crêtes horizontales de leur visage et torse contiennent en outre des voies respiratoires qui peuvent être ouvertes et fermées à volonté, modifiant la cavité de l'air, ce qui leur permet de fonctionner comme un instrument de musique autonome.

Ils sont en conséquence souvent surnommés « Têtes à queue » ou encore « Cornemuses », à cause du comportement de leurs mâles lors de leurs appels à l'accouplement. Ce terme était à l'origine péjoratif cependant, l'espèce a fini par l’adopter avec fierté.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Bagpipe) 1 (2)
Culture (Chandir) 1 (2)
History (Chandir) 1 (2)
Language
    Chandir 2
Merchant OR Bargain (Random) 2 (3)
Language OR Streetwise (Random) 0 (2)
World Knowledge (Chand Aad) 1 (2)
World Knowledge (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Long Distance Voice +2
Greedy -1

CHASSEUR (OCHSHEA)

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Gamma
Appartenance : Dominion

Les chasseurs ne sont pas d'un abord facile, toujours armés et engoncés dans leurs armures métalliques sophistiquées. Celle-ci les protège totalement des charges peu énergétiques et ils portent sur l'avant-bras un appareil qui leur permet d'absorber une partie de l'énergie issue des décharges de phaseur. Leurs casques sont équipés de scanneurs et servent de la même manière que les tricorder. Quand ils se débarrassent de leur équipement, on peut voir leur peau jaunâtre, leurs narines qui se rejoignent en forme de cœur ainsi que des marques osseuses au niveau du front.

Il s'agit en d'une espèce ayant évolué avec l'amour de la chasse. Leur profonde –presque spirituelle- connexion avec celle-ci les as conduits à un code de règles très strictes qui les gouvernent. Là où les humains ont bâti leur civilisation sur l'amour du sport et abandonné les pratiques sanglantes au 20ème siècle, les Chasseurs ont construit la leur sur les bases de la chasse, élevée au rang d'art. Ils se désignent eux-mêmes comme les « Ochshea » qui signifie « Chasseur » dans leur propre langue.

Lorsque leur civilisation découvrit la génétique, ils créèrent une race intelligente uniquement pour leur servir de proies : Les Tosk. La nature reptilienne des Chasseurs, leur aptitude à la manipulation génétique ainsi que l'usage d'armes du Dominion a conduit Starfleet Intelligence a beaucoup de suspicion suite à la seule rencontre avec la Fédération en 2369 sur la station Deep Space Nine. Depuis, comme les Tosk et Chasseurs ont limité leur terrain de chasse au seul Quadrant Gamma et n'ont plus jamais refranchi le Wormhole de Bajor, Starfleet n'a jamais pu localiser leur planète d'origine.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
  Dexterity +1
Intellect 3 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Hunter) 2 (3)
Dodge 1
History (Hunter and Tosk) 1 (2)
Language
  Hunter 2
Science, Any (Random) 1 (2)
Tracking (Hunting) 0 (3)
Word Knowledge (Ochshea) 1 (2)
Search (Tosk) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Code of Honor (Hunters Code) -2

CHELON

Planète d'origine : Rigel III (Chelar)
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Les Chelon -aussi connus comme les Rigellien ou les Chélarien- descendent d'une race de tortues aquatique à dents de sabre ayant évolué jusqu'à parvenir à marcher debout. Ils mesurent en moyenne entre 1,75 mètre et 2 mètres, n'ont qu'un sexe et se reproduisent en pondant des œufs. Toutefois, ils ne sont pas hermaphrodites, chaque Chelon jouant un rôle de genre masculin ou féminin à différents moments de sa vie. De nombreux Chelon assument souvent un rôle de genre permanent mais les traditionalistes de leur société refusent d'assumer de tels rôles de genre.

Bien qu'ils manquent d'agilité, c'est une race robuste et leur carapace leur offre une excellente protection. Comme ils ont évolué dans le système Rigel, ils sont très résistants au rayonnement ultraviolet, avec une moindre résistance aux autres types de rayonnement. En tant qu'espèce aquatique qui habite dans les marécages, les rigelliens sont d'excellents nageurs. Ils préfèrent le temps chaud et humide de Rigel III et trouvent la plupart des autres mondes inconfortables.

La culture chelon est ancienne, son histoire est un mélange fascinant d'intrigues de cour machiavélique et de politique familiale. Ils ont atteint un niveau de technologie égal à celui de la Terre du Moyen Âge au début de leur développement, mais sont restés stagnés à ce niveau pendant près d'un millénaire. Ils ont recommencé à progresser avec l'introduction du capitalisme et du commerce galactique par les Orions. Ils sont devenus une race spatiale sous leur premier "roi du monde" en 2100. Les Chelon étaient étroitement liés à la Confédération commerciale d'Orion tout au long du 22e siècle, mais sont devenus membres de la Fédération en 2258.

Les Chelons ont un « roi du monde » qui a en fait le pouvoir de tracer le cours de la législation et de contrôler le pouvoir exécutif. Ses pouvoirs, cependant, sont tempérés par le pouvoir de facto de ses courtisans. Les différentes noblesses locales imitent les arrangements au niveau mondial. Férus de faste et de cérémonie, les Rigéliens sont en effet une espèce de rituels et de règles. Leur gouvernement hiérarchique est un système de castes dans lequel l'élite est servie par ses inférieurs. Cependant, le véritable pouvoir dans la culture rigélienne réside donc chez ces serviteurs, qui travaillent en première ligne dans les coulisses en tant que diplomates, réparateurs et courtiers en pouvoir. Lorsqu'elles sont portées, leurs armures ont une fonction principalement cérémonielle

Malgré leurs armes naturelles, leur armure et leur taille, les Chelon sont en fait relativement pacifiques. Les Chelon modernes et civilisés ont peu d'habileté avec leur attaque de morsure. Au lieu de cela, certains s'entraînent à l'utiliser au combat. En effet, le bec d'un chélarien lui confère une puissante arme mordante. Les Chélon, en période de stress ou de combat, émettent aussi à travers leur peau une toxine de contact qui peut s'avérer mortelle et qui peut être transmise via un simple coup de griffe.

Ils ont plusieurs implantations dans les marécages, où ils font des récoltes plus difficiles que sur les plantations voisines. Ils travaillent comme intermédiaires entre les Orions locaux et les Rigelians.

Attributes
Fitness 3 [5]
  Vitality +1
Coordination 2 [6]
Intellect 2 [5]
Presence 1 [6]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 1(2) OR
Any Science (Random) 1(2)
Culture (Chelon) 2 (3)
History (Chelon) 1 (2)
Language
  Chelon 2
  Rigelian 1
Planetside Survival (Swamp) 2 (3)
World Knowledge (Chelon) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Lung Capacity +1
Excellent Chemoreception +2
Resistant (Radiation) +2
Poor Sight -2

CONSTRUCTEUR DE SPHERE

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Non applicable, espèce extragalactique
Appartenance : Indépendant

Les Constructeurs de Sphères sont d'aspect humanoïde mais totalement dépourvus de pilosité. Leur peu est grise avec juste une fine crête qui parcourt leur arrête nasale et des joues marquées par un creux osseux en forme d'arc de cercle. Ils présentent les mêmes distinctions sexuelles que la majorité des races humanoïdes mais on ignore comment ils se reproduisent. Leur poids et taille sont comparables à celle d'un humain.

Ils sont originaires d'une autre dimension mais Starfleet en ignore totalement l'endroit où celle-ci se localise. Par contre cette provenance leur interdit d'entrer dans un univers « normal » sous peine de mort en quelques minutes. On ne connaît pas le nom exact de cette espèce, leur surnom venant de la centaine de sphères qu'ils avaient construites dans un espace connu comme « l'Expansion Delphique ». Le but de ces sphères était tout simplement de terraformer l'espace dans des conditions physiques qui leur convenaient mais tueraient aussi toutes les autres espèces, leur but final étant de conquérir la galaxie. Malheureusement pour eux l'équipage de l'Enterprise NX-01 a mis un terme à leur projet en détruisant toutes les sphères en 2153.

Les Constructeurs de Sphères ont pris part à la guerre froide temporelle qui eut lieu au milieu du 22ème siècle. Ils sont capables de percevoir, de communiquer, voire d'agir dans différentes lignes du temps alternatives et ont tenté d'infléchir l'histoire en leur faveur en manipulant habilement la race des Xindi dans une tentative avortée de détruire la Terre.

Leur technologie est très avancée aussi bien que leurs capacités physiques qui leur permettent d'interagir avec des machines ou de l'énergie simplement avec leurs mains nues. Ils travaillent généralement en collectif et sont déterminés à conquérir. Leur société est matriarcale, les femmes prenant toutes les décisions importantes. Les Constructeurs de sphères étaient vénérés comme des dieux par la race des Trianniens.

Attributes
Fitness 2 [6]
Coordination 2 [5]
Intellect 4 [6]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 1 (2)
Culture (Sphere builder) 2 (3)
History (Sphere builder) 2 (3)
(Random) 2 (4)
Language
Sphere builder 2
Electro manipulation (None) 1 (2)
Temporal Projection (None) 1 (2)

Typical Advantages/ Disadvantages
Multitasking +2
Absolute Sense of Time +2
Domineering -1
Medical Problem -3 (Incompatible Time Flux)

CORIDAN

Planète d'origine : Coridan III
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Les Coridans aussi appelé coridanites ont un poids moyen bien que légèrement plus grands que les humains. Les mâles ont les cheveux noirs, les femelles bruns. Leurs yeux sont rouges ou bruns et s'éclairent lorsqu'ils sont agités ou se concentrent. Leur peau va du brun clair au foncé, les femelles ayant généralement la peau plus claire.

Lors de leurs relations diplomatiques ils portent très souvent des masques. On ignore s'il s'agit d'artéfacts protocolaires ou de réels appareils respiratoires mais cet état a longtemps fait croire qu'il existait deux espèces différentes.

En 2151, lors du premier contact, la planète Coridan III avait une population avoisinant les 3 milliards et les Coridans possédaient alors le plus grand chantier spatial de la région. La plupart de la population était concentrée dans plusieurs villes dans la région équatoriale, la capitale étant entourée d'un gigantesque bidon ville qui grouillait de bio signes.

Les Coridans faisaient du commerce interstellaire avec le Syndicat d'Orion depuis des siècles déjà et étaient membres de l'Échange Médical Inter espèces. En 2155, ils prirent part à une conférence sur Terre en vue de former une coalition de planètes mais rejetèrent l'offre à cause d'une proposition des Tellarites de mettre un embargo sur les tractations commerciales des Orions, leurs principaux partenaires.

Leur planète alors fut ravagée par une guerre civile supportée par les Andoriens et qui n'attira que peu l'attention des Vulcains, ceux-ci ne s'intéressant qu'à laisser le chancelier coridan en place afin que la planète continue d'exporter son dilithium vers Vulcain. La population fut décimée.

Tout cela prit fin en 2268 après qu'ils furent admis au sein de la Fédération après l'intervention de l'ambassadeur vulcain Sarek en leur faveur. En effet, la planète était alors bien moins peuplée de par la guerre et sujette à des opérations de minage illégal. Le statut de membre de la Fédération lui apporta alors une protection sous la loi interstellaire et une plus grande stabilité. Toutefois toujours proches des Orions, les Coridans traînent toujours comme ces derniers une réputation de trafiquants et de corruption depuis plus d'un siècle.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 3 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Presence 3 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Coridan) 2 (3)
History (Coridan) 1 (2)
Language
  Coridani 2
Merchant (Dilithium Crystals) 1 (2)
Planetary Science (Mineralogy) 1 (2)
Vehicle Operation (Shuttle) 1 (2)
World Knowledge (Coridan) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Bold +1
Contact (Merchant or Underworld) +2
Intolerant (Orion Syndicate) -2
Wanted OR Wrongfully Accused -2

CORVALLEN

Planète d'origine : Corvallen
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

Les Corvallen sont une espèce humanoïde glabre avec une peau gris-brun semblable à une poterie craquelée, des pommettes prononcées et un grand menton.

Ils sont connus pour être opportunistes et servent notamment de mercenaires. Ils opèrent près et au sein de l'Empire stellaire romulien pour qui ils servent souvent d'intermédiaires de commerce interstellaire.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Dexterity +1
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Corvallen) 2 (3)
  Dodge 1
History (Corvallen) 1 (2)
Language
  Corvallen 2
Merchant (Random) 1 (2)
Streetwise (Romulan Underground) 1 (2)
Word Knowledge (Corvallen) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Battle-Hardened +3
Greedy -2

CYGNAN

Planète d'origine : Cygnet XIV
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Cygnan sont une race humanoïde qui se caractérise par ses yeux de chat et une courte queue semi-préhensile semblable à celle d'une souris. Leur peau ne possède pas de pigments mélanotiques classiques due à leur étoile de classe K ce qui les rend sensibles aux émissions lumineuses sans l'aide d'une solution spéciale. Ils sont aussi sensibles aux maladies pulmonaires. Leurs capacités psioniques sympathiques leur permettent de percevoir et d'appréhender les actions des autres dans une certaine mesure.

C'est une société matriarcale : les hommes ne sont que semi-intelligents et sont rarement vus hors de leur monde natal. Les femelles cygnanes sont toutefois rares dans Starfleet de par leurs fragilité médicale, leur difficulté à accepter de recevoir des ordres et leur réputation -bien méritée- de manquer de discipline. Les mondes Cygnan que sont Ecora, Enas, Escara, Etrolopar, Falas, Grief et Julietta sont pourtant membres de la Fédération depuis 2278.

Les Cygnan sont réputés en tant qu'ingénieurs logiciels, notamment dans le domaine de l'intelligence artificielle. Ils voient en réalité ces aptitudes et capacités technologiques comme une forme d'art. Selon eux, les systèmes informatiques doivent imiter les personnalités humanoïdes car les systèmes d'interface standards sont terriblement impersonnels.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Dexterity +1
Intellect 2 [6]
  Logic +1
Presence 1 [5]
  Empathy +1
Psi 1 [5]
  Focus -1
  Range -1

Skills
Any Engineering (choose any 2 Specializations) 2 (3) & (3)
Culture (Cygnan) 2 (3)
History (Cygnan) 1 (2)
Language
  Cygnan 2
Computer (Random) 1 (2)
World Knowledge (Cygnet XIV) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Medical Remedy (Chemical Sunblock) +1
Night Vision +2
Engineering Aptitude +3
Impulsive -1
Medical Problem (No Skin Pigmentation) -1
Intolerance (Authoritarian Behavior) -2
Obsessive Tendencies (Technology) -2

Renown Discipline -3

DEFERI

Planète d'origine : Defera
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Deferi sont des humanoïdes à la peau dans les tons vert clair. Leur crâne est prononcé, tandis que leur nez est relativement plat. De plus, les femelles ont une crête osseuse très prononcée sur le front, s'étendant de l'arête du nez jusqu'au sommet de la tête et alors que les mâles ont des yeux fendus reptiliens, les femelles ont des pupilles plus humanoïdes.

Les Deferi croient très fermement au concept d'équilibre universel et considèrent chaque action qu'ils entreprennent à travers ce prisme car selon cette doctrine lorsqu'un côté domine l'autre, l'iniquité engendre le ressentiment ce qui mène à la haine et à l'incompréhension.

Le gouvernement Deferi est une démocratie directe où la politique est basée sur des sondages, de sorte que l'ensemble de la population est directement impliqué dans toutes les décisions importantes. Les fonctionnaires peuvent à tout moment être nommés et révoqués par des votes à la majorité.

Dans les temps anciens, ils aidèrent une flotte klingonne à explorer les Badlands. Depuis, ils ont maintenu de bonnes relations diplomatiques avec l'Empire Klingon. Ils ont également de nombreuses relations commerciales avec la Fédération. Toutefois dans leur recherche constante de préservation de l'équilibre, ils essaient de rester neutres et de ne poursuivre aucune affiliation avec une grande puissance.

Cependant, la population croissante de Defera les força à s'étendre et à devenir une civilisation spatiale. Ils cherchèrent alors à s'étendre au-delà de leur monde natal grâce à leur technologie de distorsion ce qui leur attirera l'attention de races mieux équipées. En effet, ils ne maintiennent qu'une flotte et une armée défensive symbolique, la Deferi Space Security qui s'est retrouvée bien démunie face à leurs proches voisins Breen lorsqu'ils ont lancé des raids sur Defera.

Leur espace abrite en effet de nombreuses ruines d'une ancienne race appelée les Préservateurs que les Deferi vénèrent pour leur valorisation de la vie. Cette espèce humanoïde à l'origine de l'abondance des espèces humanoïdes dans la Voie lactée possédait une technologie de pointe qui attire les Breen dans les mondes Deferi. Jusqu'à présent personne ne sait toutefois comment cette connaissance peut être récupérée.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Deferi) 2 (3)
Engineering, Any (Random) 1 (2)
History (Deferi) 1 (2)
Language
    Deferi 2
Sciences, Social (Archeology) OR (Politics) 2 (3)
World Knowledge (Defera) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Ally +1
Bold +1
Species Friend (Klingon) +3
Code of Honor (the Balance) -2
Species Enemy (Breen) -3

DEIAN

Planète d'origine : Paktar
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Deian sont des humanoïdes à la peau bleu pâle avec très peu ou pas de pilosité. En effet, ils ont un tabou culturel contre l'exposition de tout poil à l'exception de leurs cheveux. Leur apparence est considérée comme presque divine dans sa beauté, d'où leur nom. Les races qui trouvent la forme humanoïde attrayante, trouvent souvent aussi en l'apparence élancée, froide, immaculée et angélique d'un Deian une distraction séduisante. Comme les humains, les Deian vivent environ 100 ans avec une bonne nutrition et des soins médicaux.

Contactés pour la première fois en 2213, les Deian, ou « Vrai Nerillar » comme ils s'appellent eux-mêmes avaient déjà établi des colonies sur trois planètes au sein de leur propre système de Paktar et étaient sur le point d'entrer en contact avec d'autres races. Celles-ci étaient en plus de leur monde natal, la troisième planète du système Paktar, connue sous le nom de « Kal'Tyar Seterra Nerillar », ou "Premier et Vrai Foyer". Ils nomment chaque race en fonction de l'ordre dans lequel ils ont été rencontrés, donc les humains sont les deuxièmes Nerillar, les Vulcains sont les quatrièmes Nerillar et ainsi de suite.

Bien qu'ils apprécient leur vie privée - leur religion monothéiste reste un secret à ce jour-, de nombreux Deians choisissent de servir à Starfleet. Ils servent souvent dans les branches des sciences ou de l'ingénierie, bien que d'autres servent de diplomates de la Fédération.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength -1
Coordination 3 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Any Science (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Deian) 2 (3)
History (Deian) 1 (2)
Language
  Deian 2
Theology (Deian Faith) 0 (2)
World Knowledge (Paktar) 1 (2)

Typical Advantages & Disadvantages
Sexy +2

DELTAN

Planète d'origine : Delta IV
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Deltans ressemblent en apparence aux Humains et sont assez beaux selon leurs standards. Leur peau est très peu pigmentée à tendance bleuâtre et ils sont complètement chauves. Leur principale caractéristique est neurochimique, c'est un système complexe de phéromones très performant. Cela peut poser des problèmes au contact d'autres humanoïdes car ils ne contrôlent pas leurs sécrétions. Toutefois, des applications chimiques peuvent en réduire les effets, ce qui est nécessaire dans un environnement clos. L'exposition intensive aux phéromones deltanes peut en effet causer de graves troubles, voire même être fatal.

Ces phéromones sont sécrétées généralement pendant le rituel de séduction bien que les Deltans puissent créer d'autres formes de phéromones qui leur servent par exemple à réduire la douleur chez beaucoup de races humanoïdes. De fait, cette attraction sexuelle involontaire donne généralement de mauvais effets psychologiques raison pour laquelle le peu de Deltans qui ont intégré un équipage de Starfleet sont obligés de faire le vœu formel de célibat et d'abstinence complète.

Les Deltans s'appellent eux-mêmes les "Vrais Nerillar" et leur monde "Kal'Tyar Seterra Nerillar", ce qui peut être traduit par "Premier et Vrai monde".

Attributes
Fitness 2 [4]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [6]
  Logic -1
Presence 3 [6]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Charm (Random) 1 (2)
Culture (Deltan) 2 (3)
History (Deltan) 1 (2)
Language
   Deltan 2
Any Science (Random) 2 3
World Knowledge (Delta IV) 1 (2)

Typical Advantages/ Disavantages
Ally +1
Sexy +2
Code of Honor (Oath of Celibacy) -2

DENOBULIEN

Planète d'origine : Denobula Triaxa
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Dénobuliens possèdent deux crêtes osseuses qui bordent leur visage ainsi qu'un front et menton cartilagineux qui font penser à de nombreux scientifiques qu'il serait peut-être des cousins des Cardassiens. Leur corps est parcouru de rayures. Leurs muscles sont très élastiques, ils peuvent donc étirer très longuement leur langue qui fait plus d'un mètre, afficher de très larges sourires et en cas d'attaque, faire gonfler leur visage en signe de défense. Les Denobuliens ne dorment pratiquement jamais car leur organisme requiert seulement six jours de sommeil par an.

Leur taux de naissance male/femelle étant fortement orienté vers ses dernières, les Dénobuliens pratiquent la polygamie selon des traditions et des rites réellement très complexes. Un homme possède généralement trois épouses, qui ont elle-même chacune trois maris. Cela crée des familles élargies extrêmement nombreuses. De plus, les mariages dénobuliens n'étaient pas exclusifs, comme ils font peu de souci de la fidélité, les dénobuliens mariés peuvent se montrer intimes avec n'importe qui.

Les femelles émettent de puissantes phéromones pendant leur saison d'accouplement. Les Denobuliens mâles deviennent alors plus combatifs et peuvent nécessiter une surveillance médicale. Toutefois, ils sont en temps normal plus inhibés que les femelles et trouvent inconfortable l'idée de se dévêtir devant les autres. En outre, ils détestent les contacts physiques et préfèrent se humer plutôt que de s'embrasser ou se serrer une main.

Les Dénobuliens sont réputés pour leur patience extrême qui peut se refléter sur leurs interactions conjugales, de sorte qu'ils sont tout à fait satisfaits de passer un temps considérable de manière solitaire. Bien qu'embrassant généralement une gamme complète d'émotions, ils accordent une grande importance à l'optimisme et à la gaieté. Cependant, ils peuvent aussi se montrer trompeurs, et leur tempérament est parfois furieux.

Ils n'ont pas d'animaux de compagnie et ont abandonné la télévision il y a de cela des siècles. En effet, l'espace vital étant limité à un seul continent sur Denobula Triaxa, la culture dénobulienne en est venue plutôt à adopter des modes de vie communautaires proches plutôt que des cercles familials clos. Bien que cet arrangement d'habitation et de mode de vie soient dû à un choix plutôt qu'à une nécessité impérative, cela peut les faire paraitre frivoles et volages aux yeux d'autres civilisations.

L'éthique médicale denobulienne, très différente du serment d'Hippocrate, considère que la volonté du patient est absolument contraignante et souveraine, y compris son refus de guérir ou de vivre. Ce sont des scientifiques, chercheurs, explorateur et docteurs invétérés qui avaient déjà réalisé plusieurs explorations stellaires bien avant l'apparition de la Fédération.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Computer (Random) 1 (2)
Culture (Denobulan) 2 (3)
History (Denobulan) 1 (2)
Language
  Denobulan 2
Any Science (Random) 2 (3)
World Knowledge (Denobula Triaxa) 1 (2)

Typical Advantages/ Disavantages
Curious +1
1 Extra Courage Point

DEVIDIAN

Planète d'origine : Devidia II
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Devidian font entre 2 et 3 mètres de haut et n'ont apparemment pas d'yeux mais un orifice ressemblant à une bouche au niveau du front. Ils vivent « hors de phase » de la plupart des autres formes de vie avec une variance de phase de 0.004. Le seul moyen de les rencontrer est de se mettre en harmonie avec leurs vibrations temporelles. Ils sont métamorphes et ont en plus la capacité de voyager à travers le temps à volonté grâce à une sorte technologie ophidienne prenant la forme d'une canne à tête de serpent. Cela ne manque jamais d'attirer l'attention du Département d'Investigation Temporelle.

La seule forme de nourriture "compatible" avec la physiologie devidianne est l'énergie neurale qu'ils acquièrent en drainant leur victime, la tuant sur le coup. Ces "vampires" sont connus pour entre autres pour avoir œuvré à San Francisco au 19ème durant une épidémie de choléra qu'ils utilisèrent comme alibi pour leurs meurtres.

En 2369, l'USS Enterprise-D tira sans succès des torpilles au photon modifiées sur les cavernes formant l'habitat des Devidian afin de les empêcher d'autres incursions temporelles.

Attributes
Fitness 1 [4]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Sciences, Any (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (3)
Culture (Devidian) 2 (3)
History (Devidian) 1 (2)
(Human) 1 (2)
Language
Devidian 2
Federation Standard 2
Shapeshifting (Random) 1 (4)
Personal Equipment (Ophidian Cane) 1 (3)
World Knowledge (Devidia II) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Medical Problem (Phase variance) -5
Shapeshifter +6
Sense of Time +1

DEVORE

Planète d'origine: Deverones
Quadrant : Delta
Appartenance : Impérium Devore

Les Devore sont à la tête de l'Impérium Devore, une forte communauté interstellaire, à un niveau technologie similaire à celui de la fédération. Ils sont originaires de la planète Deverones qui se situe au centre de leur territoire dans le Quadrant Delta. Leur politique est essentiellement militaire et expansionniste bien qu'ils préfèrent absorber les planètes volontaires dans leur Impérium, offrant en retour de la technologie et des capacités de défense.

Les Devore se répandent très rapidement à travers leur territoire et se considèrent comme supérieurs à tous les autres membres de leur Impérium qu'ils traitent comme des partenaires inférieurs. L'armée et la flotte sont sous leur entier contrôle mais ils tolèrent que les planètes gardent leurs propres systèmes défensifs en complément. Leur physiologie et leur apparence est très proche de celles des humains avec pour seule exception une crête osseuse partant du nez et se poursuivant en V autour des arcades des yeux.

Les Devore n'ont qu'un seul grief : ils ne supportent aucunement les être doués ces capacités psioniques tels que les empathiques, télépathes et autres qu'ils chassent, arrêtent et condamnent très souvent à l'incarcération à vie voire à la mort sans procès. Cette attitude les conduit à prendre l'assaut de tout vaisseau traversant leur espace pour capturer ces personnes, qu'elles soient ou non citoyennes Deverones.

Ce comportement hostile suit un coup d'état mené par un groupe de psioniques sur leur planète mère qui fut déjoué. Dans la paranoïa qui suivit, tous les êtres doués de tels pouvoirs furent exécutés et déclarés illégaux sur l'ensemble du territoire de l'Impérium. Les forces militaires ont tout pouvoir et accréditation lorsqu'il s'agit de capturer des psioniques. Toutefois, il semble que la capacité à développer de telles facultés fasse partie de l'évolution naturelle des Devore et que ceux-ci se multiplient plus vite que l'armée ne peut les arrêter.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
Empathy -1
Willpower +1
Psi 1 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Devore Imperium) 2 (3)
History (Devore Imperium) 1 (2)
Language
    Devore 2
World Knowledge (Deverone) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Intolerant (Psionics) -3
1 Extra Courage Point

DOPTERIAN

Planète d'origine : Dopa
Quadrant : Alpha
Appartenance : Union Cardassienne

Les Dopterians sont physiologiquement très proches des Ferengis et possèdent comme eux un cerveau à quatre lobes qui les rend imperméables à toute forme de télépathie. Les Dopterians ressemblent aussi fortement à une autre espèce : les Kobheerian ce qui laisse croire que ces races auraient une origine commune. Leur peau est brun orangé tachetée. Leur front et leurs joues sont ridés et deux crêtes osseuses parallèles parcourent l'arrière de leur crâne horizontalement d'une oreille à l'autre. Ils sont dépourvus de pilosité.

Ils forment une espèce peu scrupuleuse très courante dans le quadrant Alpha où ils sont marchands, contrebandiers, pirates ou voleurs mais ont aussi des sommités telles que des gymnastes ou des ambassadeurs tous très efficaces dans leurs domaines d'activité. Ils sont aussi connus pour leurs armes d'attaque automatisées connues sous le nom d'intercepteurs dopteriens. Ils étaient présents sur Terre dès 2245.

Les Dopterians ont été envahis par les Cardassiens au milieu du 23ème siècle. En raison de leur immunité psionique, ils sont devenus populaires auprès de l'Ordre Obsidien et du Syndicat d'Orion, qui les utilisent fréquemment comme coursiers. La culture doptérienne s'est bien adaptée à son statut de vassalité. Ils sont soumis à leurs employeurs, calmes et généralement pacifistes, mais se retournent volontiers contre leurs oppresseurs si le besoin ou l'opportunité se présente.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Dexterity +1
Intellect 2 [6]
  Logic +1
Presence 2 [5]
  Willpower -1
Psi 0 [5]

Skills
Concealment (Random) 2 (3)
Culture (Dopterian) 2 (3)
History (Dopterian) 1 (2)
Language
  Dopterian 2
  Cardassian 2
Merchant (Random) 1 (2)
Any Science (Random) 1 (2)
World Knowledge (Dopa) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Species Friend (Cardasian) +4
Telepathic Resistance +4
Greedy -1
Weak Will -2
Obligation (Cardassian Citizen) -2

DOSI

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Gamma
Appartenance : Dominion

Race d'origine reptilienne du quadrant gamma, les Dosi sont aussi intéressés par le profit que les Ferengis à la différence que chez eux les relations commerciales sont assez hostiles. Ils résolvent d'ailleurs le plus souvent leurs conflits rapidement par les armes blanches. Ils ont établi des relations commerciales avec les Vorta dès la fin de 23ème siècle et ont alors été intégrés au Dominion. Cependant, ils ne sont pas très importants et peu fidèles envers celui-ci et en savent très peu sur sa structure ou son fonctionnement, même s'ils avaient des relations d'affaires avec les Karemmas. Ce furent les Ferengis qui les mirent en relation avec le Quadrant Alpha dès 2370 dans le but inavoué d'obtenir des informations sur le Dominion.

Leur comportement violent résulte du code d'honneur Dosi, assez élaboré et peu connu des étrangers. Il oblige un Dosi à faire preuve de force contre tout obstacle, réel ou supposé, et à ne pas reculer devant un défi, à moins que l'autre camp n'ait un avantage clair ou qu'il y ait un moyen de le faire tout en sauvant la face. Cela encourage également un mépris total pour la lâcheté et la faiblesse. Ils considèrent les membres d'autres races plus calmes ou plus pacifiques comme des « êtres inférieurs » alors que celles qui montrent qu'elles peuvent se défendre et riposter gagnent leur respect, et les relations pouvant alors se dérouler plus facilement.

D'aspect, ils sont très proches des humains, se rasent généralement la tête et peignent leurs corps dans une variété de couleurs et de marques qui indiquent leur statut, leur rang et leur maisonnée. Normalement, leurs visages sont peints en rouge et ornés d'une ou plusieurs lignes blanches ornées de points bleus. Le nombre de lignes blanches indique à quel point un Dosi est riche et puissant. Les dessins de leurs corps varient, de rayures rouges et de points noirs, ou d'autres combinaisons, ou peuvent être laissés non peints. Ils semblent apprécier le cuir pour leurs habits.

Attributes
Fitness 2 [6]
  Strength +2
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Presence 2 [6]
  Willpower +1
  Empathy -1
Intellect 2 [5]
  Logic -1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Dosi) 1 (2)
Culture (Dominion) 1 (3)
History (Dosi) 0 (2)
History (Dominion) 0 (2)
Language
  Dominion Standard 1
  Dosi 2
World Knowledge (Dosi Homeworld) 1 (2)
Unarmed Combat (Wrestling) 2 (3)
Bargain (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Toughness +2
Greedy -1

DOUWD

Planète d’origine : Inconnue
Quadrant : Non applicable
Appartenance : Indépendant

Les Douwd étaient une espèce extragalactique capable de manipuler son apparence, se décrivant comme « des êtres immortels d'apparences multiples et d'entourage artificiel». Ils avaient la capacité de créer et de détruire à une échelle épique ; ils ont également maintenu la capacité d'attaquer par des moyens psychiques.

Cependant, ils ne pouvaient pas ramener les gens à la vie, seulement en faire des recréations illusoires. Pour tous les sens physiques, ces illusions semblaient parfaitement réelles, pouvaient affecter le monde qui les entourait et étaient catégorisées comme étant réelles par la technologie de la Fédération comme les téléporteurs, mais ne pouvaient apparemment pas tromper les sens empathiques. Les Douwd semblaient être des êtres divins presque omnipotents, mais pas omniscients. Leur vraie forme est apparue comme un humanoïde translucide mince de coloration violette.

Dowds possess all attributes, edge and skills at maximum level.

DULAINIAN

Planète d'origine : Dulaine
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Dulainiens sont une espèce humanoïde technologiquement avancée caractérisée par une peau orange et des cheveux pâles. En raison de la thermosphère chargée en ions de leur monde natal bloquant l'utilisation des téléporteurs, les Dulainiens ont construit une série d'ascenseurs orbitaux pour permettre l'accès depuis et vers la surface.

Les Dulainiens ont une société basée sur le « bien-être» qui considère la santé comme leur plus haute vocation. Ils apprécient donc l'exercice, comme en témoignent des pratiques telles que des démonstrations de lutte publiques et la construction de murs d'escalade jusque dans leurs ascenseurs orbitaux. Ils considèrent à ce titre une condition physique exceptionnelle comme un signe de grande sagesse. Les Dulainiens sont également réputés pour leur hospitalité, où les invités sont choyés, ornés de guirlandes de fleurs et conviés à des danses, des fêtes et des concours de beuverie. Au lieu de se serrer la main, ils se saluent en s'embrassant avec la langue.

La religion dulainienne est centrée sur le Seigneur Morgo, un ancien dieu volcanique connu sous le nom de "Nombril de la Planète". Ainsi, le nombril est très important pour la culture dulainienne, apparaissant sur leur symbole national et comme moyen par lequel leurs combinaisons spatiales sont activées. Les Dulainiens s'habillent légèrement, laissant toujours leur ventre découvert. Entrer dans une salle sacrée avec un nombril couvert, en particulier pour un étranger est une grave transgression religieuse et ces pécheurs sont susceptibles d'être sacrifiés à Morgo en étant jetés dans la lave dans son cratère sommital.

Morgo est un des trois codirigeants des Dulainiens, les deux autres à la fin du 24ème siècle étant Mendrick, un bébé télépathe, et 355, un ordinateur sensible. Ils sont convaincus que le fait d'avoir trois dirigeants fournit "un système de freins et contrepoids" diplomatique et éthique.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 1 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random and Random) 2 (3) (3)
Culture (Dulainian) 2 (3)
History (Dulainian) 1 (2)
Language
  Dulainian 2
Theology (Dulainian Theology) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
World Knowledge (Dulaine) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Cultural Flexibility +1
Intolerant (Outies) -1

EDO

Planète d'origine : Rubicun III
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Edo sont une espèce humanoïde ressemblant extérieurement à des humains attrayants bien qu'ayant tous les cheveux blonds. Il est possible qu'ils soient une race transplantée puisqu'ils sont nourris, logés, blanchis, gouvernés et protégés par un vaisseau trans-dimensionnel qui leur fournit tout ce dont ils ont besoin et qu'ils vénèrent comme leur dieu. Cette super-entité est toujours en orbite autour de leur planète, encore aujourd'hui. Dans un passé lointain, les Edo étaient un peuple anarchique et chaotique, au fil du temps, ils ont développé un système juridique avec l'aide de ce « Dieu ». Alors que tous les Edo semblent porter les mêmes vêtements très légers, seuls leurs chefs et leurs médiateurs portent des colliers comportant le symbole d'Edo.

Les Edo sont des gens à l'esprit libre, extrêmement accueillants et amicaux et très ouverts sexuellement avec eux-mêmes et les visiteurs. Un Edo salue ses amis avec une profonde étreinte et s'offre sexuellement à quiconque accepte ses avances. Ils passent tout leur temps avec de la musique, de la danse, des massages, des baisers et des jeux avec des dés ou des balles. Il est aussi de coutume chez les Edo de courir d'un endroit à l'autre au lieu de marcher. Ils sont également immensément fiers de leur monde natal, certains au point de s'en vanter.

Leur société est totalement pacifique et extrêmement respectueuse des lois, la criminalité, ayant été anéantie de leur planète il y a des milliers d'années, leur est pratiquement inconnue. Cependant, cette tranquillité unique a un prix : La punition pénale n'est appliquée que dans des zones de punition aléatoires que seuls les médiateurs de la planète connaissent, mais quiconque commet un crime fait face à une exécution immédiate avec une seringue empoisonnée. Depuis un incident avec un équipage de Starfleet lors du premier contact en 2364, les sanctions pour certains crimes ont toutefois quelque peu diminué, les Edo considérant que c'était une période tumultueuse, mais autrement productive.

S'étant au moins engagés avec le peuple bétazoïde, afin d'avoir une implication plus directe avec leur Dieu et leurs médiateurs, ils seront bientôt accueillis dans la Fédération. Certains d'entre eux n'ont toutefois pas attendu et ont rejoint communauté spatiale ou Starfleet sitôt le premier contact établi.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 1 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random and Random) 2 (3) (3)
Athletics (Random and Random) 2 (3) (3)
Culture (Edo) 2 (3)
History (Edo) 1 (2)
Language
  Edo 2
Law (Edo Law) 1 (2)
Gaming (Random and Random) 2 (2) (2)
World Knowledge (Rubicun III) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Hedonist -1
Dependant (God) -2
Rule-Bound -3
Pacifism -5

EDOSIAN/TRIEXIAN

Planète d'origine : Edos/ Triex
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Triexians résident sur la planète Triex alors que les Edosians proviennent d'Edos, toutes deux dans le quadrant Alpha. Nul en dehors d'eux ne sait vraiment ce qui les différencie et ils ne s'étendent guère sur le sujet. Ils se distinguent tous par leurs trois bras, leurs trois jambes, trois doigts à chaque main, un crâne allongé et, une peau orange à rose. Ils sont assez forts malgré leur carrure relativement élancée : un seul leur coup de poing est capable de briser une console en deux. De plus, ils peuvent émettre un rugissement guttural lorsqu'ils sont en colère.

Ils sont toutefois pacifiques, n'ayant jamais été impliqués dans une guerre et comme ils apprécient leur intimité, ont tendance à être timides et introvertis, formant peu de liens sociaux ou d'attachements étroits.
Leur société n'a pas de niveaux de classe car pour eux, tous les êtres sur sont égaux.

Ils ont une très longue durée de vie s'étendant sur des siècles et tous les 25 ans, tombent dans un état proche de la mort durant lequel ils muent dans un processus qu'ils appellent la Renaissance. Ils forment de fait de grandes familles recomposées qui produisent de nombreux enfants.

Bien qu'il s'agisse d'une espèce avancée, ils conservent leur spiritualité et leur religion, et beaucoup continuent d'adorer un panthéon pourvu de nombreux dieux. Leurs documents ancestraux, conservés dans les moindres détails, remontent à des siècles d'existence.

Bien qu'ils ne les utilisent pas très souvent, ils possèdent pourtant des capacités télépathiques latentes, similaires à celles des Vulcains. Le pourquoi de cet usage limité est tout aussi mystérieux que leur origine.

De par leurs mains sensibles et leur grande dextérité manuelle, ils comptent parmi les meilleurs outilleurs et ouvriers de la Fédération. Méticuleux du détail, ils font de superbes scientifiques et techniciens, utilisant leur cerveau tétra sphérique pour effectuer simultanément deux ou trois tâches. Ce sont également des musiciens de renom, jouant d'instruments uniques qui nécessitent des membres supplémentaires.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 1 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Triexian/Edosian) 2 (3)
History (Triexian/Edosian) 1 (2)
Language
    Triexian/Edosian 2
Any Sciences (Random) 1 (2)
World Knowledge (Triex OR Edos) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Ambidextry +2
Multitasking +2
Meticulous +2
Pacifism -2

EFROSIAN

Planète d'origine : Efros
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Efrosian sont originaires de la planète glaciaire Efros, ce nom signifiant d'ailleurs glace en Efrosian toutefois certains explorateurs les ont aussi nommés Atreonid. En l'an 2278, l'équipage vulcain de l'USS Surak fut le premier à entrer en contact avec eux. Peu d'animaux et de plantes parviennent à survivre dans les conditions climatiques aussi froides même si la planète abrite des espèces uniques dans les fonds océaniques. De par les conditions climatiques de leur planète, ils ont une vue est assez faible et ils usent souvent d'appareils pour mieux voir. De fait, ils sont aussi très habiles pour se diriger sans instrumentation, cette caractéristique leur venant de leur évolution sur un monde sans cesse balayé par des tempêtes de neige. Beaucoup croient d'ailleurs que les Efrosian auraient vu le jour sur une autre planète et auraient été déplacés là ensuite mais rien n'a jamais été prouvé à ce jour.

Les mâles ont des crêtes sur le front et portent toujours des cheveux et moustaches blanches très longues. Les Efrosiannes quant à elles ont les cheveux sombres généralement noirs. Donner naissance à un garçon aux cheveux sombres ou à une fille aux cheveux blancs est extrêmement rare et est considéré comme une honte si bien que l'enfant sera élevé comme un membre de l'autre genre. La Fédération ignore si cette distinction sexuelle particulière est due à une sélection naturelle ou artificielle.

La culture Efrosianne n'a jamais été facile à décrire. Il a des cours entiers offerts sur le sujet et même ils ne sont jamais pas tout à fait complets. Il est préférable d'envisager le gouvernement, la religion et la culture Efrosian, tous trois appelés «Efros», et de continuer à partir de là. De fait, les Efrosian sont dédiés à leur histoire orale et à la chanson, liées à leur langue. Ils ont une très grande chanson épique, qui est leur « bible », qui contient leurs règles sur la façon de vivre. En général, les Efrosian sont heureux de savoir qu'une autre vie existe et participent avec enthousiasme aux échanges éducatifs et culturels. Cependant, ils sont secrets et gardent jalousement leur culture pour eux. Mais même sur Efros serez toujours un étranger.

En effet, après avoir découvert que leurs croyances religieuses sont inacceptables aux yeux de la plupart des autres races, les Efrosian ont étés confrontés à un choix : soit modifier radicalement leur religion, soit la cacher. Le dissimuler était le choix le plus évident. Cependant, ce qui est ou n'est pas considéré comme interdit aux étrangers n'est pas toujours clair. Certains extrémistes ont compris cela comme signifiant qu'ils ne devaient jamais recevoir le moindre étranger sur leur planète afin de sauvegarder l'aspect spirituel de leur culture. Leur punition pour avoir enfreint cette loi est sévère et peut aller de certaines formes de torture vraiment horribles et créatives à la mort. Heureusement ils ne sont pas nombreux même si leur dévouement envers leur propre peuple est admirable pour certains, effrayant pour d'autres. La Fédération sait que leur religion est teintée d'occultisme et de mysticisme et tient la nature en haute estime. La bonne santé de leur planète est leur priorité absolue. Pour les Efrosian, les animaux sont des compagnons, et si l'on doit en tuer un pour la viande, il est respectueux d'en utiliser chaque partie pour quelque chose. De même, la mort d'un Efrosian pour une raison due à la faune est considérée comme une façon naturelle et bonne de mourir, même si elle est triste : c'est une façon de rembourser le cycle. Les Efrosian offrent souvent des cadeaux aux esprits de certains animaux, meutes, plantes ou écosystèmes. En raison de cette croyance particulière, la récente crise du réchauffement climatique sur Efros a été particulièrement dommageable pour l'identité Efrosianne.

Les Efrosian sont membres de la Fédération et bien que peu repandus, la plupart de ceux qui quittent leur planète vivent en tant que diplomates, enseignants ou philosophes lors d'échanges culturels. Ceux qui font le choix de rejoindre Starfleet sont souvent stationnés comme personnel diplomatique bien qu'ils choisissent aussi souvent la médecine ou la navigation au début de leur carrière.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Efrosian) 2 (3)
History (Efrosian) 1 (2)
Language
  Efrosian 2
World Knowledge (Efros) 1 (2)
Sciences, Physical (Mathematics) 2 (3)
Planetside Survival (Arctic) 2 (3)

Typical Advantages/ Disavantages
Sense of Direction +1
Toughness +2
Poor Sight -2

EKOSIAN

Planète d'origine : Ekos
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Ekosiens à la suite de leurs guerres, étaient dans un état d'anarchie au milieu du 23ème siècle. Cela avait attiré l'attention de leur monde frère, Zeon, qui avait réussi à vivre en paix pendant de nombreuses générations et avait développé les débuts des vols spatiaux interplanétaires. De nombreux Zeons étaient alors venus à Ekos dans le but d'aider leurs voisins à apprendre des voies pacifiques.

La Fédération prit alors note du chaos d'Ekos et envoya l'historien John Gill en tant qu'observateur culturel au milieu des années 2260. Gill avait développé une idéalisation du fascisme utopique et décida que ses théories avaient une chance de sauver Ekos. Il abandonna la prime directive et sa politique de non-ingérence de contamination culturelle et créa un gouvernement mondial de style nazi où il était le Führer. Renversé par son adjoint Ekosian, le Führer Melakon, les meilleures intentions de Gill s'effondrèrent rapidement.

Utilisant le modèle nazi, Melakon utilisa la présence de Zeons sur Ekos à peu près de la même manière qu'Hitler avait utilisé les Juifs d'Allemagne et d'Europe : comme des boucs émissaires blâmés pour les problèmes d'Ekos et les déclarant une menace à éliminer. Avec la technologie obtenue de Gill, Melakon améliora rapidement les armes Ekosiannes. En 2268, les relations avec Zeon restaient toujours tendues et ont finalement explosé en une guerre à grande échelle et la « Décision finale » : une attaque nucléaire de la planète Zeon qui était en préparation de déploiement.

L'USS Enterprise, chargé de découvrir ce qui était arrivé à John Gill, arriva dans le système stellaire Ekos-Zeon juste avant le lancement de la « Décision finale ». L'intervention de Kirk, Spock et McCoy réveilla Gill à temps pour annuler l'attaque nucléaire, et il abjura ses convictions à Kirk alors qu'il mourait, insistant sur le fait que parjurer la Première Directive était « le seul moyen ».

Le régime créé par Gill et Melakon s'est avéra toutefois plus faible que leur modèle allemand, car le gouvernement nazi et la « décision finale » n'avaient pas été adoptés par l'ensemble d'Ekos. Une alliance clandestine de Zeons et d'Ekosiens s'était formée, comprenant des membres du parti nazi de haut niveau qui ne voulaient pas participer au génocide. Les actions de Kirk permirent au Zeon Isak de tuer le député Führer Melakon.

Par la suite, il n'y eut plus aucun obstacle à ce que les mondes travaillent ensemble. L'union des deux cultures et leur pacification ferait quelques décennies plus tard un bel ajout à la Fédération.

Attributes
Fitness 2[5]
Coordination 2[5]
Intellect 2[5]
    Perception +1
Presence 2[5]
Psi 0[5]

Skills
Culture (Ekosian) 2(3)
Energy Weapon (Random) 1(2)
History (Ekosian/Zeon) 1(2)
Language
    Ekosian 2
Law (Ekosian) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 2(3)
World Knowledge (Ekos) 1(2)

Typical Advantages/ Disavantages
Bold +1
Resolute +3
Bad Reputation -2
Intolerant (Zeons) -1

2 Extra Courage Points

ELACHI

Planète d'origine : Aucune, Réseau mycélien
Quadrant : Inapplicable
Appartenance : Empire Iconien (aujourd'hui disparu)/ Indépendant

Dans la langue romulienne, il existe des histoires de mineurs opérant au-delà de la ceinture d'Eridan qui ont découvert des balises extraterrestres d'origine inconnue. Tout ce qu'ils purent apprendre sur ces mystérieux extraterrestres était qu'ils appelaient « Vertians » est qu'ils se désignaient eux-mêmes en tant que Elachi. Malgré une présence romulienne sur de tels mondes, les créateurs des balises ne sont jamais apparus et les rencontres avec les créatures ont donc été qualifiées de paranoïaques.

Toutefois dès septembre 2151 au jusqu'en janvier 2163, des Elachi ont étés aperçus par le vaisseau Enterprise NX-01 alors qu'un de leur navire tentait de capturer d'autres vaisseaux et enlever des non-Elachis. En effet, ils ne considéraient pas les formes de vie capturées comme douées de conscience en raison de leurs comportements primitifs. La principale raison pour laquelle ils enlevaient d'autres espèces était qu'ils étaient curieux. Ensuite, ces sujets étaient placés dans des chambres d'incubation où ils étaient convertis en nouveaux guerriers elachis au prix de la vie du captif.

Les Elachis sont en fait une espèce humanoïde bipède originaire du réseau mycélien, mais ont ensuite été incités à le quitter par une force extérieure. Ils se sont alors installés sur la planète sombre Gamma Vertis IV située loin de son étoile de classe K. Ils sont capables de voir dans l'infrarouge. Plus particulièrement, ils ne communiquent pas avec des sons, bien que leur bouche soit capable d'en produire, et respirent une composition d'atmosphère nocive pour les humanoïdes typiques comme les humains.

L'analyse de leur technologie a révélé qu'ils utilisent une biotechnologie fongique laissant des traces de spores et qui fonctionne sur une longueur d'onde unique connue pour perturber les boucliers et ignorer certaines formes d'armure. Ils sont de fait capables d'émettre des scans invasifs qui leur permettent d'analyser d'autres formes de vie. Cette procédure est cependant assez nocive pour leurs sujets qui sombrent dans l'inconscience suite aux dommages neurologiques subis tout en leur permettant de disparaître. Ils font aussi un très large usage de drones en tous genres tant en tant qu'outils qu'en tant qu'armes. Cela expliquant pourquoi ils ont été aussi difficiles à percevoir.

En dehors de leur environnement d'origine, ils portent des combinaisons capables de repousser les tirs de phaser tout en les laissant indemnes et manient une forme unique de disrupteurs, capables de tirer des impulsions vertes en forme de croissant. De plus, leurs navires sont équipés de torpilles spécialisées qui peuvent perturber le subespace au point d'impact (sans lui causer de dommages permanents), causant ainsi de lourds dommages et potentiellement invalidant leurs cibles.

Leur race prétendait servir une mystérieuse espèce de maîtres et fonctionnait dans le cadre de leurs plans. Il s'avéra au début du 25ème siècle que ceux-ci étaient les Iconiens, considérés comme ayant disparu depuis des millénaires.

Attributes
Fitness 2 [4]
Coordination 2 [4]
  Reaction +1
Presence 2 [6]
    Empathy -1
Intellect 2 [6]
Psi 0 [6]

Skills
Any Engineeering (Random) 2 (3)
Engineering, Theoretical (Iconian Gateways) 0 (2)
Any Science (Random) 1 (2)
Culture (Elachi) 1 (2)
History (Elachi) and (Iconian) 1 (3) (2)
Knowledge (Mycelial Realm) 0 (4)
Language
  Elachi 1
  Iconian 2

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Night Vision +2
Medical Problem -1 (Toxic Gaz breather)
Medical Remedy +1 (Respirator)

ELASI

Planète d'origine : Elasi Prime
Quadrant : Bêta
Appartenance : Indépendant

Les Elasi sont presque impossible à distinguer des humains. Ils ont la réputation d'être des pirates ou contrebandiers, et ont tendance à contrarier les étrangers. Ils portent traditionnellement des vêtements ornés de clous et autres éléments métalliques, mélangeant l'utilitaire à de l'époque punk terrienne. Ils arborent généralement des lunettes bien que l'utilité de celle-ci soit inconnue. La pilosité faciale est très courante chez les mâles. Les Elasi sont aussi fermement opposés à toute forme d'autorité et ont une forte aversion pour le Syndicat d'Orion. Ils sont regroupés en clans et ont une structure sociétale peu organisée.

Avant d'avoir accès aux moteurs de distorsion, les Elasi vivaient sous une dictature. Une révolution planétaire a entraîné la dissolution de leur gouvernement et marqué la montée de courant de pensées anarchistes. Des clans marchands se sont alors réunis et ont formé une organisation de type gouvernementale vouée à la défense des idéaux de liberté et d'autonomie. Cette organisation ne détient qu'un pouvoir faible sur les citoyens d'Elasi, mais c'est indéniablement la plus grande entité militaire d'Elasi Prime qui maintient en ordre les relations diplomatiques. Une petite force de police existe toujours pour punir les criminels.

Lorsque les Elasi ont atteint la distorsion et ont commencé à explorer l'espace, ils ont établi deux colonies autonomes, l'une dans le système T'sera et l'autre dans le système Delta Virginie. Lors de leurs contacts avec d'autres races, en particulier les Klingons, ils ont noté des tendances agressives et ont réalisé qu'ils pouvaient très facilement être envahis. Parce que ces autres races les dépassaient en nombre tant en navires qu'en troupes et en sophistication technologique, le "gouvernement" Elasi a posé un champ de mines à haute densité dans le système d'Elasi Prime et ses colonies, pour dissuader les envahisseurs. Toutefois afin de permettre le commerce, quelques couloirs ont été créés pour les déplacements, mais en cas d'urgence ils pouvaient être fermés très rapidement.

De nombreux clans pauvres ont alors commencé à pirater des vaisseaux extraterrestres dans l'espace Elasi et autour, en les vidant de leur cargaison et en les vendant à bas prix. Dans un premier temps, les clans marchands, voyant cette piraterie comme une menace, tentèrent d'y mettre un terme. Cependant, en peu de temps, ils ont réalisé qu'il était beaucoup plus facile et rentable d'acheter une cargaison volée à bas prix et de la revendre sur le marché à un prix élevé sur les planètes étrangères. Le résultat fut que la principale source de richesse et de commerce devint la piraterie. Le "gouvernement" Elasi a officiellement condamné la piraterie, mais il ne fait aucun effort réel pour attraper les criminels qui travaillaient en dehors de l'espace Elasi et va même jusqu'à tolérer des corsaires par principe de sécurité.

Les Elasi utilisent principalement des navires détournés, volés et modifiés. En raison de leur caractère unique, il est très étrange de trouver deux navires Elasi identiques. Le vaisseau pirate Elasi le plus typique est un D7 Klingon fortement modifié. D'autres navires pirates doivent leurs origines au syndicat Orion, ou aux casses de vaisseaux spatiaux : La plupart des coques sont achetées, troquées ou volées dans ces dépotoirs. Seuls les chantiers navals d'Elasi fabriquent des navires de conceptions standardisées et personnalisées. Mais ils récupèrent et modifient tout appareil ou pièce de vaisseau extraterrestre qu'ils pensent de meilleure conception.

La forte densité des champs de mines d'Elasi rend très dangereuse toute tentative -pour les navires klingons ou fédérés- de contrer leurs raids ou de chasser les pirates une fois entrés dans un système Elasi. En outre ils ont de nombreuses petites bases en dehors de l'espace Elasi, près de la zone neutre de la Fédération-Klingon et le long des frontières, la plupart étaient situées dans des champs d'astéroïdes. Les pirates Elasi sont d'ailleurs réputés pour leurs capacités de pilotage.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Bargain (Marketplace Haggling) 1 (2)
Culture (Elasi) 2 (3)
History (Elasi) 1 (2)
Language
  Elasi 2
Security (Random) 2 (3)
World Knowledge (Elasi Prime) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Bold +1
Strong Will +2
Hedonist -1
Bad Reputation -2
Intolerant (Orions) -2

2 Extra courage point

ELASIEN

Planète d'origine : Elas
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Elasiens sont humanoïdes et possèdent généralement des épaules carrées et un teint de peau bronzé. Ils ont des yeux en amande et des pommettes hautes. Les femmes élasiennes sont réputées pour leur beauté. Elles peuvent produire des larmes qui contiennent un produit biochimique psychotrope qui peut être absorbé par la peau. Quiconque touche ces larmes d'une femme élasienne s'éprend d'elle. Les hommes élasiens ont essayé pendant des siècles d'éliminer l'effet, sans succès. Le docteur Leonard McCoy l'a décrit comme une infection et a finalement pu développer un antidote. Les Vulcains ont effectué des études scientifiques sur l'espèce en raison de leurs pratiques de reproduction inhabituelles.

Les femmes élasiennes sont traitées comme des membres inférieurs de l'espèce à moins qu'elles ne puissent prouver leur valeur dans une série d'épreuves de combat. La majeure partie des hommes élasiens sont des guerriers (toujours en uniforme) et à la fin du 23ème siècle, ils étaient armés d'armes similaires aux désintégrateurs nucléaires de Terra V utilisés au 21ème siècle.

La culture élasienne est considérée comme socialement primitive, mais relativement avancée sur le plan technologique (mais pas autant que leurs voisins, les Troyens, qui étaient assez similaires.) Du point de vue élasien, montrer de la faiblesse est la pire chose que l'on puisse faire, en particulier face à un non-élasien. Ainsi, ils ont tendance à être agressifs et arrogants, à agir de manière supérieure et dédaigneuse envers les autres. Cela est particulièrement vrai pour les membres de la noblesse élasienne. En cas de désaccord, ils n'admettent pas la défaite ou n'abandonnent ni facilement ni gracieusement. Ces attitudes rendent difficile les relations d'entendre avec les Elasiens, et particulièrement dans les négociations. Les anthropologues de la Fédération pensent que c'est le résultat naturel de la culture guerrière elasienne. Les vertus guerrières sont répandues dans toute la société élasienne, et ce depuis longtemps, et ils ont une société généralement militariste. Sur Elas, il est courant d'être armé en public, dans le cadre de la coutume et de l'habillement local. Les Elasiens sont habiles dans l'utilisation de leurs armes.

Elas est dirigée par une monarchie, avec une société tribale et une structure politique semi-féodale. Chaque Élasien doit d'abord allégeance à un chef local, qui peut exiger le service de tout habitant en âge de faire son service militaire. Ces seigneurs de guerre locaux servent un seigneur régional, qui à son tour sert le Dohlman, un leader mondial, bien que certains seigneurs locaux importants puissent servir le Dohlman directement. Un Dohlman est élu par les seigneurs régionaux et locaux les plus importants, choisissant un nouveau chef dans leurs propres rangs, et ils gouvernent à vie. Chaque Dohlman doit toutefois passer des épreuves avant d'être accepté comme leader. Le Conseil des Nobles, également appelé Conseil des Seigneurs, est un organe important de ces seigneurs. Les garants de la paix elasiens préfèrent rester entre eux plutôt que d'apprendre à connaître d'autres espèces.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
    Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Elasian) 2 (3)
History (Elasian) 1 (2)
Language
    Elasian 2
Unarmed Combat (Random) 2 (2)
Security (Random) 2 (3)
World Knowledge (Elas) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Alertness +2
Resolute +3
Arrogant -1
Close-Minded -2

EL-AURIEN

Planète d'origine : El-Auria, détruite par les borgs
Quadrant : Delta
Appartenance : Fédération

L'anatomie extérieure des El-Aurien ne les distingue en rien d'un Humain ou d'un Centauran. Ils constituent une espèce constamment à l'écoute de tous et sur tous les sujets. Ils peuvent rester des heures durant à écouter parler les gens. Cela en fait une espèce très sociable et d'excellents officiers et conseillers bien que quelques-uns aient tourné ce talent vers des activités plus douteuses, devenant des escrocs et des filous.

Ils sont très attentifs et conscients de ce qui se passe autour d'eux à tel point qu'ils savent presque toujours où ils sont et l'heure qu'il est sans avoir recours à une instrumentation quelconque. Cet état de fait, les rend capable de détecter par instinct les anomalies temporelles ou relevant du continuum espace-temps. Ils sont très affectés par de tels phénomènes et peuvent alors manifester de l'hystérie ou de la violence afin de s'en éloigner.

Ils ont une espérance de vie plus de 500 ans. Depuis la destruction de leur planète d'origine par les borgs en 2265, ils se sont exilés sur d'autres planètes où ils usent de leur longévité pour découvrir et s'adapter aux autres cultures. Les El-Aurien sont des gardiens naturels du savoir et utilisent leur durée de vie et leurs souvenirs phénoménaux pour recueillir les histoires et les expériences de vie de divers êtres sensibles. Ils préservent ces connaissances pour leur propre espèce et ne les partagent qu'occasionnellement avec des non-El-Aurien. Ils sont considérés comme une race d'« auditeurs » naturels, avec une réputation de perspicacité et de sagesse.

Les chapeaux sont courants chez les femmes el-Auriennes, et généralement grands, couvrant une grande partie de la tête et des cheveux. Même lorsqu'ils ne portaient pas de chapeaux, avoir une décoration tissée dans leurs cheveux était plus courant qu'autrement.

Les El-Aurien ont une révérence pour la lumière sous toutes ses formes, et leurs maisons sont souvent conçues pour permettre le voyage de la lumière du soleil. Les salles spirituelles et privées sont souvent décorées de bougies ou de petites lampes. Leurs bâtiments étaient souvent construits profondément dans la nature et soutenus dans les hauts canyons d'El-Auria, de sorte que même les bâtiments les plus avancés techniquement étaient remplis de lumière et des sons de la nature.

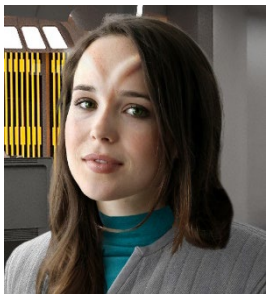
De nombreux El-Aurien survivants ont trouvé leur chemin dans les territoires de la Fédération et bientôt dans les rangs de Starfleet, bien que rarement, voire jamais, à des postes de direction, car ils préfèrent généralement opérer discrètement dans des postes de soutien. Heureusement pour eux ils étaient un peuple développé et très voyageur qui s'était répandu dans de nombreuses parties de la galaxie et au-delà bien avant cet évènement, leur assurant une survie précaire.

Attributes
Fitness 2 [4]
  Vitality +1
Coordination 1 [4]
Presence 2 [6]
  Empathy +2
Intellect 2 [6]
Psi 0 [6]

Skills
Charm (Influence) 2 (3)
Culture (El-Aurian) 1 (3)
Culture (Adopted culture, Random) 1 (2)
History (El-Aurian) 1 (3)
History (Adopted culture, Random) 1 (2)
Language
  El-Aurian 1
  Adopted culture Random 1
Persuasion (Random) 2 (3)
Streetwise (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Shrewd +1
Sense of time +2
Sense of direction +2
Intolerant (Q and Other space/time manipulators) -2
Species Enemy (Borg) -3

ELAYSIEN



Planète d'origine : Elays
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Elaysiens ont un grand passé d'explorateurs spatiaux et vivent sur une planète de faible gravité. De ce fait, ils « flottent » dans les airs de leur planète et n'ont pas une ossature ni une musculature aussi développée que les autres humanoïdes. Autre caractéristique physique : leur front présente une protubérance en forme de V.

En règle générale, le climat est d'environ 30°C en moyenne avec une humidité douce. Les plaines d'Elays sont toutefois connues pour avoir une saison des pluies abondantes qui affecte la population. Avec cette augmentation, associée à la réduction des glandes sudoripares de l'Elaysien, il est conseillé à une grande majorité de la population de rester à l'intérieur pendant cette période de l'année. Peu d'entre eux quittent Elays pour ne pas à avoir à subir la gravité plus forte des autres planètes et vaisseaux. Lorsqu'ils le font ils ont recours à des exosquelettes et des chaises roulantes pour se déplacer. Ils sont toutefois fiers, têtus et gracieux dans leurs mouvements ce qui rends leur approche sociale un peu difficile.

Elays est connue pour ses délicieux fruits locaux. Lorsque l'on les compare avec les fruits de la Terre, on peut considérer que les fruits Elaysian les plus courants sont des versions hybrides et plus massives. *Clòimh Mhilis Meas*, ou plus communément « fruit de barbe à papa », a par exemple la taille d'un pamplemousse mais avec la peau d'une orange. Cette peau extérieure est idéale pour faire faire des confiseries. À l'intérieur, le fruit à la chair verte, sucrée, gommeuse qui se déchiquette et est excellente à manger seule ou en copeaux sur des glaces.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Vitality +1
  Strength -1
Coordination 3 [5]
Intellect 2 [6]
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Acrobatics) 1 (2)
Culture (Elaysian) 2 (3)
History (Elaysian) 1 (2)
Language
  Elaysian 2
Any Science (Random) 1 (2)
World Knowledge (Elays) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Physically Impaired (Gravity intolerant) -2
Medical Remedy +1 (Exoskeleton) OR +2 (Medical Improvement)
Zero Gravity Training +2
Curious +1
Excellent Balance +1

ELLORA

Planète d'origine : Ellora
Quadrant : Beta
Appartenance : Solidarité Son'a

Les Ellora furent totalement conquis et intégrés par la Solidarité Son'a approximativement en 2325. Depuis, ils se sont pleinement intégrés à leur société et ne semblent pas motivés à se rebeller.

Ce sont des humanoïdes avec des têtes entourées d'une plaque d'os à motifs. La femelle et le mâle Ellora partagent exactement le même look : ils ont un teint de peau brun foncé, pas de poils sur le visage et sont tous chauves.

Les Ellora sont stoïques, peu émotifs, réservés et distants la plupart du temps. Ils font leur travail calmement et sans hâte. Ils semblent rarement secoués ou énervés par une situation. Ils effectuent la plupart des travaux pénibles et moins qualifiés nécessaires au fonctionnement et à la productivité de la Solidarité Son'a. Cela leur convient car ils ont tendance à être autant travailleurs que pragmatiques.

L'utilisation de tambours et d'autres instruments de percussion constitue la base de leur musique qui s'accompagne généralement d'applaudissements et de piétinements. S'il y a un élément vocal, il prend généralement la forme de chants que la foule répétera encore et encore selon un schéma complexe.

Attributes
Fitness 3 [6]
Coordination 2 [6]
  Reaction -1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Drumbs) 1 (2)
Athletics (Lifting) 2 (3)
Culture (Ellora) 1 (2)
History (Ellora) 1 (2)
Language
  Son'a 2
Primitive Weaponry (Random) 2 (3)
Unarmed Combat (Random) 2 (3)
World Knowledge (Ellora) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Bold +1
Fanatic (Serve the Son'a) -2
Hides Emotions -2

EMINIEN/VENDIKAN

Planète d'origine : Eminiar VII
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Lorsque les Eminiens ont finalement conquis l'espace et développé des engins spatiaux capables à la fois de transporter un grand nombre de personnes et de voyager à travers leur système, ils ont établi une colonie sur Eminiar III. Ils ont continué à expédier des milliers de personnes chaque année. Presque tous ces colons étaient membres du « *Vend Min Kan* », un groupe avec des croyances culturelles et religieuses différentes de celles de la plupart du reste de la population. Finalement, tous les « *Vend Min Kans* » ont été transportés dans leur nouvelle colonie ainsi qu'un certain nombre d'autres sous-groupes culturels plus petits. Chaque sous-groupe s'est installé à un endroit différent de la planète et s'est développé en petits États-nations avec leurs propres gouvernements et politiques. Eminiar III a continué à recevoir un soutien, des équipements et des fournitures tout au long du processus qui a duré environ 87 ans. Après cela, la colonie a dû commencer à expédier des marchandises et des ressources naturelles pour payer les frais de démarrage et d'établissement de la colonie.

Finalement, vers le début du 18ème siècle, les colons ingrats ont commencé à s'appeler Vendikan et ont renommé leur monde Vendikar. Cela semble coïncider avec une augmentation de leur comportement négatif. Le nombre de plaintes qu'ils faisaient augmentait et ils s'opposaient de plus en plus au fait de devoir rembourser leurs dettes envers leur monde d'origine avec des ressources naturelles et d'autres biens. Peu de temps après, les colons ont déclaré leur indépendance, ont cessé de fournir des biens et des ressources naturelles et ont illégalement saisi tous les navires actuellement amarrés sur leur monde. C'était évidemment un acte de guerre qui a scandalisé les Eminien. Puisque les Vendikan voulaient évidemment la guerre, ils l'obtiendraient et les Eminien ont commencé à réorienter leur production vers la construction de navires de guerre et d'armes.

À la fin du XVIIIe siècle, une guerre avait éclaté entre eux et les colons, une guerre qui dura plus de 500 ans. L'armistice à cette guerre a été signé dans un traité signé par les deux mondes en 2031. En conséquence, ils sont passés d'une guerre réelle à une guerre simulée avec des pertes déterminées par des projections informatiques, et les gens se tuaient volontairement dans des stations de désintégration. Les cibles légitimes de la guerre comprenaient des navires en orbite autour de la planète. Le reniement de ce traité par l'une ou l'autre des parties pourrait entraîner une véritable guerre. En 2217, l'USS Valiant visita cette planète et le croiseur et son équipage furent déclarés victimes de cette guerre. Les Éminien ont réussi à détruire le navire et à tuer son équipage.

En 2267, l'USS Enterprise visita la planète Eminiar VII. Au cours de la visite, lorsque son navire et son équipage furent menacés de destruction, le capitaine James T. Kirk a brusquement mis fin à la guerre en détruisant les ordinateurs. L'ambassadeur Robert Fox a alors commencé à travailler avec les deux planètes pour établir une paix durable. Ces efforts ont échoué en 2282 et il semblait que les deux mondes se préparaient de nouveau à la guerre. En conséquence, un nouvel ambassadeur a été envoyé pour tenter de régler leurs problèmes dans l'espoir que la guerre pourrait être évitée. Un de leurs croiseurs lourds se trouvait à proximité et a dû intervenir. En conséquence, il a été découvert que les Orion avaient établi des accords commerciaux avec les Vendikar et les Eminian pour leur fournir à la fois des armes et une technologie de pointe. L'ambassadeur Suvok a pu utiliser ces informations pour ouvrir une nouvelle série de pourparlers de paix. Cela a pris près de 3 ans, mais un résultat clair et positif a été obtenu, qui signifiait non seulement la paix pour les deux civilisations, mais un début de guérison du fossé entre elles.

En 2304, ils ont conclu un pacte commercial et de défense conjoint qui les a amenés à établir des opérations commerciales et militaires conjointes à long terme au sein de leur système. Étonnamment, cet effort conjoint a duré et s'est progressivement transformé en sa forme actuelle avec une armée conjointe permanente et un système économique si étroitement liés qu'ils forment pratiquement une seule entité. Leurs villes semblent être parfaites, bien planifiées, avec un accès à toutes les commodités nécessaires telles que l'éducation, les soins de santé, les loisirs, les transports et les services publics. Le crime est presque inconnu et les punitions sont sévères et rapides. Les visiteurs sont respectés, bien traités, mais bien que les gens soient amicaux et détendus, ils ont tendance à être réservés et formels avec les étrangers.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Eminian/Vendikan) 2 (3)
History (Eminian/Vendikan) 1 (2)
Language
    Eminian/Vendikan 2
World Knowledge (Eminiar VII)
OR (Vendikar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Trait Intolerant (Orions) -1
Weak Will -2

1 Extra Courage Point

ENTHARAN

Planète d'origine : Enthara
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Entharan sont une espèce humanoïde capable de distorsion originaire du Quadrant Delta qui connait bien les Borgs. Leur système natal est binaire, comprenant deux soleils de classe K.
Physiquement, ils se distinguent par une structure médiane complexe au-dessus de leur nez, qui contient un os prémaxillaire.

Comme leur monde dépend du commerce avec d'autres espèces extraentharannes, il existe des protocoles très stricts concernant ces relations. Être accusé de les avoir enfreints ces règles est une offense grave et peut même mettre fin à la carrière d'un commerçant Entharan.

La technologie disponible auprès des Entharan comprend des stimulateurs mono filaments, des sondes électrodynamiques, des micro-calibreurs, des régénérateurs dermiques et des téléporteurs, et des armes telles que des canons isocinétiques et des fusils thoron décrits comme rudimentaires, mais efficaces.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Merchant OR Bargain (Random) 2 (3)
Law (Entharan Law) 2 (3)
Culture (Entharan) 2 (3)
History (Entharan) 1 (2)
Language
    Entharan 2
World Knowledge (Enthara) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1
Prideful -1

EVORA

Planète d'origine : Evora
Quadrant : Alpha
Appartenance : Sous protectorat de la Fédération

Les Evora sont une race d'assez petite taille et d'une population d'environ 300 millions. Leur peau est brune et leurs oreilles se prolongent en une protubérance. Ils sont dépourvus de cheveux et le dessus de leur crâne est allongé d'une sorte de coiffe marqué de taches bleues.

Ils ont découvert le voyage supra-aluminique en 2374. Un an plus tard, ils furent mis sous protectorat de la Fédération, celle-ci cherchant à compenser les pertes de la bataille du secteur 001 et de la guerre du Dominion. Les Evora sont dirigés par un(e) régent(e) et il fut découvert lors de la réception d'accueil sur l'U.S. S Enterprise-E que leur régime alimentaire est majoritairement végétarien. La formule de salut Evora est "Yen-Chen chef-fa".

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Empathy + 1
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Dancing) 1 (3)
Any Science (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Evora) 2 (3)
History (Evora) 1 (2)
Language
Evora 2
World Knowledge (Evora) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Shrewd +1
1 Extra Courage Point

EXCALBIAN

Planète d'origine : Excalbia, en quarantaine*
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendante
Ordre général de Starfleet 7 : Aucun vaisseau de Starfleet ne visitera ni n'autorisera aucun citoyen de la Fédération à visiter la planète Excalbia sous n'importe quelle circonstance, d'urgence ou autre. Cet ordre surpasse sur l'Ordre général 6. Toute transgression de cet ordre général est punissable de mort. Toutefois un amiral pourra changer cette sentence en emprisonnement à vie.

Les Excalbians sont une forme de vie non-humanoïde et minérale comme de la roche vivante. Sous leur forme naturelle, ils apparaissaient comme une simple formation rocheuse qui possède des yeux brillants, une tête distincte et deux appendices en forme de bras se terminant par de lourdes griffes. Les natifs d'Excalbia sont une race d'êtres du cycle du carbone avec une chimie corporelle basée sur le carbonate de calcium. Ils dégagent une chaleur corporelle extrême.

Starfleet ne connait que peu de choses sur leur société ou leurs capacités, sauf qu'ils sont tout à fait capables de modifier leur planète pour créer une gamme d'environnements adaptés à leurs « expériences de recherche ». Ils contrôlent réellement la matière qu'ils peuvent réarranger de manière atomique sans avoir recours à un quelconque appareillage. Ils possèdent en outre le moyen extrêmement rapide de scanner profondément l'esprit des personnes qu'ils rencontrent. Cela leur permet de créer d'autres créatures, issus de l'esprit de leurs interlocuteurs, en utilisant leurs congénères comme source de matière. Les apparences prises par les Excalbians croient alors vraiment et se comportent comme la personne qu'ils représentent.

Avant la découverte de cette espèce, la notion de vie intelligente sur Excalbia était considérée comme une « vieille légende de l'espace ». En 2269, l'U.S.S. Enterprise n'y trouva rien en dehors d'une atmosphère toxique et d'une surface de lave en fusion. Les lectures des détecteurs indiquèrent toutefois la présence d'une production d'électricité artificielle indiquant la présence d'une civilisation considérable. Car bien que l'état de leur planète permette de considérer l'existence des habitants de la planète comme scientifiquement impossible, les Excalbians y prospèrent pourtant bel et bien.

Au cours des interactions avec l'équipage de l'Enterprise, les Excalbians se sont montrés intrigués par les notions humaines du bien et du mal. Ils alors ont mis en scène un drame, ou une pièce de théâtre, entre les deux concepts, en utilisant Kirk et Spock et des reconstitutions de personnages historiques galactiques notables, joués sur une scène semblable à la Terre à la surface d'Excalbia. De fait les Excalbians apprennent à travers ces représentations artistiques et en faire partie est un honneur et une opportunité de le servir de professeurs.

Lorsqu'il fut déterminé par les Excalbians que les enjeux n'étaient pas assez élevés pour susciter la réponse qu'ils cherchaient, ils démontrèrent leurs capacités en forçant l'Enterprise à fonctionner uniquement sur batteries de secours, avant de menacer de provoquer la rupture du blindage entre les conteneurs matière et antimatière du navire.

Bien que « Bien » ait finalement remporté la victoire, les Excalbians ont toutefois estimé ne pas en avoir suffisamment appris sur la différence entre ces deux philosophies. Quand Kirk leur a demandé : « qu'est-ce qui vous donne le droit de donner la vie ou la mort ? » ils ont répondu : « Le même droit qui vous a amené ici. Le besoin d'apprendre de nouvelles choses. »

À la suite de la rencontre de l'USS Enterprise avec les Excalbians, l'accès à la planète Excalbia a été interdit par la Fédération. Toutefois dès 2285, les Excalbians menèrent à nouveau leurs expériences sur le bien et le mal, ce qui les conduisit à emprisonner la race organienne afin de les empêcher d'arrêter une guerre entre la Fédération et l'empire Klingon. À son arrivée sur Organia, le capitaine Kirk convainquit les Excalbians de s'impliquer personnellement dans l'expérience afin de mieux la comprendre. Cela conduisit les Excalbiens à se battre contre les Organiens et la disparition des deux races du plan matériel. À la suite de cette rencontre, le Traité de paix Organien prit fin en raison de l'absence des Organiens pour le faire respecter.

Attributes
Fitness 1 [1]
Coordination 1 [3]
  Reaction -1
Intellect 3 [5]
  Logic –2
Presence 1 [5]
Psi 1 [5]

Skills
Artistic Expression (Comedy) 2 (3)
Culture (Excalbian) 2 (3)
History (Excalbian) 1 2)
Language
  Excalbian 2
Mind Meld 4
Persuasion (Random) 1 (2)
Shapeshifting (Random) 2 (3)
World Knowledge (Excalbia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1
Shapeshifter +6

FERASAN/ LYRAN

Planète d'origine : Ferasa/ Lyra
Quadrant : Alpha
Appartenance : Hégémonie Kzinti/ Empire Stellaire Lyran

Les Ferasan et les Caitians étaient autrefois une espèce unifiée, mais un vaste programme de génie génétique a considérablement modifié le génome ferasan. Les Ferasan se considèrent d'ailleurs supérieurs aux Caitians, et la plupart savourent la chance de prouver cette supériorité au combat. Ils sont aussi connus comme les Kzintis. Ils ont pour voisins immédiats une autre race félinoïde très proche : Les Lyran.

La société ferasane est dominée par des clans de groupes familiaux interdépendants qui se regroupent pour la défense et la conquête. La loyauté est très prisée parmi les Ferasans, bien que les trahisons soient courantes. Le plus grand honneur qu'un Ferasan puisse rendre à un membre de son clan ou à un capitaine est de rester fidèle dans l'adversité. Ils accordent une grande importance à l'honneur individuel, étant obligés de se venger personnellement d'un agresseur avant d'appeler à l'aide. Être vaincu ou blessé et laissé en vie est pour eux l'ultime insulte, qui ne peut être réparée que par un combat singulier à mort. Les Ferasans ont de nombreuses superstitions sur des armes hantées par l'âme de leurs propriétaires décédés avant qu'ils n'aient pu lever l'outrage.

Les Ferasan sont une race agressive, guerrière, brutale et extrêmement violente dans ses relations avec les autres races. Lyran comme Kzinti se sont à maintes reprises chamaillés tant entre eux qu'avec la Fédération par le passé. Néanmoins, ils appliquent bien le dicton « L'ennemi de mon ennemi est mon ami » et en tant que tels, sont des alliés de l'Empire Klingon, les trois entités s'étant aidées à plusieurs reprises.

Avant 2269, ils avaient mené quatre guerres contre l'humanité qu'ils ont toutes perdues. Au cours de ces conflits, certains d'entre eux se sont nourris de viande humaine et en tant que carnivores, ils sont profondément opposés à la consommation de plantes. Ils sont profondément dédaigneux des espèces herbivores telles que les Vulcains ayant toutefois un peu plus de respect pour les espèces omnivores telles que les Humains.

Contrairement aux Caitian, les Ferasan ont des dents de sabre et certains ont des capacités télépathiques. Ils sont bipèdes, ont des queues qui aident leur équilibre, des canines maxillaires étendues et de grands yeux avec une excellente vision nocturne. Leur peau est recouverte d'un doux manteau de fourrure et leurs oreilles félinoïdes peuvent capter des fréquences que la plupart des humanoïdes sont incapables de détecter. Leur anatomie interne comprend des côtes avec contreventement vertical. Ils respirent une atmosphère similaire à celle des Humains et des Vulcains. Leurs attributs physiques en font de puissants combattants

Attributes
Fitness 4 [6]
  Strength +2
  Vitality +2
Coordination 2 [5]
  Dexterity -1
Intellect 1 [4]
Presence 2 [4]
  Empathy -1
Psi 1 [6]
  Focus -1

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
Culture (Ferasan/Lyran) 2 (3)
History (Ferasan/Lyran) 1 (2)
Language (Ferasan) 0 (2)
World Knowledge (Ferasa OR Lyra) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Hearing +2
Night Vision +2
Toughness +2
Code of Honor (must fight to death) -3
Intolerant (herbivores and pacifists) -2

FERENGI

Planète d'origine : Ferenginar
Quadrant : Alpha
Appartenance : Alliance Ferengie

D'aspect extérieur, ils ressemblent à des gnomes des mythologies humaines. Généralement plus petits que les humains, ils ont une peau orange, des ongles bleus, des dents pointues, un système immunitaire assez fort, un crâne proéminent pourvu de quatre lobes cérébraux (ce qui les immunise à toute forme de télépathie) mais surtout de très grands lobes d'oreilles…

Celles-ci sont suffisamment sensibles que pour leur indiquer même à travers une distorsion électronique, l'espèce et le sexe d'une personne, tout changement d'atmosphère/d'altitude et même le niveau exact de décibels d'un son. Cette sensibilité des oreilles, tout en leur procurant un grand plaisir sensuel, les rend également vulnérables à la douleur et à d'autres problèmes, y compris les infections graves de la membrane tympanique qui, si elles ne sont pas traitées, peuvent être mortelles.

Peu d'explorateurs spatiaux peuvent se vanter de n'avoir jamais croisé la route d'un Ferengi. La première rencontre officielle de la Fédération avec des Ferengis s'est produit durant pendant la bataille de Maxia Zeta en 2355. Mais les Ferengis connaissent les humains, exploraient l'espace, et y vendaient des produits tels que les holosuites, le synthehol et la boisson populaire Slug-o-Cola depuis bien plus longtemps que cela.

Les Ferengis ont réussi durant leur évolution à éviter bon nombre des pires aspects d'une culture et leur histoire sociale est remarquable par l'absence d'atrocités telles que l'esclavage ou le génocide, une distinction que les Ferengis estiment les rendre moralement supérieurs (bien que leur définition de « l'esclavage » ne s'étende manifestement pas à leur traitement des femmes).

Cette société extrêmement misogyne interdit aux femmes de travailler, de voyager hors de Ferenginar, de quitter leur domicile sans escorte masculine, de parler aux hommes sans y être invitées, de porter des vêtements et encore moins de faire des profits.
Le mariage, comme tout le reste dans la culture ferengie, est un contrat commercial, signé entre le futur marié et le père de la mariée, dans lequel le père loue sa fille au marié pour une période déterminée (généralement cinq ans) pour un prix convenu, payé à la naissance d'un fils. Les grossesses sont considérées ni plus ni moins que comme des locations en droit ferengi, le père étant le locataire.

La culture ferengie est lentement sortie de ses premiers stades en introduisant un système économique remarquable qui s'est développé à partir des premiers systèmes de troc pour devenir l'une des principales cultures du commerce interstellaire. Commerçants infatigables et peu scrupuleux, pour eux rien ne compte plus que de faire des profits. Leur jurisprudence entière est d'ailleurs basée sur les « Règles de l'Acquisition » qui ne sont rien d'autre que des lignes de conduite pour le commerce. Plus que leurs soldats, leurs clercs financiers ou leurs politiciens, seuls leurs businessman sont tenus en haute estime.

Leur planète, Ferenginar est tellement humide qu'il n'a pas de mot dans la langue ferengie pour « croustillant » et qu'il existe 178 mots différents pour désigner la pluie ! Le régime alimentaire des Ferengis est d'ailleurs essentiellement formé d'insectes, d'arthropodes et de mollusques qui y pullulent sous toutes leurs formes.

Attributes
Fitness 1 [5]
  Strength -1
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Presence 2 [4]
  Willpower -1
  Empathy -1
Intellect 2 [6]
  Logic +1
  Perception +1
Psi 0 [0]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Culture (Ferengi) 2 (3)
History (Ferengi 1 (2)
Language
  Ferengi 2
Merchant (Random) 2 (3)
Bargain (Random) 1 (3)
World Knowledge (Ferenginar) 1 (2)
Fast Talk 1

Typical Advantages/Disadvantages
Telepathic Resistance +4
Greedy -1
Low Pain Threstold -2
Excellent Hearing +2
Mathematical Ability +3

FLAXIAN

Planète d'origine : Flax
Quadrant : Bêta
Appartenance : Empire Stellaire Romulien

Les Flaxian sont une espèce humanoïde à la peau rugueuse d'un brun clair. Leur front est parsemé de sillons qui partent en étoile depuis le haut du nez jusqu'aux cheveux. De longues barbules pendent depuis leur cou et leurs poignets.

La Fédération connaît très peu de choses sur eux car ils vivent reclus et isolés sur leur monde qui leur fournit tout ce dont ils ont besoin. Celui-ci étant situé en bordure de l'espace romulien, peu de vaisseaux peuvent s'aventurer jusque-là de par la Zone Neutre. Jusqu'au début du 21ème siècle les états balkanisés flaxians se combattaient sans cesse dans des guerres toujours plus violentes jusqu'à ce que l'art de l'assassinat ne parvienne à stabiliser leurs conflits sans devoir causer encore d'effroyables pertes. Cette prédisposition particulière a conduit à ce que plus personne n'ose se revendiquer comme leader sur leur monde et celui-ci a donc sombré dans l'anarchie jusqu'à leur premier contact avec les romuliens. Ceux-ci trouvant une société désorganisée les ont rapidement intégrés à l'Empire en tant que monde client. Flax reste toutefois un véritable paradis pour les criminels de tous bords car appliquer la loi sans réel gouvernement relève de la gageure.

Tous les Flaxian étant des artistes dans l'âme qui poussent leur œuvre jusqu'à l'obstination, cela comprend donc aussi chez eux des compétences particulières car les assassins sont très respectés et spécialement entrainés dans leur culture. Le Tal Shiar en fait d'ailleurs un grand usage. Si vous avez un contrat sur votre tête, selon eux, c'est que vous l'avez mérité et ils n'auront aucun scrupule à vous tuer. Plus difficile est la proie, plus grand sera le prestige qu'ils en tireront et les guildes d'assassin combattent de rivalité et d'ingéniosité pour s'attirer toujours plus de gloire et les faveurs du Tal Shiar. Il est toutefois illégal d'œuvrer en freelance et obligatoire de s'affilier à une guilde sous peine de se retrouver soi-même comme une prime de choix.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Presence 1 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) OR Assassination (Random) 2 (3)
Any Science (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Flaxian) 2 (3)
History (Flaxian) 1 (2)
Language
    Sopor 2
    Romulan 1
World Knowledge (Flax) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Meticulous +2
Bad Reputation -2

FONDATEUR

Planète d'origine : Située dans la Nébuleuse d'Omarion
Quadrant : Gamma
Appartenance : Dominion

Les Fondateurs sont la classe dirigeante du Dominion depuis plus de 1000 ans. À ce titre, ils sont vénérés comme des dieux par tous les autres membres du Dominion qui s'étend sur près de la moitié du quadrant Gamma.

Ils sont responsables de la création des soldats du Dominion : les Jem'hadar, de l'évolution fulgurante de l'espèce des Vorta qui leur servent de seconds et de la dormance des Hur'q. Ils sont experts dans l'art du camouflage, du complot et de la génétique.

Sur leur planète d'origine, ils vivent au sein d'un tout nommé le « Grand Flux », une sorte d'océan gélatineux de couleur brune où ils sont en contact avec chacun de leurs congénères et où aucune individualité physique ne subsiste. Cet état liquide semble être leur forme naturelle bien qu'ils puissent durant quelques heures par jour adopter une forme humanoïde dépourvue de traits faciaux, de lobes d'oreille ou de chevelure élaborée.

Leur principale caractéristique est qu'ils sont métamorphes et peuvent revêtir toutes les apparences qu'ils souhaitent aussi bien humanoïde, qu'animale ou végétale, des objets inanimés et même des formes gazeuses, liquides ou même des substances ou phénomènes comme du feu ou de l'eau. Cette capacité intrinsèque en fait les meilleurs espions et infiltrés que la galaxie n'ait jamais connu.

Avant de la guerre visant à conquérir le Quadrant Alpha, leur monde natal fut attaqué par une alliance entre le Tal Shiar et l'Ordre Obsidien. Ils se sont alors réinstallés sur Empestra.

Attributes
Fitness 2 [2]
Coordination 3 [3]
Intellect 2 [2]
Presence 2 [2]
  Empathy -1
Psi 0 [0]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Culture (Dominion) 2 (3)
Culture (The Great Link) 2 (3)
History (Dominion) 1 (3)
Language
  Dominion Standard 2
World Knowledge (Founders'Homeworld) 1 (2)
Shapeshifting (Random) 3 (4)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1
Domineering -1
Medical Problem (Must resume liquid form daily) -5
Shapeshifter +6

GALARDONIEN

Planète d'origine : Galardon
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Galardoniens sont une espèce humanoïde ressemblant à de mignons petits cochons. Certains d'entre eux ont des cornes sur la tête, tandis que d'autres n'en ont pas. Leur peau est tachetée et de couleur violacée. Ils ont des dents pointues, de grandes oreilles en forme de tube et un groin.

Les Galardoniens sont des agriculteurs réputés, élevant du bétail comme la vache araignée. Après avoir acquis la maitrise du voyage en distorsion, leur gouvernement, connu sous le nom de Haut Conseil Galardonien, établit le premier contact avec la Fédération par l'intermédiaire de l'*USS Quito* en 2379. À cette époque une partie de leur population est au bord de la famine en raison d'un manque d'outils et de ressources agricoles.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 1 [5]
Psi 0 [0]

Skills
Animal Handling (Spider cow) 2 (3)
Culture (Galardonian) 2 (3)
History (Galardonian) 2 (3)
Language
  Galardonian 2
Planetside Survival (Random) 1 (2)
Science, Life (Agronomy) 2 (3)
World Knowledge (Galardon) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Athletic Ability +2
Coward -2

GALLAMITE

Planète d'origine : Gallam II
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Gallamites sont assez petits comparés aux humains ne mesurant en moyenne que 1,6 m de hauteur, et dépassent rarement les 50kg. Leur peau est bleuâtre ou verdâtre et ils n'ont que trois doigts à chaque main avec en plus un pouce opposable. Leurs oreilles sont petites et pointues mais leur principale caractéristique est leur crâne transparent qui laisse apparaître un cerveau deux fois plus grand que celui d'un humain. Beaucoup de races trouvent inconfortable de voir un cerveau vivant pulser dans un crâne et les Gallamites qui tentent de s'intégrer portent très souvent des chapeaux ou bonnets pour le cacher.

Leur culture est calme et contemplative pour la plupart. Ils excellent dans les sciences, ayant une affinité naturelle pour les mathématiques. Bien qu'il ne soit pas aussi connu que la Vulcan Science Academy ou le Daystrom Institute, le Campus of Mathematical & Analytical Arts de Gallam II est largement respecté dans les cercles scientifiques. Ils recherchent souvent des activités solitaires comme la philosophie ou le transport par cargo.

Attributes
Fitness 1 [5]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 3 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Culture (Gallamite) 2 (3)
History (Gallamite) 1 (2)
Language
    Gallamite 2
World Knowledge (Gallamite) 1 (2)
Computer (Simulation/Modelling) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Mathematical Ability +3

GELRAKIEN

Planète d'origine : Gelrak V
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Gelrakien sont une espèce humanoïde d'origine reptilienne à la peau verte et aux dents acérées. Comme la plupart des humanoïdes, ils ont du sang rouge. Les Gelrakien fondent toute leur structure sociale autour des cristaux. Ce sont les ennemis jurés des habitants de Mavok Prime.

Leur niveau de technologie est disparate, car bien qu'ayant des navires équipés de phaseurs et de modules d'embarquement, ainsi que leurs propres combinaisons environnementales, apparemment leur armement portatif est limité à de simples lances et gourdins primitifs.

Pour le transport terrestre, ils utilisent des aérocycles et vraisemblablement des voitures au lieu de téléporteurs. En fait, le chef de leur peuple a prévu de fabriquer une voiture en cristal à utiliser lors courses à mort, qui devaient remplacer les combats à mort de leurs tribunaux traditionnels.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Vitality +2
Coordination 2 [4]
  Reaction -2
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [3]

Skills
Culture (Gelrakian) 2 (3)
History (Gelrakian) 1 (2)
Language
  Gelrakian 2
Unarmed Combat (Random) 2 (3)
Sciences, Planetary (Mineralogy) 2 (3)
World Knowledge (Gelrak V) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Toughness +2
Species Enemy (Mavokian) -1
Primitive -1

GIDEON

Planète d'origine : Gideon
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Gideon sont dirigés par le Conseil Gideon, un corps d'ambassadeurs et de diplomates. Ils ont tendance à suivre le protocole diplomatique à la lettre, établissant des contacts avec d'autres mondes aussi obscurs que possible. Ils portent généralement des combinaisons simples, dont les couleurs alternent entre des pastels clairs et des nuances de tons de terre. Les diplomates et le personnel gouvernemental portent du bleu vif et les gardes du noir. Le rang d'un individu dans la société est indiqué par un empiècement de tissu avec des motifs d'hexagones, avec une augmentation du nombre d'hexagones et une confection plus élaborée pour les individus haut placés.

Les Gideon (aussi appelés Gidéonites) sont tellement semblables aux humains physiquement que rien ne les distingue de l'extérieur. Toutefois, ils ont évolué sur un monde paradisiaque où les individus ne mourraient pas de maladie, vivant sur une planète exempte de tout microbes et de germes. Leur physiologie naturelle leur permettant une régénération totale de leur anatomie jusqu'à leurs organes internes même à la suite de blessures corporelles graves et ce en quelques secondes seulement, peu de choses pouvaient effectivement les atteindre. Leur durée de vie dépasse en général les 300 années terrestres. Parmi leur répertoire technologique figurait en outre la réplication complète de vaisseaux.

Leur isolation les conduisit au 23ème siècle, à un problème de surpopulation de Gédéon qui avait atteint des proportions critiques. Ses habitants ayant banni des siècles au paravent les concepts de guerre et de crime, vénérant la vie avec une dévotion religieuse se sont alors retrouvés complètement incapables de s'entretuer même par nécessité, alors même que leur monde devenait trop encombré pour les soutenir. Ils ont également résisté au concept de contrôle des naissances et les efforts de stérilisation ont été vains compte tenu de leur robuste capacité de régénération.

Les Gideon avaient un niveau de technologie avancé qui leur a permis le premier contact et les premières communications avec la Fédération au cours de la décennie 2260. Toutefois ce monde a constamment résisté aux contacts diplomatiques des autres états des secteurs voisins de la galaxie. Ce n'est qu'en 2268 qu'eu lieu le premier contact officiel, James T. Kirk étant le seul émissaire autorisé sur leur monde. Jusque-là, ils avaient même refusé que les vaisseaux Starfleet utilisent des capteurs pour scanner leur monde, pour cacher leur situation de surpopulation.

Les Gideon avaient en effet choisi Kirk afin d'extraire de sa circulation sanguine les agents pathogènes dormants d'une maladie, la chorioméningite végétalienne, et en infecter la population. L'apparition de la maladie était destinée à libérer les masses de Gédéon de leurs vies « torturées ». Dans ce plan, Kirk capturé devrait mourir et les relations diplomatiques avec la galaxie extérieure seraient coupées pour cacher la décision honteuse. Kirk et son équipage réussirent toutefois à s'échapper de Gideon, laissant ses habitants avec la maladie et sans notions de médecine.

Suite à ces évènements, des morts massives se sont produites, mais les Gideon sont toujours restés timides à l'encontre de contacts avec l'extérieur, refusant toute aide humanitaire. Ils ont juste accepté le cadeau de phasers de la Fédération afin d'aider au processus de crémation des cadavres. Bien que beaucoup soient morts, l'espèce a survécu sur son monde dépeuplé. De par leur passé obscur et leurs manipulations politiques, ils ne sont pas parmi les êtres auxquels on fait le plus naturellement confiance.

Attributes
Fitness 3 [5]
  Vitality +1
Coordination 1 [5]
Intellect 1 [5]
Presence 3 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Charm (Random) 2 (3)
Culture (Gideonite) 2 (3)
History (Gideonite) 1 (2)
Language
  Gideonite 2
World Knowledge (Gideon) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Rapid Healing +1
Organ Redundancy +2
Resistant (Diseases) +3
Hedonist -1
Bad Reputation -2
Pacifism -4

GORN

Planète d'origine : Gorn
Quadrant : Bêta
Appartenance : Confédération Gorn

On connaît assez peu de choses sur eux car ils sont assez violents et isolationnistes. Le premier contact officiel entre la Fédération et les Gorns eut lieu en 2267, lorsque ces derniers attaquèrent un avant-poste d'observation de la Fédération implanté sur Cestus III, qu'ils considéraient comme appartenant à la Confédération Gorn. Cela ne les a pas empêchés de trouver un compromis et ils partagent désormais la planète avec la Fédération.

À la fin du 23ème siècle, la technologie gorn était très similaire à celle de la Fédération. Les unités tactiques gorns possèdent de puissants disrupteurs, capables de désintégrer complètement des cibles avec une portée allant jusqu'à un kilomètre. Leurs vaisseaux sont aussi rapides que ceux de la Fédération. Les phaseurs et les torpilles photoniques de la Fédération semblent cependant peu efficaces contre les boucliers de facture gorn. Ils disposent également d'une technologie de téléportation mais semblent avoir développé une technologie de senseurs moins efficace que ceux de la Fédération. Ils utilisent enfin des traducteurs et réplicateurs de voix assez efficaces pour reproduire la langue standard de la Fédération.

Espèce intelligente et bipède, les Gorns sont une espèce reptilienne à sang-froid et à peau verte. Dotés d'une taille d'environ deux mètres, ils sont plus forts que la majorité des autres humanoïdes.

Leur système auditif est constitué de simples trous sur les côtés de leur crâne. Leurs bouches comportent une dentition de carnivore impressionnante. Leurs mains et leurs pieds sont munis de puissantes griffes. Certains Gorns ont des yeux argentés et facettés. Leur taille et leur mâchoire semblent similaires à la race désormais éteinte des vélociraptors, qui vivait autrefois sur Terre.

Attributes
Fitness 4 [6]
  Strength +2
  Vitality +2
Coordination 1 [4]
  Reaction -2
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [3]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Culture (Gorn) 2 (3)
History (Gorn) 1 (2)
Language
  Gorn 2
Unarmed Combat (Ffithaxss) 2 (3)
World Knowledge (Gorn) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Pain Threshold +2
Toughness +2
Code of Honor (Gorn) -2

GRAZERITE

Planète d'origine : Vacca III
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Grazerites sont des humanoïdes fortement bâtis, mais ce n'est pas inhabituel. Leur peau épaisse est recouverte d'une couche de poils plats, généralement de couleur ambrée, mais il existe des Grazerites blancs, beiges et noirs, tout comme avec des robes pie, pommelées ou marbrées. Les traits de leurs visages comprennent un front prononcé et profondément sillonné et un museau de bovin avec un nez proche du mufle. Descendants d'herbivores ruminants, deux cornes légèrement incurvées, pouvant atteindre une dizaine de centimètres de long, couronnent leur crâne et la mode actuelle exige un capuchon en tissu ajusté pour les couvrir. Ils n'ont que peu de besoins en matière de sommeil.

Les Grazerites sont optimistes, paisibles, calmes, contemplatifs et placidement confiants, avec une haute estime de soi. Ils prennent peu de décisions spontanées, étant de nature réfléchie et contemplative. Ils sont difficiles à mettre en colère et le montrent rarement ouvertement, même s'ils sont furieux. Pour eux un consensus est préférable au conflit et ils sont affligés par le malheur des autres. Extrêmement patients et très résistants à l'ennui, ils excellent dans les tâches nécessitant une longue durée d'attention et un travail minutieux.

L'ingénierie tente la plupart des Grazerites qui servent à Starfleet, bien que beaucoup deviennent également des officiers scientifiques (spécialisés dans les sciences de la vie ou les sciences planétaires), des officiers médicaux ou même des officiers de sécurité. En dehors de Starfleet, les Grazerites poursuivent souvent des carrières diplomatiques.

L'unité sociale de base parmi les Grazerites est l'upsol, un conglomérat de cent à cinq cents individus qui travaillent, se détendent, mangent et ruminent ensemble. Ils sont souvent liés les uns aux autres par le sang, mais des upsols composés entièrement d'individus non apparentés existent également et ne se comportent pas différemment de leurs homologues plus communs. La vie grazerite est centrée sur le groupe, pas sur l'individu ; la vie privée, par exemple, est un concept qu'ils ne connaissent pas, sauf en tant que sujet dans l'un des prestigieux symposiums sur la coopération dans le monde extérieur de Vacca III.

L'upsol joue le rôle principal dans l'éducation, le tutorat et l'hébergement des enfants Grazerite. Bien que les Grazerites conservent généralement une certaine affection pour leurs parents de sang, tous les membres adultes de l'upsol partagent également les tâches d'éducation des enfants. Des troupeaux de Grazerites adultes protègent soigneusement les jeunes des dangers même minimes de Vacca III et les comblent d'amour, de nourriture et d'affection. Les Grazerites grandissent émotionnellement en sécurité et certains de la nature bénigne de l'univers. Avec la naissance de leur premier enfant, les parents obtiennent la pleine citoyenneté et peuvent participer aux délibérations de leur propre upsol et à la démocratie consensuelle de Vacca III. Comme toutes les occasions importantes, un rituel communautaire impliquant l'ensemble de l'upsol marque la première naissance.

Les Grazerites aiment penser et parler ensemble, car l'accord vient facilement. Les débats grazerite, tels qu'ils sont, ressemblent à des rodomontades interminables dans lesquelles chaque orateur est d'accord avec le dernier en reformulant et en affinant légèrement les arguments précédents. Les Grazerites peuvent passer des heures interminables de cette manière, sans jamais s'ennuyer, s'accordant solennellement pendant des heures tout en avançant ensemble vers un consensus. Leur image d'eux-mêmes en tant que causeurs scintillants n'est pas partagée par d'autres espèces, mais ils prospèrent dans les cercles gouvernementaux de la Fédération.

Attributes
Fitness 2 [4]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [6]
  Empathy +2
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Grazerite) 2 (3)
History (Grazerite) 1 (2)
Language
  Grazerite 2
World Knowledge (Vacca III) 1 (2)
Life Sciences (Agronomy) 1 (2)
Mediation (Random) 1 (2)
Persuasion (Debate) 2 (3)

HALANAN

Planète d'origine : Halana
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Halanans sont une espèce humanoïde télépathique originaire de la planète Halana. Certains Halanans ont aussi émigré vers une planète (anciennement inhabitable mais terra formée par un éminent scientifique du nom de Gideon Seyetik) qu'ils ont nommée New Halana.

Ils ressemblent aux humains mais ont une peau sombre et des oreilles pointues qui se séparent en deux pointes à leur sommet.

Ils sont réputés pour leur fidélité à toute épreuve car lorsqu'ils choisissent un compagnon c'est pour la vie, ils ne s'en sépareront jamais.

Leur plus grande caractéristique est qu'ils sont capables de télépathie psycho projective, c'est-à-dire qu'ils réussissent à créer des illusions extrêmement plausibles d'eux même. Soumis à un stress extrême ils projettent cependant cette illusion involontairement mais tombent inconscients dans le procédé. Cette projection étant issue de leur subconscient peut s'avérer d'un comportement éloigné de la personne qui l'émet ce qui ne manque pas de provoquer des quiproquos.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
    Empathy +1
Psi 1 [5]
    Range +1
Skills
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Halanan) 2 (3)
History (Halanan) 1 (2)
Language
    Halanan 2
Projective Telepathy (Psychoprojection) 2 (3)
Any Science (Random) 2 (3)
World Knowledge (Halana) or (New Halana) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Involuntary Psychoprojection (Extreme Stress) -2
Impulsive -1

HALIIAN

Planète d'origine : Haliia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Haliian sont membres de la Fédération depuis 2351. D'un point de vue extérieur, ils ont généralement une peau sombre et se distinguent par le fait que le front possède un petit creux au-dessus de chaque sourcil. Ils ont aussi une crevasse caractéristique en forme de V inversé au-dessus du nez.

Les Haliian sont connus pour être gracieux et font de bons artistes. Leur musique est reconnue à travers toute la Fédération. Ils vivent pleinement l'instant présent et tendent donc à être impulsifs. La culture Haliiane est principalement agricole, la planète ne comptant que peu de villes importantes.

Les Haliian sont doués de télépathie mais sont limités à une empathie « de personne à personne » dans la plupart des cas. Un cristal spécial du nom de Canar qu'ils transportent avec eux a le potentiel d'augmenter leurs capacités télépathiques jusqu'à créer un lien avec une personne ce qui leur permet d'échanger des pensées.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Dexterity +1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 1 [6]
  Range -1

Skills
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1(2)
Culture (Haliian) 1(2)
History (Haliian) 2 (3)
Language
    Haliian 2
Personal Equipment (Canar) 1(2)
Projective Telepathy (Random) 1 (2)
Receptive Telepathy (Random) 1 (2)
World Knowledge (Haliia) 1(2)

Typical Advantages/Disadvantages
Impulsive -1

HAZARI

Planète d’origine : Hazari
Quadrant : Delta
Appartenance : Territoire Hazari

De métabolisme reptilien, les Hazari ont le sang-froid et un métabolisme lent, nécessitant peu de nourriture et d'eau. Comme la plupart des reptiles, les Hazari n'aiment pas le froid, ce qui les rend amorphes. Les Hazari sont têtus et belliqueux, préférant rester actifs et progresser continuellement vers un objectif. Ils deviennent impatients pendant les périodes d'inactivité prolongée et utilisent donc dans l’espace des combinaisons chauffantes pour se maintenir à une température corporelle stable.

Un Hazari mesure environ 1,80 à 2 mètres de haut. Ils sont couverts d'une peau glabre et écailleuse dans des tons de brun. Une grande crête constitue le sommet de leur cuir chevelu. Leur bouche ressemble légèrement à un bec.

Les Hazari sont connus pour être des chasseurs de primes, des pisteurs et des mercenaires dévoués. Issus d'une espèce de prédateurs embusqués qui chassaient en meute, les Hazari sont implacables et concentrés mais sociaux. Situé dans une région de l'espace très peuplée, le Territoire Hazari est bordé par celui des Malon, Devore, Turei et Hiérarchie. Limités dans leur capacité à étendre leur territoire ou à collecter des ressources par la conquête, les Hazari ont plutôt offert leurs compétences de traqueurs aux puissances voisines. Cela s'est avéré avantageux et les Hazari ont trouvé un emploi facile dans tout le secteur.

Connus pour leur ruse, ils préfèrent attirer leurs cibles dans des pièges et sont très coordonnés. Là où il y a un vaisseau Hazari, il y en a toujours plus, soit pour soutenir le premier, soit pour préparer une attaque surprise.
Ils sont fiers de l'achèvement de leurs contrats, et beaucoup sont plus préoccupés par le défi de la chasse que par la taille de la prime. La plupart des étrangers ne rencontrent que des pigistes hazaris et pensent alors à tort que l'espèce entière est formée de chasseurs de primes car les civils Hazari possèdent à peu près la même éthique de travail, valorisant leur parole et le défi présenté par une tâche plutôt qu'une récompense. Les quelques Hazari qui deviennent marchands ou commandent des cargos ont la réputation d'être intègres et honorent leurs accords.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 3 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 1 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Assassination (Random) 1 (3)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Hazari) 2 (3)
Demolition (Booby Traps) 1 (2)
Dodge 1
Engineering, Systems OR Shipboard Systems (Random) 1 (2)
History (Hazari) 1 (2)
Language
    Hazari 2
Unarmed Combat OR Stealth (Random) 2 (3)
Tracking (Hunting) 0 (3)
World Knowledge (Hazari) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Toughness +2
Code of Honor (Hazari) -2
Stubborn -2

HERMAT

Planète d'origine : Hermania
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Hermats présentent des traits physiques des deux sexes - de petits seins féminins, un physique souple mais musclé et des traits du visage qui comportent des éléments à la fois masculins et féminins. Leurs traits tendent davantage vers le féminin et pour cette raison, certains hommes unisexes, y compris les humains, confondent souvent Hermats avec des femmes sexy élancées et minces. Iels ont également un front légèrement plus haut que les humains et ont tendance à avoir les yeux noirs. Iels possèdent à la fois des organes sexuels masculins et féminins et sont capables de se reproduire par parthénogenèse si aucun partenaire n'est disponible ou souhaité. L'hybridation est possible avec quelques autres espèces, bien que cela soit rare. Dans tous les cas, la progéniture hérite du schéma de développement, du métabolisme et de la durée de vie d'Hermat.

D'une manière générale, les Hermats suivent le modèle humanoïde. Cependant, il existe plusieurs différences clés, dont la moindre n'est pas leur métabolisme hyperactif. Il agit comme un système de régénération, permettant à un Hermat blessé ou malade de se rétablir beaucoup plus rapidement qu'un exemple équivalent d'une autre espèce. Cette énorme dépense d'énergie, cependant, se traduit par une durée de vie que certains pourraient considérer comme extrêmement courte en cette ère de technologie médicale avancée : un Hermat par ailleurs vigoureux ne peut vivre que quelques années au-delà de 40 ans.

La chasse est restée une partie importante et populaire de la vie d'un Hermat. Iels sont, du point de vue de l'évolution, plus proches de leurs racines que la plupart des autres espèces, ce qui entraîne une forte réponse instinctive au danger et à la menace, ainsi que des marqueurs physiologiques existants. Iels ont conservé des canines acérées et des griffes rétractiles. Iels ont également un sens olfactif accru, leur permettant de suivre un individu par son odeur. Leur structure articulaire leur permet de courir confortablement à quatre pattes pour un rythme plus rapide tandis que leurs temps d'engagement musculaire relativement rapides signifient qu'ils sont tout à fait capables de manifestations de force explosives. Si l'impact n'étourdit pas leur proie, iels peuvent s'en sortir rapidement avec leurs griffes et leur morsure écrasante.

Leur sang est d'un écarlate brillant et repose sur le transfert d'oxygène via l'hémoglobine. Leur fréquence cardiaque au repos a tendance à se situer au milieu des années 70, mais peut atteindre les faibles 200 pendant les périodes d'effort intense et être maintenue pendant une période prolongée sans problème. Leur système cardiovasculaire est assez efficace pour leur permettre de courir sans se fatiguer pendant des heures. En partie à cause de cet héritage proche, les Hermats ont besoin d'un régime alimentaire carnivore quasi-obligatoire, il n'y a pas d'exigences alimentaires particulières au-delà de celles de la plupart des autres humanoïdes.

Iels ont développé un ensemble unique de pronoms pour s'adapter à leur statut de double sexe : « iel » plutôt que « il/elle », et aussi pour le possessif « so » pour « son/sa » ou encore « le sion » pour « le sien/la sienne » « le afin de simplifier les communications avec les espèces de sexe divisé et préserver leur unicité.
Les noms Hermat prennent généralement la forme d'un nom unique suivi d'un numéro. Ce nombre indique que le nom réel en question a soit été utilisé pour nommer ce nombre de personnes dans cette lignée familiale particulière, soit dans la société Hermat en général. Un Hermat nommé "Eskat 212" serait soit le 212e Eskat de sa lignée familiale, soit dans l'histoire des noms Hermat.

La société Hermat a une profonde appréciation pour toutes les formes d'expression mais n'avait aucun concept de distinction entre les sexes, ce qui s'est avéré une source de grande friction lors de la rencontre avec de races extraterrestres jusqu'à l'arrivée d'un contingent de la Fédération. En général, la société Hermat a tendance à être assez conservatrice et à rester isolée. Bien que les Hermats ne soient pas nécessairement xénophobes, iels ont quelques difficultés à établir des relations efficaces avec les membres d'autres espèces.

L'État-nation mondial Hermat est connu sous le nom de Directoire Hermat, administré par un conseil d'anciens. Compte tenu de la durée de vie relativement courte des Anciens en question, ce conseil fluctue toujours en taille et en composition absolues, mais est géré comme une méritocratie stricte. Cela garantit un gouvernement stable malgré le roulement relativement élevé des représentants. À la suite de relations diplomatiques plus fructueuses avec la Fédération, le Directoire a démobilisé et démantelé la quasi-totalité de sa marine et de ses forces armées indigènes, en s'appuyant sur Starfleet. Dans les années 2370, il n'y avait toutefois encore que peu de membres Hermat de Starfleet. Iels sont réputés pour leur polyvalence et leur ingéniosité.

Attributes
Fitness 3 [5]
    Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
    Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (2)
Any Science or Engineering (Random) 2 (3)
Culture (Hermat) 2 (3)
Dodge 1
History (Hermat) 1 (2)
Language
    Hermat 2
World Knowledge (Hermania) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Metabolism +1
Excellent Chemoreception +1
Sexy +2
Arrogant -1
Diminished Social Status -1
Phobia (Xenophobia) -2

HIERARCHIE

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Delta
Appartenance : La Hiérarchie

La hiérarchie est une espèce d'une région de l'espace proche de la frontière entre les quadrants Delta et Beta. L'entité politique et sociopolitique suprême est appelée « La Hiérarchie ». Le nom officiel de cette espèce est inconnu de la Fédération. Il est en revanche de notoriété reconnue que les hiérarques sont spécialisés dans les opérations d'espionnage et de récupération. Ils passent beaucoup de temps à observer un vaisseau de loin, bien cachés dans une nébuleuse ou dissimulés grâce à leurs puissants systèmes occulteurs.

Toutes leurs décisions sont soumises à l'approbation de « la hiérarchie », très méticuleuse et qui ne tolère ni erreur, ni désinformation, ni gaspillage d'énergie ou de ressources. Une fois un plan approuvé, ils s'introduisent alors subtilement par effraction dans un vaisseau pour hacker son ordinateur de bord, font des scans à longue portée, collectent un maximum de renseignements, le tout afin de juger du risque potentiel d'attaque de la cible. Si la cible contient des éléments intéressants et que les risques sont acceptables, elle est alors prise d'assaut et arraisonnée.

Il s'agit d'une espèce humanoïde pourvue d'une peau brune semblable à du cuir. Leur tête est grumeleuse et leurs visages sont très semblables d'un individu à l'autre étant donné qu'ils n'ont ni cheveux, ni sourcils, ni lèvres ou nez (bien qu'ils aient des narines). Leurs oreilles ressortent peu, il y a juste deux petits replis autour d'une ouverture de chaque côté de leur crâne. Les hiérarques sont relativement petits comparés aux autres humanoïdes et semblent obèses ce qui laisse penser un mode de vie relativement sédentaire.

Leur éthique est très différente de celle de Starfleet, chaque membre d'équipage étant limité à une seule tâche, avec un accès au vaisseau et des relations sociales limitées aux seuls et uniques besoins de cette fonction.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength -1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
  Willpower -1
Psi 0 [5]

Skills
Engineering, Systems (Random) 2 (3)
Shipboard Systems (Random) 2 (3)
Espionage (Observation) 1 (2)
Surveillance (Random) 1 (2)
Culture (The Hierarchy) 2 (3)
History (The Hierarchy) 1 (2)
Stealth (Random) 1 (2)
Language
    Hierarchy 2

Typical Advantages/Disadvantages
Argumentative -1

HIROGEN

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Delta
Appartenance : Hiérarchie Hirogen

Les Hirogen sont une race de chasseurs efficaces, toute leur société étant basée sur la traque rituelle et la capture. Leur culture exige qu'un chasseur étudie sa proie pour comprendre ses capacités, estimant qu'une telle étude est essentielle pour empêcher un chasseur de devenir le chassé. Le choix de l'arme la plus appropriée pour tuer est considéré comme important. Un *talon*, un couteau en forme de faux, étant l'une des méthodes préférées pour le combat rapproché. Une grande importance est aussi accordée à la mise à mort et ils croient que la façon dont une créature se comporte lorsqu'elle est blessée est la clé de sa destruction.

La compétition entre les mâles est très forte et leur hiérarchie basée sur une dénomination simple : Alpha étant le grade le plus élevé, il est suivi de bêta pour les seconds, puis gamma, etc. Leurs vaisseaux sont remplis de trophées et autres reliques prélevés sur leurs victimes et de technologies et artéfacts volés. Cet état de fait en fait des nomades spatiaux malgré leur technologie assez avancée. Ils possèdent d'ailleurs un réseau de communication très développé et étendu et sont aussi bons tacticiens et ingénieurs qu'ils sont d'excellents guerriers.

D'aspect, ils sont des humanoïdes très costauds et musclés grâce à leurs systèmes musculaires et nerveux avancés. Leur visage est reptilien, couvert d'écailles de couleur brune qui leur donnent des traits proéminents. Leur nez est plat et rond et ils sont dépourvus de pilosité. Leurs sens développées par la chasse sont généralement très aiguisés. Ils possèdent en outre un système immunitaire impressionnant qui les rend exceptionnellement résistants à la sédation et sont connus pour être capables de survivre dans des environnements de classe Y pendant une courte période.

Les Hirogen sont connus pour être déçus lorsque les espèces qu'ils choisissent de chasser se révèlent incontestées. Cependant, être le premier à chasser un certain type de proie cause en soi une certaine envie. Ils considèrent rarement les autres humanoïdes comme des égaux parce qu'ils ne conçoivent pas les non-Hirogens comme des chasseurs. En conséquence, être appelé "une proie digne" par un Hirogen est considéré comme le plus grand compliment qu'ils puissent vous offrir. Les Hirogens croient que "vous ne devez jamais sympathiser avec votre proie". Cependant, ils confèrent une compassion non humaine plutôt unique à celle-ci, estimant qu'ils ne doivent jamais la laisser souffrir.

Ils partent très souvent au combat engoncés dans des armures métalliques grises qui renforcent leur aspect de prédateur. L'un des rituels entourant la chasse implique aussi que les chasseurs appliquent de la peinture sur leurs visages et leurs casques pour la chasse et la mise à mort. Même sans peinture pour le visage disponible, ils passent leurs doigts dessus, comme s'ils appliquaient de la peinture.

En 2374, un Alpha visionnaire décida d'acquérir la technologie holodeck de l'U.S.S. Voyager afin de continuer la traque malgré le fait que son espèce ait été disséminée par des chasses incessantes. Ils ont alors programmé des hologrammes afin qu'ils soient suffisamment intelligents et adaptatifs pour être des proies intéressantes. Malheureusement, quelques hologrammes, soucieux de liberté, ont réussi à prendre le dessus sur leurs tortionnaires et se sont évadés.

Attributes
Fitness 4 [5]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic -1
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Hirogen) 1 (3)
Culture (Random) 0 (1)
History (Hirogen) 1 (2)
Language
  Hirogen 2
Knowledge (Hirogen Communication Network) 1 (2)
Primitive Weaponry (Hirogen Talon) 1 (3)
Shipboard Systems (Holodeck & Communications) 1 (2) & (2)
Stealth (Random) 1 (2)
Tracking (Hunting) 0 (3)
Unarmed Combat (Random) 1 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Toughness +2
Weapons Master +2
Compulsion (Hunting) -2
Intolerant (All but Hirogen) -3

HORTA

Planète d'origine : Janus VI
Quadrant : Alpha
Appartenance : Sous protectorat de la Fédération

Les Horta sont une forme de vie basée sur le silicone native de la planète Janus VI. Ils sont composés d'une matière semblable à de l'amiante fibreux. Ils ne sont pas humanoïdes et sont incapables de langage parlé sans un appareillage spécifique. La physiologie des Horta est très différente de celle des espèces basées sur le carbone, majoritaires dans la galaxie.

Les Horta sont des mineurs nés et creusent des galeries parfaitement circulaires à travers la roche dont ils se nourrissent à l'aide d'un acide extrêmement corrosif. Celui-ci dissoudrait n'importe quel humanoïde et ne laisserait que ses os s'il en était aspergé. Ils se nourrissent également avec plaisir directement à travers les conduits d'alimentation, sans être affectés par les énergies et les radiations qui les traversent et sont également invulnérables aux boucliers, pouvant facilement les traverser. Les faibles décharges de phaseur et de disrupteur ne les affectent pas, cependant, ils ne sont pas capables de survivre à une exposition de plasma ou de magma pur, dans lequel ils se dissolvent en quelques minutes ou secondes selon la température ambiante.

Leurs organes sensoriels comprennent la capacité de détecter assez spécifiquement la composition chimique des matériaux qui les entourent afin qu'ils puissent cibler les minéraux les plus recherchés. Cette donnée sensorielle domine la perception du monde par les Horta, car ils sont capables de dire quels gaz constitue l'air qui les entoure ou d'identifier une espèce par la seule composition chimique de son sang sans avoir recours à un quelconque appareillage.

Leur espèce est très émotive et intelligente et apprécie les forces et les différences des autres. Ils sont alphabétisés et utilisent des outils bien que différents des humanoïdes.

Les Horta n'ayant pas évolué dans un environnement riche en oxygène, ils peuvent aussi survivre même dans le vide spatial durant de longues périodes bien que cela induise chez eux une sorte de coma protecteur. Ils possèdent une espérance de vie extrêmement longue. Toutefois, tous les 50000 ans, tous les Horta meurent sauf un nommé « Mère Horta » qui a la responsabilité de veiller et de protéger tous les œufs qui ressemblent à des sphères principalement constituées de silicone. Ils sont entreposés dans la Voûte du Lendemain dans le Chambre des Âges.

Le premier contact avec les Horta eut lieu dans les années 2267 alors que la Fédération colonisait Janus VI depuis les années 2210. Alors en cycle d'extinction, la mère Horta toléra la présence des colons jusqu'à ce que des mineurs ne rencontrent les œufs et ne les détruisent inconscient de ce dont il s'agissait. Elle entreprit alors de saboter la colonie.

Le Commander Spock put découvrir par une fusion mentale qu'il s'agissait en fait d'une forme de vie silicone intelligente, la première rencontrée dans l'histoire de la Fédération. Un accord pu alors être trouvé. Les mineurs laisseraient les Horta en paix en l'échange de quoi ceux-ci les aideraient en dirigeant leurs tunnels vers des gisements de métaux précieux.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 1 [5]
Intellect 2 [5]
    Logic +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Horta) 2 (3)
Engineering, Material (Metallurgical) 2 (3)
History (Horta) 1 (2)
Language
    Federation Standard 2
Sciences, Planetary (Geology) 1 (2)
World Knowledge (Janus VI) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Pain Threshold +2
Physically Impaired (mute) -1

HUMAIN

Planète d'origine : Terre
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

De loin une des races les plus versatiles et les plus rependues à travers le Quadrant Alpha, les Humains sont une des cinq races fondatrices de la Fédération et gardent une longue tradition d'exploration.

Leur histoire est marquée de nombreux conflits dont trois guerres mondiales aux effets particulièrement dévastateurs. Ils gardent de ce fait une réputation belliqueuse chez les races les plus pacifiques de la galaxie. Leur premier contact avec les Vulcains en 2063 eut l'effet d'une révolution planétaire. Les rixes cessèrent et les peuples de la Terre s'unirent peu à peu pour ne plus en former qu'un. La misère, la faim et l'argent disparurent et le profit personnel cessa d'être la motivation principale peu après l'invention des réplicateurs.
Les humains travaillent à améliorer les conditions de vies et à de meilleurs jours pour l'humanité. La Terre et ses alliés Vulcains aidèrent au lancement le premier vaisseau terrien d'exploration : l'Enterprise NX-01. Par la suite de nombreux vaisseaux porteront ce nom et ils seront tous aussi célèbres que leurs capitaines.

Les Humains ont procédé à bien des premiers contacts par eux même notamment avec deux des plus grandes puissances de la galaxie : l'Empire Stellaire Romulien et l'Empire Klingon. La rencontre avec ces derniers fut d'ailleurs à l'origine de la création de la Directive Première.

Les humains descendent de primates, présentent les caractéristiques sexuelles communes à bien des races et sont des bipèdes à sang chaud. La chimie de celui-ci est basée sur le fer. Leur ADN est assez flexible que pour permettre une reproduction avec d'autres espèces notamment les Klingons, Vulcains, Bajorans et Bétazoïdes.

Ils sont réputés grâce à leur corps essentiellement composé d'eau pour être assez résistants aux effets des écarts de température et peuvent subsister plusieurs jours sans boire ou manger. Ils sont dépourvus de marques physiques caractéristiques comme des crêtes osseuses. Toutefois leur très grande diversité de couleurs de peau, d'yeux et de cheveux permet d'identifier très facilement un humain par son apparence. Leur espérance de vie moyenne avoisine la centaine d'années et leurs femelles sont fécondables depuis la « puberté » (entre 12 et 16ans) jusqu'à la « ménopause » (entre 44 et 55 ans).

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Human) 2 (3)
History (Human) 1 (2)
Language
  Federation Standard 2
World Knowledge (Earth or other world) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
2 Extra Courage Points
Curious +1

HUPYRIEN

Planète d'origine : Hupyria
Quadrant : Alpha
Appartenance : Alliance Ferengie

Les Hupyriens sont des humanoïdes à peau blanche présentant des replis de peau au niveau du front, sur le pourtour de la bouche et des yeux. Le peu d'informations que possède Starfleet à leur sujet provient du quasi embargo imposé par les Ferengis à leur sujet.

Pendant des siècles, les conflits ont sévi parmi les Hupyriens et ils sont devenus connus pour leurs tactiques de guérilla. Pendant le règne du Grand Nagus ferengi Oblat, le Front de l'Unité du Peuple Hupyrien a tenté de s'emparer des mines de duridium dans le cadre de leur libération planifiée de la civilisation Hupyrienne de l'Alliance Ferengi.

Dérangé par le fait qu'il perdrait ses mines lucratives, Oblat a formé la Brigade de l'Amitié Ferengi/Hupyrian. Peu de Ferengis ont rejoint la FHFB jusqu'à ce qu'Oblat annonce que chaque recrue recevrait chaque semaine une canette gratuite de tabac à priser de coléoptère hupyrien récemment découvert. Le nombre de membres de la FHFB a augmenté et l'insurrection hupyrienne a été stoppée avec pour résultat un nombre élevé de victimes hupyriennes.

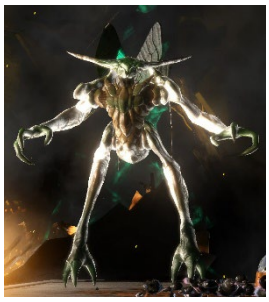
Plusieurs Hupyriens sont alors devenus les serviteurs d'influents Ferengis et sont devenus très appréciés pour leur dévouement envers leurs maîtres. La plupart des Hupyriens rencontrés par la Fédération semblent muets et sont toujours en compagnie des Ferengis qui sont apparemment leurs maîtres. En fait, la plupart de ceux qui entrent au service de Ferengis importants font le vœu de ne parler qu'à leur maître et sont des assistants aussi zélés que discrets.

Attributes
Fitness 1 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 1 [5]
  Willpower -1
  Empathy +1
Intellect 2 [5]
  Logic -1
  Perception +1
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 1 (3)
Culture (Ferengi) 2 (3)
History (Ferengi) 2 (3)
Language
  Ferengi 2
World Knowledge (Hupyria) 1 (2)
World Knowledge (Ferenginar) 1 (2)
First Aid (Ferengi) 1 (2)
Sciences, Social (Random) 1 (2)
Administration (Logistics) 1 (2)
Security (Bodyguard) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Code of honour (Serve and speak only to Ferengi) -1
Obligation (to Ferengi) -3
Fanatic (to Ferengi) -3
Resolute +3

HUR’Q (DRANTZULI)



Planète d’origine : Havas-Kul
Quadrant : Gamma
Appartenance : Indépendant

Les Hur'q sont une race insectoïde à base de germanium. Comme leur monde natal a une orbite excentrique qui le fait sortir de la zone habitable sur un cycle de mille ans, les Hur'q hibernent naturellement. Pendant leur hibernation, ils sont pris en charge par leurs serviteurs, les Drantzuli mais continuent à apprendre, se réveillant avec 1000 ans d'avancement après chaque cycle. Deuxièmement, la planète est bombardée de radiations, et seul un élément clé de leur chaîne alimentaire (un champignon) leur permet d’y résister.

Les Hur'q peuvent détecter des champs magnétiques et utilisant des cristaux morphogéniques pour les manipuler comme mode principal d'interaction avec leur technologie. Ils montrent également une aversion intense pour les environnements en apesanteur.

Les "Fouisseurs" comme ils étaient appelés par le Dominion étaient initialement une race intelligente et pacifique. Leurs vaisseaux spatiaux, bien que technologiquement supérieurs, manquaient d'armes car ils n'en voyaient aucune utilité. La chef fondateur chercha dès le 13ème siècle (avant la création des Jem'Hadar) à les transformer en soldats pour le Dominion. Pour se faire, elle ordonna la suppression du fungus crucial -précurseur de la ketracel blanche- qui leur permettait de résister aux radiations de l'écosystème du monde natal Hur’q, Cela les conduisit à muter et à une folie concentrée uniquement sur la consommation de la vie qui détruisit leur civilisation. Le Dominion utilisa tout de même les Hur'q contre ses ennemis en attirant les essaims avec des balises de signalisation spéciales. Cependant, ils devinrent trop sauvages et une menace pour le Dominion qui, au bord de l'effondrement, dut se résoudre à éradiquer l’espèce.

Avant leur cycle d'hibernation le plus récent, les Hur'q, plutôt que de combattre le Dominion, choisirent d'envoyer certaines de leurs forces à travers le trou de ver bajoran dans les autres quadrants de la galaxie, avec l'intention apparente de la dévaster à leur prochain éveil. "Hur'q" est un mot klingon signifiant "étranger", le nom donné par les Klingons à cette espèce qui a alors envahi et pillé Qo'noS au 14ème siècle. Les Klingons ont d’ailleurs acquis par rétroingénierie la technologie de moteurs de distorsion des Hur'q, en capturant certains de leurs navires alors qu’ils résistaient à leurs incursions. Cela explique comment les Klingons, bien qu'ils ne se soient pas concentrés sur la recherche technologique, ont réussi à faire le saut sociétal vers les voyages interstellaires.

En 2372, l’éradication des Hur'q semblait toutefois avoir porté ses fruits car ils semblaient avoir disparu. Cette année-là, une équipe d'enquête géologique de Vulcain extrayant du bakrinium sur une planète inconnue du quadrant Gamma découvrit accidentellement d'anciennes ruines appartenant aux Hur'q.

En 2409, Les Tzenkethi, qui appelaient les Hur'q les « Drantzuli », au courant que ceux-ci étaient sur le point de se réveiller se lancèrent dans une croisade contre ces créatures en utilisant des armes à protomatière pour « purifier » toutes les planètes où leurs œufs en hibernation avaient été retrouvés. Ceux-ci, protégés par la Fédération, ont alors fini par éclore, permettant aux Hur'q de se lancer à nouveau à la conquête de la galaxie.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Strength +2
Coordination 2 [6]
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Hur’q) 1 (2)
History (Hur’q) 1 (2)
Language
  Dominion Standard 2
  Hur’q 2
Planetside Survival (Random) 2 (3)
Unarmed Combat (Random) 2 (3)
World Knowledge (Havas-Kul) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Medical Problem (Ketracel White Addiction) -3
Pacifism -3

Without Ketracel White:
Remove Pacifism -3
Add Battle-Hardened +3
Add Resolute +3
Add Fanatic -3

HYDRAN

Planète d’origine: Hydra
Quadrant: Beta
Appartenance: Royaume Hydran

Les Hydran sont une civilisation tripode qui a évolué sur une planète à l'atmosphère remplie de méthane. Ils possèdent trois ensembles d'organes, à savoir les jambes, les bras et les yeux. Leur peau est connue pour être dure et coriace.

La race arbore trois genres : à savoir masculin, féminin et matriarcal. Les enfants naissent toujours en triplés, un de chaque sexe, bien que ceux-ci soient tous pris en charge par le sexe matriarcal. Dans la société hydrane, ce sont les mâles qui prennent le commandement ainsi que les postes techniques tandis que les femelles occupent les métiers d'ouvrier, de pilote et de soldat. Bien que ce soit rarement le cas, certaines d’entre elles occupent toutefois des postes de commandement ou sont même connues pour avoir accédé au trône d'Hydran. Ce n'est cependant pas le cas du genre matriarcal, car ils sont sensibles et ne sont donc utiles que pour la reproduction et les soins aux jeunes.

Les Hydran sont une race profondément pieuse, dont la religion a des similitudes avec l'animisme. Ils adorent un très large panthéon de dieux mineurs, ainsi que des bêtes spatiales. Toutefois le « pouvoir » et les attributions de ces divinités varie selon le parti politique dominant dans la société hydrane. Chaque maison, vaisseau spatial, escadron et flotte vénère son ou ses propres dieux.

Le gouvernement d'Hydran est une monarchie dirigé par la famille royale. Ils possèdent également une fonction publique solide qui gère les affaires gouvernementales au jour le jour. Leur flotte est connue pour son corps de pilotes de chasseurs car les navires de guerre Hydran en transportent généralement beaucoup et en font systématiquement usage. Ces escadrons de chasseurs complètent la puissance de feu de leurs navires de guerre.

À un moment donné de leur histoire, le peuple d'Hydran a été conquis par l'Empire Klingon qui les a détenus en tant qu’« État client » de par leur présence sur des stations en orbite. Pendant ce temps, les guildes marchandes d'Hydran ont formé les « Colonies perdues » qui sont devenues un refuge. Ils ont alors développé leur technologie et entrepris de collecter des ressources ce qui leur a permis avec l’aide de la Fédération de reprendre leur indépendance une cinquantaine d’années plus tard.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 3 [5]
Intellect 1 [5]
    Perception +1
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Hydran) 2 (3)
History (Hydran) 1 (2)
Language
   Hydran 2
Theology (Hydran Religion) 2 (2)
Vehicle Operation (Shuttlecraft) 1 (2)
World Knowledge (Hydra) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Organ Redundancy +2
Ambidextry +2
Multitasking +2
Medical Problem (Nitrogen/Methan breather) -1
Medical Remedy (Respirator) +1

ICONIEN

Planète d'origine : Iconia
Quadrant : Bêta
Appartenance : Empire Iconien (aujourd'hui disparu)/ Indépendant

Connus sous le nom de « démons de l'air et des ténèbres » par leurs vassaux de l'époque, les Iconiens ont forgé un grand empire il y a 200 siècles, à une époque où Néandertal était encore l'hominidé dominant sur Terre.

Impitoyables et brillants, les Iconiens ont utilisé des portails de téléportation de leur propre conception pour maintenir leur vaste territoire, qui s'étendait du quadrant bêta au quadrant gamma. Les Iconiens n'ont jamais eu une population nombreuse même à l'apogée de leur civilisation cela faisait un siècle que la procréation avait cessé.

En effet, avant la chute de leur empire, tous les Iconiens étaient biologiquement femelles et produisaient leur progéniture uniquement par parthénogenèse. Les Iconiens possédaient une durée de vie mesurée en millénaires, qui a été encore augmentée par leur médecine et traitements rajeunissants.
La physiologie iconienne est incompatible avec le voyage dans le temps, et se déplacer dans les dimensions temporelles provoque chez eux dans le meilleur des cas la perte de leur mémoire et dans le pire la dégradation de leurs cellules jusqu'au niveau moléculaire.

Il y a 200 000 ans, une alliance d'espèces rebelles a riposté et a bombardé la planète Iconia depuis l'orbite. La nature et les origines de cette rébellion restent vivement débattues car il ne reste pour sujet d'étude que les archives éparses de leurs usurpateurs, qui les décrivent comme cruels et barbares. Certains historiens de la Fédération contestent cela, estimant que les Iconiens ont simplement refusé leur technologie aux espèces moins développées, un peu comme le fait la Fédération elle-même.

Après la dévastation de leur monde natal, les Iconiens survivants ont été contraints de fuir et de se cacher. Ce quasi-génocide, couplé à la perte d'une archive collective appelée le Cœur du Démon, a traumatisé et radicalisé les survivants qui sont devenus paranoïaques et xénophobes. Se convertissant en formes de vie basées sur l'énergie et se déplaçant dans une sphère de Dyson située dans la galaxie d'Andromède, les Iconiens survivants ont passé 200000 années à planifier leur retour dans la Voie lactée. En intervenant que par le biais de procurations et d'entremises, un certain nombre d'Iconiens ont pu aussi s'échapper et survivre sur Ikkabar et Dinasia.

Douze Iconien ayant fui vers Dewa III se sont adaptés, ainsi que leurs hérauts, en êtres spécialisés dans la guerre afin de se défendre. Ils ont également soumis des races comme serviteurs, notamment les Solanae, les Elachi et les Vaadwaur. Ils ont aussi créé les parasites Bluegill à partir de symbiotes trill comme un moyen de contrôler certains de leurs serviteurs, bien qu'ils n'aient pas exigé que tous leurs serviteurs soient « possédés » de cette façon.

À la fin du 24ème siècle Starfleet rencontra ces Iconiens réfugiés et leur imputa nombre des catastrophes majeures s'étant abattues sur le quadrant ces dernières années comme la tentative d'invasion des Bluegils, la découverte de l'espace fluidique et des Ondines, ou la destruction de Romulus et Remus.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 3 [5]
Intellect 3 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Culture (Iconian) 1 (3)
History (Iconian) 1 (2)
Intimidation (Random) 2 (3)
Language
  Iconian 2

Typical Advantages/Disadvantages
Innovative +1
Shrewd +1
Arrogant -1
Domineering -1
Temporal Intolerance -1
Dependent (Technology) -2
Phobia (Xenophobia) -2

IDANIAN

Planète d'origine : Idani
Quadrant : Bêta
Appartenance : Indépendant

Les Idanien sont une espèce humanoïde intelligente avec crêtes crâniennes distinctives. Leur société est très secrète car ils sont naturellement méfiants et n'ont pas beaucoup de contacts avec d'autres civilisations. Les vêtements masculins et féminins typiques des Idaniens comprennent toujours un capuchon sur la tête.

Leur gouvernement comprend logiquement une puissante organisation de renseignement dont seuls les agents sont autorisés à quitter leur monde natal pour circuler incognito un peu partout sans jamais attirer l'attention. À cet effet ils sont munis d'un dataport qui leur permet d'assimiler rapidement une nouvelle personnalité ou des connaissances utiles à leur mission. Leurs souvenirs peuvent aussi être extraits de cette façon afin d'être stockés dans des cristaux mémoire. En outre, ils ont souvent recours à la chirurgie afin d'altérer leur apparence.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 3 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science OR Engineering (Random) 2 (3)
Culture (Idanian) 1 (3)
Disguise OR Espionnage (Random) 2 (3)
History (Idanian) 1 (2)
Language
  Idanian 2
Streetwise (Idanian Intelligence) 2 (3)
World Knowledge (Idania) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Dataport +1
Shrewd +1
Suppressed Memory -2

IYAARAN

Planète d'origine : Iyar
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Iyaarans ont une peau colorée, des orbites oculaires proéminentes et des marques caractéristiques au niveau du front. Ils se reproduisent de manière asexuée par constitution post-cellulaire et émergent déjà adultes de « gousses natales ». Ils n'ont donc pas d'enfants.

Ils considèrent la consommation d'aliments pour leur seule valeur nutritive et leur régime à base de suppléments bio enzymatiques sont d'un fade à l'extrême selon les normes de beaucoup d'autres races humanoïdes.

Les Iyaarans n'ont de pas les mêmes instincts que la plupart des autres races et n'ont par exemple aucune compréhension ni de forum social sur des concepts tels que le plaisir, l'antagonisme, l'amour ou le crime.

Tout cela les rend ennuyeux et énigmatiques pour la plupart des autres races ce qui ne les a pas empêchés de conclure un échange culturel avec la Fédération en 2370 afin que leurs ambassadeurs puissent découvrir ces notions.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [4]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Empathy -2
Psi 0 [5]

Skills
Any Sciences (Random) 2 (3)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Iyaaran) 2 (3)
History (Iyaaran) 1 (2)
Language
  Iyaaran 2
World Knowledge (Iyar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Hides Emotions -2
Cultural Flexibility +1

JARADA

Planète d’origine : Torona
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

Physiquement, les Jarada ont un visage triangulaire avec un front large, de grands yeux composés, un museau étroit et pointu avec une mâchoire crochue et des dents acérées, et de longues antennes plumeuses. Ils ont des torses segmentés en forme de tonneau avec quatre bras à l'extrémité supérieure. La paire inférieure est plus grande et la paire supérieure était presque vestigiale, et ils ont trois mains griffues. Ils ont également deux paires de pattes, la paire inférieure étant plus épaisse et utilisée pour le mouvement, et la paire supérieure étant plus fine et utilisée pour équilibrer le corps.

Chaque ruche est gouvernée par une monarchie matriarcale dirigée par une seule reine. Cet individu a une autorité et un contrôle complets et totaux sur chaque membre de sa ruche. Il existe un nombre inconnu de ruches Jarada. L'une des ruches les plus connues était la ruche Zel, qui avait colonisé la planète Beltaxiyan Minor. C'est sur cette colonie qu'une maladie de folie a affecté leur esprit de groupe, rendant un grand nombre d'entre eux violemment psychotiques. Ce problème a été résolu par l'équipage de l'Enterprise.

Les Jarada étaient stratégiquement importants pour la Fédération au milieu du 24e siècle. Les tentatives de contact précédentes avec l'espèce ont échoué parce que l’espèce se montre facilement irritable. Afin d'avoir un contact réussi, ils ont exigé un salut précis de la part de tout émissaire de la Fédération. 2344 a marqué la dernière rencontre avec les Jarada car un glissement dans la prononciation de la salutation a provoqué une rupture de vingt ans entre les deux gouvernements. Les rapports du dernier vaisseau de la Fédération ayant tenté de contacter les Jarada n'existaient que sous la forme de bandes d'enregistrement qui ont démontré ce qui s'est passé lorsque le capitaine de ce navire a offensé les Jarada : vengeurs s'ils sont lésés ils détruisent le navire qui a mal prononcé la salutation.

En 2364, l'USS Enterprise-D mena une mission diplomatique avec les Jarada, où Jean-Luc Picard devait établir un contact bref mais nécessaire, dans une tentative de réparer leur erreur et refusèrent de parler à un simple subordonné. Heureusement, au moment où l'Enterprise atteint l'orbite du monde natal de Jarada, Picard put réussir la livraison des salutations adéquates. Ce faisant, il a honoré les Jarada de ses paroles et a permis à un nouveau jour de se lever entre les deux gouvernements.

En 2365, les Pakled avaient pris contact avec les Jarada. Pendant la crise des portes iconiennes en 2376, l'USS Defiant a été inexplicablement attaqué par les Jarada ce qui a provoqué la rupture de toutes les relations diplomatiques entre la Fédération et les Jarada, bien que ni le Conseil de la Fédération ni le Commandement de Starfleet n'aient été concernés. Ils sont très avancés en mécanique subspatiale et en mathématiques et ont fourni plusieurs échanges scientifiques fascinants.

Les Jarada sont connus pour leur attitude idiosyncrasique envers le protocole et surtout pour leur langue particulière. La moindre erreur de prononciation de leur langue par un étranger est considérée comme une insulte. Ils sont xénophobes au point d'être "tatillons" et refusent les extraterrestres sur leur planète, allant jusqu’à abattre en vol tout vaisseau tentant de faire un atterrissage d'urgence.

Attributes
Fitness 2 [4]
Coordination 3 [6]
  Dexterity +1
  Reaction +1
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 1 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Sciences (Random) 2 (3)
Engineering, Theoretical (Random) 2 (3)
Culture (Jarada) 1 (2)
History (Jarada) 1 (2)
Language
  Jarada 3
World Knowledge (Torona) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Mathematical Aptitude +3
Phobia (Xenophobia) -2

JEM'HADDAR

Planète d'origine : Aucune
Quadrant : Gamma
Appartenance : Dominion

Les Jem'hadar ont un aspect et une carrure imposante. Leur corps est couvert d'écailles brunes et le pourtour de leur visage est hérissé de nombreuses défenses qui rappellent le tricératops terrien. Ils sont une race artificielle crée génétiquement par les Fondateurs pour être les soldats (ou plutôt la chair à canon) du Dominion.

Brutaux et fanatiques implacables, les Jem'hadar sont sans pitié et ne sont nullement intéressés par la gloire, la noblesse, la politique, l'intrigue ou même l'argent. Leur hiérarchie est très simple : il y a d'abord un Premier puis on trouve le Second puis le Troisième etc. Toutefois tous les Jem'hadar reçoivent leurs ordres d'un Vorta ou directement d'un Fondateur qu'ils vénèrent comme leurs dieux. Ils se sacrifient d'ailleurs si l'un d'entre eux vient à mourir en leur présence.

Ils ne peuvent pas se reproduire et n'ont nul besoin de dormir, manger ou boire. Ils passent de l'état d'enfant à celui d'adulte en l'espace de trois jours seulement ce qui les rend très rapidement opérationnels et ce sans apprentissage. Ils sont d'une force redoutable et sont plus résistants et endurants encore que les Klingons.

Ils sont tous experts en sécurité, armement et combat à mains nues. En contrepartie, ils ont une durée de vie d'une dizaine d'années et leur obéissance est assurée par leur dépendance à une enzyme nommée « Ketracel Blanche » qui leur est délivrée par les Vorta. En l'absence de cette drogue ils deviennent fous furieux et s'attaquent à tout ce qui passe y compris leurs alliés. Cette drogue leur donne aussi une capacité spéciale nommée « Shrouding » qui leur permet de devenir invisibles et difficilement détectables.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Strength +2
  Vitality +2
Coordination 2 [6]
Presence 1 [5]
  Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [0]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Language
  Dominion Standard 2
Planetside Survival (Random) 1 (3)
Primitive Weaponry (Kar Takin) 2 (3)
Unarmed Combat (Random) 2 (3)
Stealth (Shrouding) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Pain Threshold +2
Rapid Healing +1
Battle-Hardened +3
Resolute +3
Fanatic -3
Medical Problem (Ketracel White Addiction) -3

J’NAII

Planète d’origine : J’naii
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les J’naii ne font pas partie de la Fédération, car son principe de tolérance va à l'encontre de leurs lois. Les J'naii ont assez largement colonisé leur système solaire, mais leur technologie Warp balbutiante les dissuade de s'aventurer plus loin.

Ce sont des humanoïdes de relativement petite taille, plutôt proches des humains malgré quelques marques bleutées sur le front et un embryon de crête de la base du nez au milieu du front. Ils ont les cheveux et les yeux noirs, une coiffure "au bol", leur peau est très pâle.

Leur principale caractéristique est leur totale androgynie : ni hommes ni femmes, ils méprisent les "sexués" qu'ils considèrent comme primitifs. Il existe un pronom dans le langage J’naii parfaitement neutre et ils ne se considèrent jamais comme appartenant à un genre. Ils ressentent d’ailleurs une certaine appréhension à fréquenter les races sexuées. Certains J'naii, dont l'attirance vers l'un ou l'autre genre doit être cachée à tout prix, rencontrent quelques problèmes psychologiques à s'assumer. Même s’ils vivent en famille et ont des activités récréatives, leur société est très rigide et ne tolère aucun écart de comportement sexuel. Les contrevenants, ceux qui montrent des penchants trop marqués vers ou l'autre des genres, sont hués et ridiculisés, en passant par des peines criminelles jusqu'à leur faire subir une thérapie psychotectique –une sorte de lavage de cerveau- destiné à empêcher ces sentiments pour les "guérir" - avec un taux de "réussite" de 100%.

Ils se décrivent comme déterminés et ne reculent pas devant une bonne bagarre de temps à autre. Ils ne semblent pas très robustes, mais on ne sait pas grand-chose à ce propos, en tout cas ils ne font pas le poids au corps à corps face à un Humain ou un Klingon. Les J’naii n’ont ni père ni mère car ils se reproduisent "in vitro", chacun des parents fertilisant un support qui est ensuite incubé artificiellement.

Attributes
Fitness 1 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
  Perception + 1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Science, Any (Random) 2 (3)
Behaviour Modification (Asexual Society) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (J’naii) 2 (3)
History (J’naii) 1 (2)
Language
    J’naii 2
Law (J’naii society) 1 (2)
World Knowledge (J’naii) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Intolerant (Sexed Species) -3

KAELONITE

Planète d'origine : Kaelon
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Le soleil du système Kaelonite étant sur le point de mourir, la plupart des scientifiques Kaelonites se sont donc spécialisés dans la théorie thermonucléaire, la cartographie stellaire et l'astrophysique dans l'espoir de trouver une solution à la fin de leur soleil.

Les Kaelonites sont semblables en aspect aux Humains ou Centaurans mais possèdent sur le front des marques bleues caractéristiques. Ils sont immunisés aux capacité télépathiques.

Entre le IVe siècle et le IXe siècle, les Kaelonites tentaient généralement de prendre soin de leurs personnes âgées en les logeant dans des centres de surveillance. Le surpeuplement sévère de ceux-ci a conduit à des conditions défavorables et il a été décidé que le suicide rituel atténuerait le stress mais offrirait également une occasion de célébrer la vie des individus lorsqu'ils n'étaient pas accablés par les effets de la vieillesse. Dès lors tous les Kaelonites sont tenus par le rituel de « La Résolution » de mettre fin à leurs jours à l'âge de 60 ans afin de ne pas devenir une charge pour leurs descendants. La pratique étant strictement imposée par le tabou social, tout Kaelonite qui oserait refuser « La Résolution » risquait l'ostracisme, non seulement pour lui-même mais aussi pour tous les membres de sa famille.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Sciences, Space (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (2)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Kaelon) 2 (3)
History (Kaelon) 1 (2)
Language
  Kaelon 2
World Knowledge (Kaelon) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Synergy +3
Telepathic Resistance +4
Obligation (The resolution) -2

KAFERIAN

Planète d'origine : Kaferia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendante

Troisième planète sur cinq en orbite autour de l'étoile jaune de taille moyenne Tau Ceti, Kaferia fut l'une des premières civilisations non humaines contactées par les explorateurs de la Fédération. Voyager à travers le système est difficile, car Tau Ceti supporte le plus grand nuage interplanétaire de débris jamais vu. La roche et la glace remplissent les vides transorbitaux à un point tel que la planète doit être approchée depuis les pôles.

Les Kaferians sont des insectoïdes humanoïdes et ont à l'origine construit leurs habitations à partir de terre et de matières végétales ramassées. Leurs structures atteignent parfois des hauteurs de huit à neuf cents mètres.

Extrêmement sympathiques, les Kaferians entretiennent des relations commerciales très lucratives avec la Fédération depuis 2164 (et le Premier contact avec le capitaine Malcolm Reed de l'U.S.S Pioneer) et sont extrêmement amicaux envers les races visiteuses. Ils préfèrent cependant rester un allié de confiance plutôt qu'un membre de la Fédération.

Ces insectoïdes talentueux sont des généticiens et botanistes experts. Leurs principales exportations planétaires sont d'ailleurs certains types de plantes et d'animaux qu'ils créent spécialement pour prospérer sur des mondes coloniaux aux climats exigeants. Certains de leurs plus grands succès sont survenus dans le domaine de la production alimentaire, produisant bon nombre des fruits les plus délicieux de la galaxie notamment le Tau Cetiian verguzz et les pommes Kaferiannes. Le régime alimentaire Kaferian typique se compose d'ailleurs presque entièrement de sucres de fruits, dont ils ne mangent même pas la chair.

Les kaferiens se reposent à chaque cycle de sommeil dans un cocon en forme de cigare appelé sac d'hibernation, rempli d'une bouillie piquante et gélatineuse appelée gelée régénérative. Celle-ci répare les dommages causés à leurs exosquelettes et maintient la souplesse de leurs plaques et des ligaments conjonctifs tout en les purgeant de la plupart des bactéries et les contaminants. Ce fonction involontaire de leur système exocrine, parfois jugé répugnant par d'autres races, est pourtant un processus indispensable à leur survie. Les plus endurants réussissent toutefois à s'en passer plusieurs cycles d'affilié sans afficher pire qu'une simple desquamation chitineuse et/ou une odeur étrange.

Leur langue maternelle consiste en une série de cliquetis incroyablement rapides avec à peine une variation de tonalité, du moins selon les oreilles humaines.

Attributes
Fitness 2 [5]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
    Dexterity -1
    Reaction +1
Intellect 2 [5]
    Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [4]

Skills
Athletics (Climbing) 1 (2)
Culture (Kaferian) 2 (3)
History (Kaferian) 1 (2)
Language
    Kaferian 2
Life Sciences (choose Specialisation) 2 (3)
World Knowledge (Kaferia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Toughness (Exoskeleton) +2
Double-Jointed +2
Dependant (Cocoon) - 2

KAREMMA

Planète d'origine : Karemma
Quadrant : Gamma
Appartenance : Dominion

Les premières relations entre les Karemmas et le Quadrant Alpha ont été établies en 2370 par les Ferengis.

Les Karemmas constituent la principale classe marchande, économique et industrielle du Dominion.
Ils possèdent à cet usage leur propre flotte de vaisseaux cargos et une certaine indépendance car ils interagissent avec le Dominion uniquement par l'intermédiaire d'agents Vorta, étant entendu que toute désobéissance serait punie par les Jem'Hadars. Ils ne savent pas qui sont les Fondateurs ni même s'ils existent.

Ils s'avèrent être de formidables négociants et des personnes de confiance. Officiellement, chaque Karemma croit que toute marchandise a une juste valeur fixe, déterminée uniquement par les matières premières et la main-d'œuvre impliquées dans sa création, les coûts de transport et une marge bénéficiaire raisonnable. Ils ont vu d'un mauvais œil les pratiques commerciales sournoises des Ferengis, estimant que la cupidité conduisait à des erreurs de jugement et à une réduction des bénéfices. Néanmoins, dans la pratique, les Karemmas sont connus pour vendre des produits de qualité inférieure à celle des Ferengis.

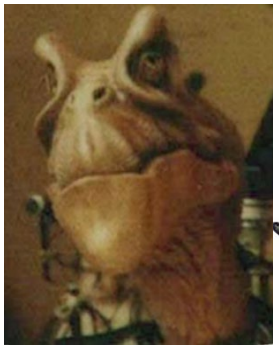
Tous les Karemma rencontrés jusqu'ici ont les cheveux noirs qu'ils portent mi long au bol. Leur nez et leurs yeux sont contournés par des protubérances de constitution inconnue. On connaît peu de choses sur leur société ou leur histoire de par l'embargo du Dominion sur ces sujets.

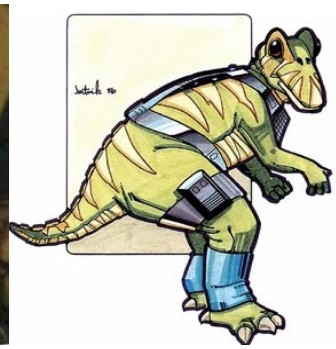
Attributes
Fitness 2 [6]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [6]
  Willpower +1
  Empathy +1
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Sciences (Random) 1 (2)
Sciences, Social (Economics) 1 (2)
Merchant (Random) 1 (2)
Bargain (Random) 1 (3)
Culture (Karemma) 1 (2)
Culture (Dominion) 1 (3)
History (Karemma) 0 (2)
History (Dominion) 0 (2)
Language
  Dominion Standard 1
  Karemma 2
World Knowledge (Karemma Homeworld) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Greedy -1

KASHEETA





Planète d'origine : Kashet
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Kasheetas sont des sauriens humanoïdes reptiliens, relatifs aux Gorn (mais sans aucun rapport diplomatique avec eux). Leur crâne est plus grand que la plupart des espèces et ressemble au museau des vélociraptors qui vivaient sur Terre lors de la préhistoire. Leur physiologie suggère une évolution comparable à celle des Voth du quadrant Delta. Leur peau est rouge orange mais celle des femelles est souvent plus vive tandis que celle des mâles est plus terne. Les Kasheetas ont une durée de vie de 20 à 30 années standard. Tous les membres de cette race ont des structures osseuses ressemblant à des crêtes à la base du cou. Cette partie du corps ayant des propriétés médicinales, ils sont parfois convoités et traqués par d'autres espèces peu scrupuleuses. Herbivores stricts, ils ont un double estomac, qu'ils utilisent pour digérer de grandes quantités de végétaux sur de longues périodes. Leurs yeux situés sur les côtés de la tête plutôt que sur l'avant leur confèrent une vision à grand angle comme une vache ou un cheval. Leurs membres postérieurs puissants peuvent les propulser à des vitesses incroyables et donner des coups de pieds époustouflants à un prédateur.

Les Kasheetas semblent distants, volontaires et arrogants aux yeux des autres qu'ils ne reconnaissent pas immédiatement comme des amis. Cela peut causer des problèmes lorsqu'ils sont présentés pour la première fois à quelqu'un, mais les Kasheetas sont capables d'exprimer leur amitié car si vous êtes accepté en tant qu'ami, cela tourne à une obsession qui inclus des cadeaux fréquents et une attente de la même chose en retour.

L'histoire des Kasheeta est encore très récente. Ils ont développé par eux-mêmes les premières sociétés de niveau industriel avant d'être découverts par les Orions au 20ème siècle. Ils étaient alors régulièrement exploités comme esclaves : les mâles abattus par les femelles dominantes étaient vendus pour servir hors du monde en échange de matériaux et de technologies plus avancées. Avec l'augmentation des visites des vaisseaux terrestres tout au long du 22ème siècle, cette pratique s'est progressivement arrêtée. Plus tard, les Kasheeta ont demandé le statut de protectorat auprès de la Fédération et ont été admis en tant que membre en 2260. En 2275, l'impératrice des villes à coupole de la dynastie H'Jarilx était à la tête du matriarcat. Au-dessous de l'impératrice se trouvaient diverses lignées familiales qui fournissaient à chaque ville une gouverneuse chargée de superviser les besoins de sa ville et de son territoire. Celles-ci se réunissent une fois par mois avec l'impératrice dans la capitale de Lo' Luth pour l'hommage et les devoirs du gouvernement. L'impératrice a également mis en place un programme de contrôle des naissances sélectif car cela favorise les qualités féminines améliorées par rapport aux qualités masculines moins désirables.

Il y a une structure sociale rigide chez les Kasheeta : Leurs dignitaires se composent exclusivement de femmes Kasheet. Il existe aussi une classe de guerrières d'élite (constituée de femmes plus petites et moins puissantes). Les femelles Kasheeta sont arrogantes et peuvent s'offusquer rapidement de toute provocation. Malgré cela, elles préfèrent toujours les résolutions non-violentes.
Dans cette société matriarcale, les hommes considérés comme de seconde classe, sont généralement des travailleurs manuels et domestiques avec peu de chances d'avancement. Dans certaines villes, il est même interdit d'enseigner l'alphabétisation de base aux membres de la population masculine.

Attributes
Fitness 3 [5]
  Strength +1
Intellect 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 1 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 1 (2)
Computer (Random) 1 (2)
Culture (Kasheeta) 2 (3)
History (Kasheeta) 1 (2)
Language
  Kasheeta 2
World Knowledge (Kashet) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Patron (City Governor) +1
Strong Will +2
Argumentative -1
Arrogant -1
Pacifism (Self Defence) -3
Wanted (by medical smugglers) -2

KAZARITE

Planète d'origine : Kazar
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Kazarite sont une forme de vie humanoïde avec une apparence très simienne. Leur peau est sombre et coriace, et leurs traits faciaux ressemblent beaucoup à ceux d'un chimpanzé terrien. Ils ont un front haut, quelque peu agrandi par rapport à la norme humaine, et de grandes oreilles pendantes. Les Kazarite portent de longs cheveux noirs et tous les Kazarite sont barbus même les femmes, qui arborent une barbe plus fine que les hommes. Leurs corps, à l'exception de leurs mains et de leurs visages, sont recouverts d'une fourrure sombre courte et épaisse. Les Kazarite ont de grandes mains, avec de longs doigts agiles et ont des ongles naturellement durs et épais qui peuvent fonctionner comme des griffes si nécessaire.

Bien que les Kazarite aient une technologie de pointe et soient très à l'aise avec l'équipement d'ingénierie et le matériel scientifique, ils ont choisi de vivre une existence plus agraire et nomade sur leur propre monde natal. En raison de leur capacité unique à communiquer avec les animaux de leur planète d'origine, et avec la plupart des animaux qu'ils rencontrent, les Kazarite vivent en harmonie avec leur faune indigène. Ce sont des gens qui aiment le plein air malgré les conditions physiques difficiles de certaines régions du monde natal des Kazarite.

Les Kazarite ont une société très ouverte. Ce sont des gens honnêtes et dignes de confiance. Et malgré leurs apparences quelque peu bestiales, une fois que l'on apprend à connaître un Kazarien, on le trouvera comme un peuple amical, grégaire et curieux. Ils fonctionnent bien avec les autres et encore mieux avec les animaux. Dans la société kazarie, le mâle est au moins égal à la femelle. Dans la plupart des cas, les clans kazarites seront dirigés par la femme la plus âgée, ou la femme qui a donné le plus d'enfants.

Et même si certains de leurs vêtements traditionnels comportent des morceaux de fourrure et de peau animale, ils ne chassent pas et n'utilisent pas d'animaux pour se nourrir. Les peaux et fourrures utilisées dans leurs vêtements sont récupérées sur des animaux après leur mort, ou tués par des prédateurs naturels. Les Kazarite ne mettent pas un point d'honneur à développer une puissance militaire ou à construire de gros vaisseaux spatiaux, ils voyagent souvent hors du monde pour occuper des emplois de scientifiques ou d'officiers de vaisseaux spatiaux. Les Kazariite exportent des vêtements et d'autres produits artisanaux vers de nombreuses planètes voisines. Les robes kazarites sont d'ailleurs très demandées parmi les Tellarites de la classe supérieure.

Les Kazarites parlent leur propre langue maternelle, le Kazarian. Et la plupart de ceux rencontrés hors de leur monde d'origine parleront au moins un standard de fédération fonctionnel. Ils ne peuvent pas imiter physiquement les sons ou les « paroles » des animaux, mais ils comprennent facilement tout animal avec lequel ils communiquent par télépathie.

Kazar, est un grand monde de classe M est pourtant rude et intempérant, pour la plupart. Dans les régions du nord, il y a de vastes étendues de forêts, de prairies et de montagnes tandis que la région équatoriale est marquée par des déserts et des terres arides rocheuses. Il y a plusieurs îles dans l'hémisphère sud connues pour leur activité volcanique. La planète abrite une grande variété de flore, y compris certaines plantes du désert qui ont de fortes propriétés médicinales. Il existe également plus de 700 espèces différentes d'animaux sauvages, allant des petits rongeurs aux grands reptiles prédateurs.

Attributes
Fitness 2 [5]
Intellect 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 2 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Kazarite) 2 (3)
History (Kazarite) 1 (2)
Language
    Kazarian 2
Projective Telepathy (With Animals) 1 (2)
Receptive Telepathy (With Animals) 1 (2)
Telekinesis (Random) 1 (2)
World Knowledge (Kazar) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Toughness +2
Pacifism (Self Defence) -3

KAZON

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Delta
Appartenance : Collectif Kazon

Les Kazons sont territoriaux et il existe ni plus ni moins de 18 sectes semi-indépendantes qui se battent presque toutes entre elles pour toujours plus de possessions fragmentaires. De fait, les Kazons n'ont aucun territoire propre ni aucune autorité centrale et agissent sans foi ni loi. Ce sont des pillards, des fauteurs de troubles, des criminels et des pirates toujours à la recherche de ressources et de technologie. Ils ont souvent eu des démêlés avec les Talaxiens dont ils pillent les convois marchands et on de nombreux ennemis dans tout le Quadrant Delta. Ils sont toutefois jugés indignes d'assimilation par les Borgs car ceux-ci jugent leur biologies et technologies comme « banales », et les assimiler nuirait à leur recherche de perfection.

Les Kazons ont une société patriarcale, divisée selon les sexes, les femelles kazons sont généralement désignées et traitées comme des citoyennes de deuxième classe. Un Kazon mâle ne tolérera généralement pas qu'une femelle lui donne des ordres. Les enfants kazons masculins sont généralement élevés comme des guerriers. Lorsqu'ils deviennent majeurs -bien plus tôt que dans d'autres sociétés plus « civilisées » - ils participent à des épreuves pour gagner leur nom d'adulte. Ce n'est qu'alors qu'ils sont considérés comme de vrais guerriers.
Les démonstrations d'affection d'un père à son fils sont considérées comme une source de honte pour le fils mais bien que cela ne soit pas souvent démontré, les Kazons s'occupent pourtant bien de leurs enfants.

Chaque secte kazon est dirigée par un Maje et on récence les sectes: Amrac, Donai, Hern, Hernmar, Hernoc, Hobii, Jellal, Kel'nar, Kestrim, Kosamar, Mostral, Nistrim, Ogla, Oglamar, Oglanoc, Pommar, Relora et Rhihan/Leptaq. Il en existe certainement d'autres. Les deux sectes les plus puissantes sont les Ogla et Relora, qui possèdent la plupart des hommes et des navires des Kazons. Les Nistrim étaient autrefois une secte puissante et influente, mais leur puissance a fortement diminué.

Les Kazons ont été les esclaves des Trabes qui avaient conquis leur monde natal et contre qui ils se sont révoltés avec succès en 2346. Ils se sont ensuite emparés de leur technologie et de leurs vaisseaux. Ils sont de ce fait peu au courant de la nouvelle technologie qui les entoure et n'ont découvert la téléportation et les synthétiseurs qu'avec leur rencontre avec l'U.S. S Voyager. Leur médecine est extrêmement primitive.
Le front de tous les Kazon présente des crêtes distinctives et leurs cheveux noirs ou bruns poussent en grosses touffes plutôt qu'un mèches individuelles. Cela mis à part, leur aspect est proche de celui de tout autre humanoïde.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
  Logic -1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Kazon) 2 (3)
Culture (3 kazon Sects) 0 (3) & (3) & (3)
History (Trabe and Kazon) 1 (2)
Language
  Kazon 2
Starship Tactics (Random) 1 (2)
Primitive Weaponry (Random) 1 (3)
World Knowledge (A Delta Quadrant Planet) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Pain Threshold +2
Toughness +2
Intolerant (Trabes) -1

KELPIEN

Planète d'origine : Kaminar
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Kelpiens possèdent une peau de couleur rose. Une partie de leur épiderme présente sur tout leur corps des parties plus rigides ressemblant à une carapace et d'autres de profonds sillons. Leurs pieds se terminent par des sabots.

Un Kelpien est plus grand qu'un Humain et à taille adulte il mesure de 1m80 à 2m10. Ils possèdent un léger dimorphisme sexuel, les femelles présentant un visage plus lisse que les mâles, ces derniers ayant des sillons plus fortement marqués.

Le statut de proie des Kelpiens sur leur planète mère Kaminar leur accorde une force, une rapidité et des sens nettement supérieurs à l'espèce humaine. Par exemple leur vision a un large spectre, jusqu'aux rayons ultraviolets. Et face à un super-prédateur, qu'il peut sentir à plus de dix kilomètres, un Kelpien peut atteindre une vitesse de 80km/h. Ils ont cependant une intelligence relative et un instinct de survie fortement développé. Ils formaient avant leur libération par l'US.S. Discovery une civilisation pré-distorsion et vivant en équilibre sous la soumission de l'autre espèce dominante de la planète, mais étaient élevés comme du bétail par leur (faux) prédateurs naturels, les Ba'uls.

Un organe particulier, les ganglions de menace, était formé par de fines excroissances mobiles séparées en deux groupes à l'arrière de la tête des Kelpiens. Ce dernier les prévenait d'un danger en sortant de leur gangue de protection et en s'agitant. Cette capacité leur donnait un avantage pour le détecter assez tôt et pouvoir ainsi le fuir. Un Kelpien sentait littéralement l'arrivée de la mort.

Un Kelpien possédait un cycle de vie en deux phases qui étaient séparées par une transformation biologique nommé *vahar'ai* Dans leur stade secondaire, les Kelpiens ayant subi une transformation physiologique et comportementale devenaient d'une nature féroce avec un penchant pour le conflit. Ils ne possédaient alors plus de ganglions de menace, remplacés par des aiguillons auto-propulsés et n'avaient donc plus une peur instinctive.

Au 31e siècle, les Ba'ul ont formé une alliance avec les Kelpiens et rejoint la Fédération. « L'Œil qui voit tout » des Ba'ul a évolué pour devenir un symbole de protection universelle.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 3 [6]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Kelpien/Ba'ul) 2 (3)
History (Kelpien/Ba'ul) 1 (2)
Language
  Kelpian 2
  Ba'ul 1
World Knowledge (Kaminar) 1 (2)
Unarmed Combat (Quills) 0 (1)
Planetside Survival (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Shrewd +1
Excellent Sight +2
Alertness +2
Intolerant (Ba'ul) -2

Before Vahar'a replace Alertness +2 and Intolerant (Ba'ul) -2 by:
Prudent +2
Coward -2
And remove Unarmed Combat (Quills) 1 (2)

KELVAN

Planète d'origine : Kelva
Quadrant : Non Applicable
Appartenance : Empire Kelvan

Les Kelvan sont une espèce non-humanoïde intelligente et rigoureusement disciplinée originaire de la galaxie d'Andromède. Seuls quelques Kelvan sont connus pour avoir voyagé jusqu'à la Voie lactée. La science kelvanne permet à leurs explorateurs d'abandonner leurs formes physiques natives au profit de nouveaux corps plus adaptés aux environnements locaux. Le processus de transfert est connu sous le nom « d'enfermement » dans des « coquilles humanoïdes ». Ce processus est suffisamment complet pour passer une observation à l'œil nu, ainsi que pour déplacer fondamentalement les personnalités kelvannes vers une perspective humanoïde alors qu'elles expérimentent la vie avec des sens physiques radicalement différents.

Sous leur forme naturelle, les Kelvans sont immenses par rapport aux humanoïdes, faisant au moins deux fois la taille d'un mâle Klingon adulte. Leurs esprits complexes possèdent une discipline suffisante pour faire fonctionner chacun de leurs cent membres en forme de tentacule indépendamment, mais leur capacité intellectuelle supérieure s'est développée au prix d'émotions et de perceptions sensorielles plus distrayantes.

Les Kelvans croient en leur supériorité innée et considèrent que le sort des espèces inférieures est d'être conquis et gouverné. Impitoyables mais pratiques, leurs objectifs sont exprimés en termes simples et civils sans aucune indication de soif de sang. Tant que l'obéissance exigée par le code d'honneur de Kelvan est respectée, leurs sujets conquis sont traités avec le respect approprié et bénéficient d'une certaine latitude.

Il y a des siècles, les Kelvans ont pris conscience que l'augmentation dangereuse des niveaux de rayonnement dans leur galaxie d'origine rendrait leur galaxie inhabitable par leur espèce dix mille ans plus tard. L'empire Kelvan a alors envoyé une vague de vaisseaux rapides et multigénérationnels vers les galaxies voisines. Les équipages d'explorateurs (et leurs descendants) ont reçu l'ordre de rechercher de nouveaux territoires et de faire rapport sur leur aptitude à la conquête et à l'occupation. Les vaisseaux Kelvan sont capables d'opérations soutenues et de maintien de la vie sur plusieurs millions d'années-lumière, à travers le vide entre les galaxies qui n'offrent aucune chance de répit sur des bases stellaires ou des planètes amies. Leurs systèmes de propulsion plus rapides que la lumière permettent la traversée dans un délai raisonnable, ne couvrant que quelques générations Kelvan, tandis qu'un vaisseau spatial standard fonctionnant à une distorsion maximale prendrait des milliers d'années pour terminer ce même voyage. Un vaisseau Kelvan ayant quitté Andromède dans les années 1960 et a atteint la bordure de la Voie lactée en 2268, date du premier contact avec la Fédération. Leurs compétences en ingénierie leur permettent de modifier rapidement des technologies relativement primitives et extraterrestres, les rendant ainsi beaucoup plus performantes.

Attributes
Fitness 4 [7]
  Strength +2
  Vitality +2
Coordination 1 [4]
Intellect 2 [5]
  Perception -1
Presence 1 [5]
  Empathy -1
Psi 2 [6]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Any Science, (Random) 2 (3)
Culture (Kelvan) 2 (3)
History (Kelvan) 1 (2)
Language
  Kelvan 2
World Knowledge (Kelva) 1(2)

Typical Advantages/Disadvantages
Multitasking +2
Arrogant -1
Hides Emotion -2
Code of Honor (Kelvan) -2

KESSOK

Planète d'origine : Kessok
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Kessok sont plus grands que la plupart des humains, ont des épaules larges et sont lourds en général. Ce sont des êtres pâles, complètement constitués de silicium au lieu du carbone habituel. Ils ont les yeux rouges intenses et leurs voix généralement graves peuvent sembler agressives aux étrangers. Leur aura dangereuse est d'autant plus prononcée qu'ils ont deux grandes cornes sur les côtés sur le haut de la tête. Ils ne semblent pas avoir de distinctions sexuelles particulières mais la Fédération ignore pour autant s'ils sont hermaphrodites et leur mode de reproduction

Après la guerre du Dominion, les Cardassiens à la recherche de ressources pour reconstruire leurs mondes ont découvert et établi le premier contact avec les Kessok en 2378. Leur première approche fut destinée à donner aux Kessok l'impression qu'ils les protégeaient et ainsi viser leur adhésion à l'Union. Sous la manipulation cardassienne, les Kessok ont alors attaqué plusieurs vaisseaux spatiaux notamment de la Fédération et du Dominion.

Alors que Starfleet sait que les Kessok possèdent plusieurs colonies (dont Omega Draconis III) dans une zone spatiale nommée le Maelström, la connaissance du territoire, de l'histoire et de la culture des Kessok est loin d'être complète. La Fédération ignore où se trouve leur monde natal mais en raison de leur nature à base de silicium, les scientifiques supposent cependant qu'il s'agit d'un monde désertique.

Leur technologie est toutefois très intéressante et dangereuse car alors que de nombreuses espèces ont la capacité de terraformer une planète, les Kessok utilisent leurs dispositifs pour modifier directement le soleil d'un système et adapter celui-ci à ses planètes.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 1 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Kessok) 2 (3)
History (Kessok) 1 (2)
Language
  Kessok 2
World Knowledge (Kessok) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
Planetside Survival (Desert) 2 (3)

Typical Advantages/ Disadvantages
Toughness +2
Poor Hearing –1

KINSHAYA

Planète d'origine : Kinshaya
Quadrant : Beta
Appartenance : Saint Ordre du Kinshaya

Les Kinshaya sont l'espèce dominante du Saint Ordre du Kinshaya, une théocratie militaire située dans le quadrant Beta. La Fédération n'a encore jamais eu de contact avec cette entité politique et n'a que les données les plus sommaires. Ils sont toutefois connus pour être frontaliers de l'Empire Klingon. Le nom « Kinshaya » est d'ailleurs un mot klingon signifiant « possédé par un démon » qui a été appliqué à cette espèce pendant la « Guerre des démons », qui s'est déroulée de 2232 à 2237. Ils sont trop puissants pour être conquis, mais pas assez puissants pour constituer une menace majeure. Le motif du début du conflit est incertain, mais la soif de conquête des Klingons et l'insistance de Kinshaya sur le fait que les Klingons sont eux aussi des "Démons" sont toutes deux des causes probables.

Un Kinshaya mesure en moyenne 2 mètres et pèse environ 200 kg. Ils n'ont pas de tête discernable et leurs organes sensoriels sont situés dans la partie supérieure du torse, entre les énormes épaules blindées. Ils deux bras et six pattes, d'où pendent d'épais plis de peau ressemblant à des ailes ou à un lourd manteau. Les pattes sont recouvertes de plaques osseuses qui se chevauchent. Les épaules ont des plaques similaires, d'où dépassent un certain nombre de pointes ou de cornes. Ils sont recouverts d'une courte fourrure verte/noire. Le «visage» a deux yeux ronds à double lentille, un orifice respiratoire recouvert d'un rabat et une bouche ronde entourée de trois rangées de dents pointues. Un troisième organe se trouve se trouve à l'arrière mais n'est capable que de détecter le mouvement et la lumière ou l'obscurité. Les organes auditifs sont recouverts de peau.

Ils portent aussi des ailes vestigiales qui leur poussent dans le dos. Ces ailes étaient jadis utilisées pour le vol, mais les Kinshaya sont devenus trop lourds elles ne sont maintenant conservées qu'à des fins d'affichage uniquement. Les couleurs de leurs ailes signifient leur lignée familiale, et lorsqu'elles sont déployées, elles deviennent très visibles. Un Kinshaya ne déploie ses ailes qu'en signe de respect : les officiers militaires l'utilisent pour saluer leurs supérieurs. Pour un humain, ils ressembleraient à une énorme chauve-souris, une chimère ou un griffon (bien qu'aucun humain n'en ait jamais vu), et pour les Klingons, ils ressemblent beaucoup aux démons de leur mythologie.

Les Kinshaya sont déterminés à détruire toutes les espèces intelligentes non-Kinshaya. Ils attaquent sans avertissement ni provocation, et se battent jusqu'à la mort. Ils ne comprennent pas le concept de retraite ou de retrait stratégique, ce qui a donné aux Klingons un léger avantage lors des rencontres précédentes. Les Klingons pensent (à juste titre) que les Kinshaya domestiquent toutes les formes de vie pour s'en nourrir.

Les vaisseaux spatiaux de Kinshaya sont sphériques, tout comme leurs centres de commandement. Le cercle semble être un symbole d'une grande importance dans leur culture et leur hiérarchie militaire est aussi une hiérarchie religieuse : les rangs comprennent diacre, vicaire, évêque, archevêque et cardinal.

À la fin des années 2370, dans les années qui ont suivi la guerre du Dominion, les Kinshaya ont renouvelé leur agression contre l'Empire Klingon et se sont s'est livré à plusieurs actes de piraterie dans le secteur Mempa. Ils ont également pris l'habitude de kidnapper des officiers klingons et de les déshonorer aux yeux de la culture klingonne en ne leur permettant pas de mourir. Les représailles des Klingons ont coûté aux Kinshaya leur monde natal, mais le Saint Ordre n'a pas été sérieusement endommagé par la perte.

Attributes
Fitness 4 [8]
  Strength +2
Coordination 2 [5]
  Dexterity -1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -2
Psi 0 [1]

Skills
Any Engineering (Random) 1 (2)
Culture (Kinshaya) 2(3)
Energy Weapon (Energy pistol) 1 (2)
History (Kinshaya) 1(2)
Language
  Kinshaya 2
Primitive Weapon (Blade Gauntlet) 2(3)
World Knowledge (Kinshaya) 1(2)

Typical Advantages/ Disadvantages
Excellent Hearing +2
Excellent Sight +2
Resistant (Radiation) +2
Resistant (Vacuum) +2
Toughness +2
Zero-G Training +2
Arrogant -1
Intolerant (Non-Kinshaya Species) -3
Species Enemy (All Intelligent Life) -5

KLAESTRON

Planète d'origine : Klaestron
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération/ Union Cardassienne

Il s'agit d'une race humanoïde capable de voyages dans l'espace et distinguable par un lobe d'oreille qui se poursuit jusqu'à la plissure des yeux.

Dans leur société les mâles et les femelles sont considérés comme égaux bien qu'ils possèdent les mêmes distinctions sexuelles que la plupart des autres races.

Leur monde, Klaestron IV se remet peu à peu d'une guerre civile. La situation et la politique klaestronne les mettent en effet dans une position particulière car ils sont à cheval et membre de la Fédération et de l'Union Cardassienne.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Cardassian) 2 (2)
(Federation) (2)
History (Cardassian) 1 (2)
(Federation) (2)
Language
Cardassian 1
Federation Standard 1
Klaestron 2
World Knowledge (Klaestron) 1 (2)
Any Engineering (Random) 1 (2)

Typical Advantages/ Disadvantages
Arrogant -1
Renown Openness +2
Renown Initiative +1

KLINGON

Planète d'origine : Qu'nos
Quadrant : Beta
Appartenance : Empire Klingon

Les Klingons sont une race de guerriers fiers vivant pour et par l'honneur. N'insultez jamais l'honneur d'un Klingon, vous le payerez de votre vie. Tout dans la vie d'un Klingon tourne et se paie par l'honneur. Ils combattent toujours à mort sauf lorsqu'ils le font pour le plaisir. Ils adorent d'ailleurs en faire récit et se vanter de leurs exploits.
Ils apprécient souvent l'opéra et le chant de guerre épique. Leur langue est très gutturale et peu mélodieuse. Leur cuisine est particulière car composée souvent d'aliments crus voire même vivants ce qui la rend peu ragoûtante. Ils possèdent tous un goût particulier pour les armes blanches dont le Bat'leth (épée d'honneur), le Mek'leth (arme à une main recourbée) ou encore le D'k tahg (couteau de combat).

Dans la nuit des temps, les Klingons ont tués leurs dieux. Leur Empire débuta aux environs de 670 (selon le calendrier terrestre) alors que Kahless tua le tyran Molor et se proclama Empereur. Ils ont ensuite étendu leur territoire à travers le quadrant Beta en débordant sur le Quadrant Alpha. En 2069, l'Empereur mourut sans aucun héritier et le pouvoir passa alors aux mains du au Haut Conseil dirigé par un chancelier.

Les Klingons ont été ennemis de la Fédération depuis le premier contact officiel de celle-ci en 2218. La délégation fédérée fut massacrée et ils s'emparèrent du vaisseau de Starfleet comblant ainsi leurs lacunes technologiques. Cette expérience traumatisante pour Starfleet fut à l'origine de la célèbre « Prime Directive ».

Ils se sont aussi brièvement alliés aux Romuliens de 2288 à 2292 avec qui ils ont échangé la technologie d'occultation qui équipe aujourd'hui tous leurs vaisseaux. Ils se sont toutefois alliés avec la Fédération depuis 2353 par le Traité d'alliance. Les pourparlers de paix avaient été entrepris lors de la célèbre conférence de Khitomer en 2293.

En 2366 et 2367 ils ont connu une guerre civile suite à une rivalité entre la famille Duras et celle de Gowron. L'alliance avec la Fédération fut toutefois mise à rude épreuve lors de la guerre contre la Dominion où les pertes klingones furent très élevées.

Les Klingons sont d'aspect solide et trapu et portent presque toujours une armure lorsqu'ils ne sont pas sur leur monde natal y compris les femmes. Ils ont des franges osseuses caractéristiques au front et portent généralement barbes (pour les messieurs) et cheveux longs. Une autre caractéristique qui les rend très résistant est le « brak lul » ou redondance d'organes. En effet, les ont deux foies, des côtes et vertèbres supplémentaires ainsi qu'un cœur à huit chambres. Cela les rend très résistants et une seule blessure ne les empêche pas de poursuivre le combat.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Vitality +2
Coordination 3 [5]
Presence 3 [6]
  Willpower +1
  Empathy -1
Intellect 2 [5]
  Logic -2
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Klingon) 2 (3)
History (Klingon) 1 (2)
Language
  Klingon 2
Primitive Weaponry (Random) 2 (3)
World Knowledge (Qo'nos) 1 (2)
Unarmed Combat (Mok'bara) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
High Pain Threshold +2
Code of Honor (Klingon) -4
Organ Redundancy (brak'lul) +2

KOBALI

Planète d'origine : Kobali
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Kobali sont une espèce chauve avec une peau grise tirant sur le violet par endroits. Ils sont dépourvus de lobes d'oreille et de sourcils. Leur seul contact avec la Fédération eut lieu en 2376 via l'incursion de l'U.S. S Voyager dans le Quadrant Delta.

Ils se reproduisent de manière fort particulière puisqu'ils récupèrent des cadavres d'autres espèces qu'ils réaniment. Ensuite durant de longs mois, ils altèrent la structure cellulaire et l'ADN du « Ressuscité » au moyen d'un pathogène génétique pour le rendre entièrement Kobali. De tels changements affectent toutes les parties du corps et sont presque impossible à défaire –même sur une échelle purement cosmétique- car ils ne laissent pratiquement aucune trace de l'ADN original. Après cela, il ou elle reçoit un nom Kobali et est placé dans une famille Kobali pour son acclimatation. Il est toutefois possible de retrouver l'apparence originelle d'une personne par des injections répétées d'inaprovaline qui doivent être effectuées très régulièrement, l'agent pathogène Kobali reprenant toujours le dessus.

La réanimation est la tradition Kobali la plus importante et peut entrer en conflit avec les croyances funéraires d'autres espèces qu'ils rencontrent notamment les Vaadwaur. Le procédé résulte généralement dans de sévères pertes de mémoires de la vie antérieure mais certaines personnes se rappellent toujours de certaines parties de leur ancienne vie ce qui est connu comme le « *kyn'steya* ». Cela pousse certains Kobali à fuir leur nouveau monde à la recherche de leur ancienne vie, ils sont activement recherchés par les Kobali et encouragés à réintégrer leur nouveau foyer.

Leur technologie est à un niveau comparable à celle de Starfleet sauf sur le plan médical où ils sont plus avancés. Très peu de choses sont connues quant à leur physiologie si ce n'est qu'ils possèdent un cerveau multi sphérique à six lobes et sont considérés comme très intelligents (comparés aux humains). Leur système cardiovasculaire est binaire.

Leur régime alimentaire semble peu varié, leur principal aliment ressemblant à une pâte grise peu savoureuse et lorsqu'ils goûtent à d'autres mets, cela a une saveur métallique pour eux.

Leur langage est très complexe et robuste, et ils sont très respectueux de la vie, leur devise principale étant : "N'ayez pas d'envie de vengeance envers ceux qui vous ont conduit à la mort, car ils vous ont donné une chance de vivre à nouveau."

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Culture (Kobali) 2 (3)
History (Kobali) 1 (2)
Language
  Kobali 2
Sciences, Medical (Genetics) 2 (3)
Sciences, Medical (Random) 2 (3)
World Knowledge (Kobali) 0 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Telepathic Resistance +4
Poor Chemoreception -2

KOBLIAD

Planète d'origine : Kobliad
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Il est assez simple de reconnaitre les Kobliad à la crête osseuse (moins affirmée que chez les Klingons) qui parcourt le milieu de leur crâne jusqu'à l'arête du nez, à la structure également osseuse qui surmonte leurs yeux, ainsi qu'à leur absence de sourcils. En dehors de ces caractéristiques, ils sont tout à fait semblables à d'autres humanoïdes, notamment par leur peau claire, identique à celle des Terriens de race blanche. Leur langue natale est réputée pour être très difficile à maîtriser sans traducteur universel et même celui-ci peut montrer des lacunes tant leur parler est complexe.

L'espèce des Kobliad s'éteint lentement, Starfleet ignore la nature spécifique de l'affection qui les frappe, même sachant qu'ils ont besoin de deuridium, substance qui contribue à la stabilisation de leur structure cellulaire, indispensable à la prolongation de leur existence. Malheureusement, le deuridium est très rare, les efforts de la Fédération et la découverte de nouveaux gisements sur des planètes du Quadrant Gamma n'ont pas permis de s'en procurer en quantités suffisantes pour sauver toute l'espèce.

De nombreux Kobliad essaient donc de se fournir en deuridium par de méthodes plus ou moins conventionnelles, voire souvent criminelles. Ils ont atteint la capacité d'effectuer des voyages interstellaires au milieu du 22e siècle et ont été observés pour la première fois par les humains sur Risa en 2152. Depuis ils parcourent l'espace des quadrant Alpha, Beta et jusqu'au quadrant Delta dans leur quête désespérée.

Attributes
Fitness 1 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 3 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Culture (Kobliad) 2 (3)
History (Kobliad) 1 (2)
Language
  Kobliad 2
Streetwise (Locate Contraband) 2 (3)
Survival (Random) 1 (2)
World Knowledge (Kobliad) 1 (2)

Typical Advantages/ Disadvantages
Alertness +2
Strong Will +2
Medical Problem (Deuridium dependence) -2

KREETASSIEN

Planète d'origine : Kreetassia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Chancellerie Kreetasienne

Les Kreetassien sont une espèce au langage complexe qui posa beaucoup de problèmes à l'équipage de l'Enterprise NX-01 lors du premier contact en 2152. Leur visage est osseux à la manière des Cardassiens et leur peau brunâtre à l'exception de deux plaques mauves, l'une au niveau du menton, l'autre partant du nez jusqu'au front. Ils portent leurs cheveux tressés et des colliers de perles aussi bien autour du cou que comme ornements de leurs uniformes.

Les Kreetasien sont particulièrement soucieux de l'étiquette, de la courtoisie et du respect de leurs codes sociaux parfois complexes. Tout navire en orbite autour de Kreetassa, doit par courtoisie, aligner ses chronomètres sur ceux de la capitale de Kreetassan. Autre exemple, ils considèrent que manger et s'accoupler sont des activités similaires et le faire devant eux est un acte vil qu'ils jugent très offensant. Ils vénèrent aussi comme des trésors culturels des arbres rares du nom d'Alvera et Porthos, le chien du capitaine Archer, causa un incident grave diplomatique en urinant sur l'un d'entre eux.

Leurs procédés d'excuses comprennent de longs et pénibles rituels de pardon, contraignants et complexes, mais qui sont une étape indispensable pour renouer le dialogue avec eux dès qu'ils se sentent froissés. Leurs manières brusques et arrogantes les rendent terriblement irritants pour les nerfs des autres espèces ce pourquoi ils sont restés indépendants de toute coalition planétaire.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Intellect 3 [5]
Psi 0 [6]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (4)
Culture (Kreetassien) 2 (3)
History (Kreetassien) 1 (2)
Language
    Kreetassien 2
Athletics (Random) 2 (3)
World Knowledge (Kreetassia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -2

KRENIM

Planète d'origine : Krenim
Quadrant : Delta
Appartenance : Imperium Krenim

Dans une réalité alternative, l'Imperium Krenim, en 2374 était composé de plus de deux cents systèmes stellaires, neuf cents planètes et des milliers de vaisseaux capables de distorsion répartis sur cinq mille parsecs du Quadrant Delta. Leurs plus grands adversaires étaient des races connues sous le nom de Rilnar et Zahl qui furent annihilées sans même le savoir.

En effet, les Kenims étaient de redoutables adversaires faisant usage d'armements à base de torpilles à chronitons qui traversaient les boucliers sans perdre de leur efficacité. Plus terrible encore, ils étaient capables de modifier l'histoire à l'aide d'un vaisseau temporel dont ils se servaient pour annihiler depuis une simple molécule jusqu'à des espèces entières en un seul tir. Toutefois chaque usage de cet arme avait des répercutions temporelles et chaque incursion leur demandait de sérieux calculs pour ne pas trop endommager l'Imperium lui-même.

Lors du premier contact avec la Fédération par l'intermédiaire du U.S.S Voyager, le fameux vaisseau temporel fut détruit ce qui eut pour effet d'annuler tous les dégâts causés par les Krenims et ramena leur belliqueuse société au stade technologique moins avancé.

Les Krenim de cette nouvelle chronologie ont alors établi une variante du DTI connue sous le nom *d'Agence de défense temporelle Krenim*. Contrairement aux objectifs du DTI de préserver la chronologie actuelle, l'objectif de l'Agence est toujours d'utiliser le voyage dans le temps pour assurer subtilement la suprématie des Krenim une chronologie où leur empire serait restauré.

En effet après avoir découvert des "bouées de journal" créées par Voyager au cours de la « chronologie d'origine » (qui étaient protégées des modifications de l'histoire par une technologie de phase Borg), les Krenim ont à nouveau tenté d'éliminer le U.S.S Voyager du passé pour empêcher l'équipage d'affecter leur histoire. Cette attaque a entraîné une brève fracture du Voyager sur plusieurs périodes de son histoire mais lorsque son équipage a -une fois de plus- réussi à annuler cette attaque et restaurer la chronologie actuelle.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Sciences, Space (Random) 1 (2)
Sciences, Physical (Random) 2 (3)
Culture (Krenim) 2 (3)
History (Krenim) 1 (2)
Language
  Krenim 2
Any Engineering (Random) 1 (2)
Engineering, Theoretical (Time Continuum Theory) 2 (4)
World Knowledge (Krenim) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sense of Time +1
Intolerant (All but Krenims) -3

KRESSARI

Planète d'origine : Kressari
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Étant donné que leur peau reptilienne n'est pas aussi souple que la plupart des autres humanoïdes, les Kressari expriment leurs états émotionnels à travers des changements dans les couleurs de l'iris de leurs yeux. Ces couleurs comprennent le noir, le blanc, le bleu, le violet et le vermillon, chaque couleur indiquant un état émotionnel différent. Les couleurs peuvent aussi se combiner, les unes entourant les autres en anneaux concentriques, pour exprimer des émotions plus complexes.

Les Kressari adhèrent à des pratiques inhabituelles car, les végétaux, les plantes et toutes les formes de flore ont beaucoup d'importance. Aussi seuls les membres de leur société qui ont démontré une maîtrise incroyable de toutes les formes de sciences botaniques sont éligibles pour occuper un poste important au sein de leur gouvernement. Les Kressari sont d'ailleurs connus comme des marchands d'ADN végétal. Ils sont l'une des rares espèces humanoïdes intelligentes n'ayant pas une véritable appréciation de la plupart des formes d'expression artistique. Bien qu'ils écoutent et apprécient certaines formes de musique, leur véritable amour est et sera toujours envers l'émerveillement et la beauté que la plupart des formes de vie végétale botanique leur inspirent.

Les Kressari sont généralement considérés comme neutre et ne possèdent pas d'armée. Lorsqu'ils ont été engagés dans une guerre avec les Subytt au milieu du 24e siècle, ils ont engagé des mercenaires, des pirates et d'autres espèces pour se battre à leur place. Cependant, en 2370, les Cardassiens utilisèrent les Kressari pour faire passer des armes au Cercle afin de déstabiliser Bajor et de garder leur implication secrète.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Gardening) 1 (2)
Culture (Kressari) 2 (3)
Engineering, Systems (Environmental/Life Support Systems) 1 (2)
History (Kressari) 1 (2)
Language
    Kressari 2
Sciences, Life (Agronomy) 2 (3)
Sciences, Life (Botany) 2 (3)
World Knowledge (Kressari) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Species Friend (Philosian) +1
Intolerant (Subytt) -1

KRIOSIAN

Planète d'origine : Krios Prime
Quadrant : Beta
Appartenance : Empire Klingon (Protectorat)

Physiquement, les Kriosiens sont presque identiques à leurs ancêtres et voisins, les Valtese, très proches des Trill car marqués comme eux par des taches qui partent du haut de leur front le long du côté de leur visage jusqu'à leur dos, atteignant un point à peu près à mi-chemin de leur colonne vertébrale.

Au 22ème siècle, les Kriosiens étaient sous le règne de la dynastie souveraine de Krios Prime, une famille connue et réputée sur des centaines de mondes. Les gardes royaux de la dynastie sont connus sous le nom de « garde souveraine » et leur chef est le « Premier monarque ». Les Kriosiens se sont toutefois un peu moins bien intégrés à la société klingonne (dont ils sont un protectorat) que les autres membres de l'Empire car c'est un peuple des plus artistique, culturellement actif, amoureux des rituels et beaucoup plus enclin à la contemplation paisible.

Ils sont extérieurement gentils, généreux et extravertis. De ce fait, ils font un commerce soutenu avec l'Alliance Ferengie et la marine marchande de la Fédération. Toutefois, la majorité de leurs échanges se font avec les Valtese et les Klingons avec lesquels ils sont également très impliqués dans la diplomatie.

En 2367, des rebelles Kriosiens commencèrent à se battre contre les Valtese. Pendant la révolte, ils se cachèrent dans la ceinture d'astéroïdes d'Ikalian, se servant des actinides des astéroïdes pour se masquer des détecteurs. Pour la plupart, les Klingons ont toléré cette rébellion, jusqu'à ce que Vagh, le gouverneur Klingon de Krios, charge la Fédération de fournir des phasers aux rebelles. Après une enquête plus approfondie par Starfleet, il a été découvert que les fournisseurs étaient, en fait, les Romuliens, qui plantaient les preuves pour tenter de creuser un fossé entre les Klingons et la Fédération, et de mettre en péril le Traité d'Alliance.

L'année suivante, Krios Prime et Valt Minor ont finalement convenu d'une cérémonie de réconciliation pour mettre enfin un terme à la guerre. La cérémonie a eu lieu à bord du vaisseau de la Fédération USS Enterprise-D, à mi-chemin entre les deux systèmes.

Les Kriosiens sont également connus pour leurs métamorphes empathiques. Alors que les métamorphes mâles sont assez courants, les métamorphes femelles n'apparaissent qu'une fois toutes les sept générations et sont très recherchées en tant que partenaires et épouses parfaites.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Kriosian) 2 (3)
Diplomacy (Random) 1 (2)
History (Kriosian/Valtese) 2 (3)
Language
  Kriosian 2
  Valtese 2
Sciences, Social (Random) 1 (2)
World Knowledge (Krios Prime) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Intolerant (Valtese) -1

KROMSAPIOD

Planète d'origine : Kromsa
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Physiquement, les Kromsapiod sont effrayants car plus grands que la plupart des humanoïdes, avec un haut du corps puissamment construit, des pattes digitigrades et de longues queues aux pointes barbelées. Leurs visages sont plats et couverts de plaques articulées, et ils ont des dents acérées. Ils ont trois doigts sur chaque membre, tous portant des griffes qui leur permettent de grimper sur les murs et les plafonds. Leurs épaules, poitrine, avant-bras et chevilles ont des saillies acérées en forme de lames ; celles de l'avant-bras pouvant être retirées pour être utilisées comme armes. Leur peau est de couleur verte, tout comme leur sang. Les Kromsapiod peuvent se déplacer à la fois de manière bipède et quadrupède.

Les Kromsapiod sont des prédateurs et ils ont un besoin indéniable de chasser qui devient frustrant s'il reste trop longtemps sans réponse. Cependant, comme ils respectent la vie par-dessus tout, ils assouvissent leurs instincts par les « chasses ritualisées de Venarix », non mortelles, de « capture et de libération » impliquant des proies sensibles qui ont donné au préalable leur consentement à être chassées. Ils croient qu'il n'y a que trois types de proies : celles immobilisées par la peur, celles qui courent et se cacher pour retarder l'inévitable, et "une créature ailée de type lézard". Ils marquent leurs proies de leur sang et portent des peintures rituelles lors de leur chasse.

Attributes
Fitness 3 [6]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [6]
Intellect 2 [5]
  Logic -2
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Kromsapiod) 2 (3)
Dodge 1
History (Kromsapiod) 1 (2)
Language
  Kromsapiod 2
Primitive Weaponry (Random) 2 (3)
Tracking (Hunting) 0 (3)
Unarmed Combat (Random) 2 (3)
World Knowledge (Kromsa) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Pain Threshold +2
Weapons Master +2
Code of Honor (Hunters Code) -2
Compulsion (Hunting) -2

KTARIAN

Planète d'origine : Ktaria VII
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération (membre probatoire)

Ktaria VII est une planète connue pour ses glaciers qui offrent parmi les meilleures conditions de ski du quadrant mais surtout pour la multitude de produits culinaires de qualité, exportés depuis la planète : chocolat, pudding, merlot, œufs et bière.

Les Ktarian sont reconnaissables à leurs yeux félins et à leurs lobes frontaux proéminents. De par cette excroissance crânienne, la plupart des Ktarian réfléchissent très rapidement, sont impulsifs, capricieux et incapables de se focaliser plus de quelques minutes sur une tâche particulière. Les cœurs ktariens ont huit chambres distinctes.

L'histoire ktarienne est marquée par trois périodes de guerre : les guerres de Dieu, les guerres de la doctrine et les guerres nationales. Chaque période de guerre s'est terminée par la formation d'un gouvernement d'union mondiale, mais les deux premiers se sont finalement effondrés. Grâce à la troisième itération, ils ont toutefois développé une capacité à voyager dans l'espace dès le 21è siècle terrien et étaient présents sur Terre dès 2155 lors de pourparlers pour la formation d'une coalition de planètes. Toutefois, les Ktarian préférèrent leur indépendance et de ce fait, même au 24ème siècle leur technologie est restée inférieure à celle de la Fédération.

En 2368, le gouvernement Ktarian tenta alors de prendre le contrôle de Starfleet pour combler ces lacunes. Au moyen d'une technologie de contrôle des pensées présentée comme un jeu ils tentèrent de provoquer non seulement une forte dépendance mais aussi une grande ouverture d'esprit toutes leurs suggestions. Les plans de l'agent Ktarian Etana Jol furent contrés par l'androïde Data de l'U.S. S Enterprise-D.

Suite à cette découverte, la Fédération menaça de changer le statut de Ktaria VII de « non aligné » à « hostile », mettant en danger l'économie de Ktaria, qui dépendait de l'exportation de marchandises vers la Fédération. Les représentants du gouvernement ktarien ont été arrêtés et inculpés d'infractions pénales.

Les Ktarian entreprirent une réforme de leur gouvernement favorable à la Fédération et demandèrent ouvertement à en devenir membres en 2370. Au sein du Conseil beaucoup rejetèrent la proposition mais il fut décidé que la population entière ne devait pas pâtir des agissements de leur ancien gouvernement. Ktaria VII fut donc été acceptée mais resta en probation de par leur sympathie affichée pour le Maquis : un simple vote majoritaire au sein du Conseil peut à tout moment l'éjecter de la Fédération.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 3 [5]
    Reaction +1
Intellect 2 [5]
Presence 3 [5]
    Willpower -1
    Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Bargain (Marketplace Haggling) 2 (3)
Culture (Ktarian) 2 (3)
Gaming (Random) 1 (2)
History (Ktarian) 1 (2)
Language
   Ktarian 2
World Knowledge (Ktaria VII) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Multitasking +2
Innovative +1
Impulsive -1

LETHEAN

Planète d'origine : Lethe, située dans la nébuleuse Ionite
Quadrant : Alpha
Appartenance : Empire Klingon

Les Lethean sont une espèce violente d'apparence reptilienne menaçante avec des canines très marquées, des griffes acérées et des pupilles rouges. Ils ont une peau brune tachée de brun plus sombre ou noir. Une excroissance osseuse par de leur menton, traverse leur front et descend jusqu'à leur cou à l'arrière de leur tête. Ils ont un semblant de corne pointue au niveau de leurs yeux. Ils n'ont pas de nez ni d'oreilles distinctes.

Ils ont totalement anéanti leurs voisins Gretharan dans une guerre qui dura du milieu à la fin du 21e siècle. Ils sont tous télépathes et capables de créer des illusions afin de s'approcher au plus près de leur cible avant de lancer leur attaque à base d'électricité presque toujours fatale. Leurs compétences ont amené presque tous ceux qui quittent leur monde natal à être embauchés par divers groupes criminels. Ils sont réputés être incroyablement têtus.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [6]
Presence 3 [6]
  Willpower +1
Psi 2 [6]
  Focus +1

Skills
Mind Shield (Random) 0 (2)
Projective Telepathy (Electromanipulation) 0 (4)
  (Illusion Creation) (3)
Receptive Telepathy (Random) 0 (2)
Culture (Lethean) 2 (3)
History (Lethean) 2 (3)
Language
  Lethean 2
Unarmed Combat (Ffithaxss) 1 (2)
Streetwise (Random) 0 (2)
World Knowledge (Lethe) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Stubborn -2
Bloodlust -2

LIGONIAN

Planète d'origine : Ligon II
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Ligoniens possèdent bien une technologie de téléporteurs mais ils sont extrêmement vétustes et à d'autres égards, ils ne sont pas aussi avancés technologiquement que la Fédération, même si le premier contact avec celle-ci remonte au moins à 2320. Ils ont une société très structurée, sont extrêmement fiers, valorisent la patience et leur honneur personnel par-dessus tout, et en tant que tels vivent selon un code d'honneur très strict. Les Ligoniens craignent toujours les étrangers et la salutation ligonienne standard consiste d'ailleurs en ce que les deux parties lèvent la main pour révéler qu'elles ne cachent pas une arme. L'histoire de la société ligonienne a quelques similitudes avec celle de l'histoire de la Terre.

Tous les Ligonien ressemblent physiquement aux humains d'ascendance sub-saharienne. Dans la société ligonienne, les femmes possèdent tous les biens et terres mais ce sont les hommes qui forment la caste dirigeante. Quand un homme épouse une femme, il acquiert le contrôle de sa richesse, et celle-ci lui passe quand elle meurt. Un homme peut prendre n'importe quel nombre d'épouses, et de même une femme peut avoir n'importe quel nombre de maris. Le conjoint favorisé est appelé le « Premier ». Si un homme souhaite prendre un nouveau Premier, le Premier actuel a le droit de défier le nouveau venu dans un combat à mort, bien que cela soit rare.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Intellect 2 [5]
  Logic -1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 1 (2)
Culture (Ligonian) 2 (3)
History (Ligonian) 1 (2)
Language
  Ligonian 2
Planetside Survival (Desert) 1 (2)
Primitive Weapon (Random) 2 (3)
World Knowledge (Ligon II) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Ambidextry +2
Weapon Master +4
Competitive -1
Primitive -1
Code of Honor (Ligonian) -4

LISSEPIAN

Planète d'origine : Lissepia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Lissepian ont des protubérances grumeleuses distinctives en forme de barbeaux niveau du menton. Ils sont glabres avec un gros lobe à l'arrière de la tête.

Depuis le début du 24ème siècle, les Lissepian sont des partenaires commerciaux actifs de l'Union Cardassienne, car ils sont connus pour toujours payer leurs factures. Nombre d'entre eux sont aussi des artisans qualifiés réputés. Cependant, certains sont également sans scrupules et prêts à tout pour un prix attrayant. Des Lissepians ont ainsi servi de relais afin de convoyer de nombreuses fournitures jusqu'au Maquis ou comme intermédiaires entre les Cardassiens et leurs colonies dans la Zone démilitarisée après sa création en 2370.

Leur loterie ainsi que la Banque centrale de Lissepia sont des institutions célèbres et notoires pour le casse de la fête des mères qui s'est produit en 2365. Leur adhésion future à la Fédération ne fait aucun doute car certains ont déjà approché Starfleet.

Attributes
Fitness 1 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [5]
    Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Bargain (Marketplace Haggling) 2 (3)
Craft (Random) 1 (2)
Culture (Lissepian) 2 (3)
History (Lissepian) 1 (2)
Language
   Lissepian 2
Merchant (Random) 1 (2)
World Knowledge (Lissepia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Contact +2
Greedy -1

LORILLIEN

Planète d'origine : Lorillia
Quadrant : Bêta
Appartenance : Indépendant

Les Lorillien se distinguent des Humains uniquement par une fente verticale entre leurs sourcils et des subtiles nuances dans leur langage corporel et leur odeur. En dehors de cela, ils peuvent être aussi variés en taille, forme et type de corps que les humains. Cela inclut la couleur des cheveux et des yeux.
Les jeunes Lorillien ont respirent exclusivement de l'oxyde de méthyle pendant les premières années de leur vie et doivent donc vers l'âge de 4 ans être progressivement «sevrés» à l'oxygène pour s'adapter aux mondes de classe M. Ils sont donc également capables de respirer d'autres gaz en l'absence d'oxygène.

Les Lorillien vivent en larges groupes familleux qui comprennent les parents, les enfants et jusqu'aux cousins. Une mère considère le père de son enfant comme « partenaire reproducteur ». A défaut d'une vraie famille, l'équipage d'un cargo peut suppléer à ce rôle. De nombreux artistes célèbres lorillien ont réussi à établir leurs compétences et leur maîtrise dans la sculpture. En conséquence, leur travail est très demandé et est exporté dans presque tous les coins de la Fédération et au-delà.

En avril 2151, un premier contact informel entre les Lorillien et les humains a eu lieu lorsque le vaisseau terrestre *Enterprise NX-01* visita Rigel X. Dès 2162, le président de la Fédération, Thomas Vanderbilt, avait espéré faire la publicité des téléporteurs de la Fédération pour inciter les Lorillien à rejoindre la jeune Fédération. En effet, les Lorillien étaient espèce indépendante faisant du commerce dans le secteur de Kandari en exploitant jusque-là des cargos sans disposer de cette technologie. L'Empire Klingon les considérait d'ailleurs comme une "race faible" d'anciens « jeghpu'wl' », ou « clients » de la Confédération de Vulcain et les ciblaient volontiers avec leurs navires corsaires. Il fallut attendre 2311 pour que les Klingons ne se décident à traiter formellement avec eux.

En 2163, les Lorillien échangeaient et parlementaient déjà avec la Fédération mais n'étaient toujours pas formellement alignés avec celle-ci. En 2164 ils faisaient (avec les Axanar) toujours pression sur la Commission commerciale rigélienne pour qu'elle promulgue des lois sur la sécurité et la lutte contre la piraterie, ou même qu'elle rejoigne la Fédération afin d'obtenir la protection de Starfleet dans le secteur de Kandari.

Lors de l'Invasion Borg de 2381, Lorillia fut l'un des nombreux mondes dévastés par le Collectif Borg dans une tentative d'extermination de la Fédération. Heureusement une partie importante de leur population vivait dans des colonies ou sur d'autres mondes lorsque cette catastrophe s'est produite. En conséquence, près d'un quart de leur population totale a survécu.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Artistic Expression (Sculpting) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Lorillian) 2 (3)
History (Lorillian) 1 (2)
Language
  Federation Standard 2
World Knowledge (Lorillia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Resistant (Gas) +2

LURIAN

Planète d'origine : Luria
Quadrant : Alpha
Appartenance : Royaume Lurien

Les Lurian ont à peu près la même taille qu'un humain adulte mais sont pourtant beaucoup plus trapus que ceux-ci. Leur caractéristiques les plus remarquables comprennent un tête étroite et allongée, une bouche large, un nez bombé et de petits yeux enfoncés profondément dans leurs orbites.

Les Lurian sont réputés pour avoir plusieurs cœurs, quatre poumons et deux estomacs. Cette redondance d'organes les rend très résistants aux dégâts mais surtout aux poisons. Ils sont en outre capables de stocker du liquide dans leur second estomac des années durant ce qui les rends peu dépendants. Les Lurian aiment toutefois boire et manger. Une coutume Lurianne consiste d'ailleurs à d'apporter lors d'une cérémonie d'adieux des cadeaux au défunt sous forme de nourriture et de boisson afin qu'il ait de quoi se sustenter et subsister longtemps dans l'au-delà.

La poésie postmoderniste lurienne est connue pour être déroutante pour les non-lurians Ils sont réputés pour avoir de grandes familles très dociles et sont restés indépendants et neutres tant avant qu'après la Guerre du Dominion.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Presence 2 [4]
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Lurian) 2 (3)
History (Lurian) 1 (2)
Language
  Lurian 2
Streetwise (Random) 2 (3)
World Knowledge (Luria) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Organ Redundancy +2
Resistance +4
Obligation (various family obligations) -2

MALCORIEN

Planète d’origine : Malcor III
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération (membre probatoire)

Les Malcoriens sont caractérisés par une protubérance au-dessus des yeux et une simple phalange fusionnée au lien de doigts distincts. Ils croyaient qu'ils étaient la forme de vie la plus élevée et que leur planète était au centre de l'univers.

Dans l'histoire lointaine, avant que les gouvernements de la planète ne soient unis, elle comportait des pays distincts qui en conquéraient parfois d'autres, utilisant souvent le mot d'ordre "nous sommes vos amis". Le peuple malcorien a toujours eu beaucoup d'artistes, de journalistes et de musiciens et ont toujours diffusé des programmes à travers toute la planète.

Le milieu du 24e siècle marqua une période d'essor scientifique important pour les Malcoriens, au point de devenir un véritable enjeu politique. En 2367, alors que leur planète avait déjà un gouvernement unifié dirigé par un chancelier, celui-ci vota une série de réformes qui s'est accompagnée d'une rapide avancée technologique.

Alors que les Malcoriens étaient à 10 mois de leur premier voyage spatial, une grande partie du peuple, enflammée par les médias, montra sa vive inquiétude à l'égard d'un potentiel contact avec une forme de vie extra-terrestre. Cela se transforma en conflit et des émeutes éclatèrent.

L'Enterprise-D en orbite de Malcor à ce moment-là voulut les aider et tenta un premier contact discret seulement avec le gouvernement malcorien. Malheureusement, la découverte prématurée de personnel de la Fédération sur la surface résolut le gouvernement à décider que sa population n’était pas prête à une tel contact. En effet, la révélation d’extra-malcoriens provoquerait forcément une grave hystérie collective publique. Le premier contact formel et le lancement du premier voyage spatial malcorien furent donc provisoirement retardés, le temps que le gouvernement n’ait le temps d’amener la population à accepter la réalité sans heurts.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Malcorien) 2 (3)
History (Malcorien) 1 (2)
Language
  Malcorien 2
World Knowledge (Malcor) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Innovative +1
Shrewd +1
Phobia (Xenophobia) -2

MALON

Planète d'origine : Malon Prime
Quadrant : Delta
Appartenance : Coopérative Malonne

Les Malons disent spécialistes des missions de récupération et de sauvetage et ont une peau brunâtre tirant sur le jaune avec une large crête osseuse au niveau du nez possédant deux narines bien dessinées. Ils ont des cheveux bruns mais souffrent tous comme les humains de calvitie avec l'âge.

Si leur planète natale est un havre de paix paradisiaque, on ne peut en dire autant de l'espace qui les entoure. En effet, bien que connaissant la technologie Matière/Antimatière, les Malons ne possèdent aucun moyen de recyclage de l'antimatière. Ils sont perçus par tous leurs voisins comme des pollueurs impénitents car ils stockent impunément et en quantités astronomiques ces déchets dans certaines régions proches de leur territoire. Bien que ceux-ci rendent inhabitables les zones qu'ils occupent, pour les Malons c'est une simple conséquence de leur business et de leur bien-être privé.

Étant donné que les contrôleurs de navires ont un but lucratif élevé à poursuivre ces opérations de transport, au moins une personne dans l'industrie de l'exportation des déchets a en effet résisté aux efforts visant à développer des technologies salutaires. Par ailleurs, très soucieux de la mise à mal de leur précieuse économie, les Malons refusé l'offre du U.S.S. Voyager de disposer d'une technologie de recyclage propre.

Outre l'espace perdu dans le procédé, le problème vient des dangereuses radiations thêta dégagées par ces déchets qui provoquent maladies et mutations chez les Malons en charge de leur stockage. Ils utilisent en effet des injections de composés analeptiques pour lutter contre la *brûlure des cargos*, mais si le traitement les maintient en vie, il n'empêche pas les cicatrices et lésions cutanées. Ce travail bien que très pénible est perçu par les Malons comme une source de revenus importante, un devoir civique impératif et un mal nécessaire afin de garder Malon Prime propre.

Attributes
Fitness 3 [5]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Sciences, Medical (Radiation Poisoning Treatment) 1 (2)
Athletics (Choose Specialisation) 1 (2)
Culture (Malon) 2 (3)
History (Malon) 1 (2)
Language
  Malon 2
World Knowledge (Malon Prime) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Excellent Metabolism +1
Resistant (Radiation) +2

MARI

Planète d'origine : Mari
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Maris sont accueillants et paisibles, car doués de télépathie et sont physiquement impossibles à distinguer d'un humain. Leur planète natale est luxuriante et technologiquement avancée.

Jusqu'à la moitié du 24ème siècle, la société mari était violente et la criminalité posait beaucoup de problèmes. Cela était causé par les violents instincts primaires transmis à travers toute leur société simplement par télépathie. Afin de résoudre ce problème, les Mari ont interdit les pensées violentes et ont développé une technique d'ajustement de la mémoire nommée « Purge engramatique ».

Les Mari considèrent depuis leur système pénal comme éclairé car ceux qui commettent un crime sont arrêtés, puis soumis à cette purge afin d'enlever de leur mémoire les engrammes mémoriels offensants. Ils trouvent d'ailleurs barbare qu'on puisse enfermer des gens simplement pour les punir.

Même si toutes les pensées violentes ont apparemment été éradiquées par ce process et que la société mari est pacifiste et choquée par la violence, un marché noir clandestin et illégal a rapidement vu le jour afin de vendre des pensées violentes comme des drogues pour que certains puissent assouvir leurs sombres émotions.

Et même après la mise en évidence de ce trafic par l'U.S.S. Voyager, les autorités mari se demandent toujours si ces faits sont crédibles et si leur système judiciaire -tellement parfait- doit être réformé.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
    Empathy +1
Psi 2 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Sciences, Medical (Neurology) 2 (2)
Projective Telepathy (Random) 2 (3)
Law (Mari Law) 0 (1)
Culture (Mari) 2 (3)
History (Mari) 1 (2)
Language
    Mari 2
World Knowledge (Mari) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Pacifism -5

MARKALIAN

Planète d'origine : B'kaazi
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Markalien sont une race humanoïde d'apparence reptilienne. Ils ont une peau épaisse et coriace légèrement recouverte de bosses, de cornes et de crêtes semblables à la peau d'un lézard terrien. Chaque Markalien est marqué d'un motif similaire de rayures sombres sur la tête et ils ont de petites dépressions de chaque côté de leur visage qui leur servent d'oreilles. Ils ont également quatre narines et leur peau a tendance à brunir, bronzer ou devenir rougeâtre, quelques-uns ayant un ton grisâtre. Les Markalien ont les yeux sombres, et même les femmes ont une voix bourrue qui ajoute à un effet global rugueux et parfois intimidant.

Les Markalien sont les « coquins » et « barons voleurs » du quadrant Alpha. Les pirates, les contrebandiers, les voleurs et les mercenaires sont plus la norme dans la culture markalienne que dans la plupart des autres civilisations considérées comme honnêtes. Ils sont connus pour une organisation criminelle, la fameuse opération de contrebande markalienne. De nombreux Markalien travaillent également dans le secteur du fret et, en dehors des opérations de contrebande, certains sont employés par divers autres criminels.

La langue Markalienne native, le B'kish, est une langue gutturale rugueuse dont le son est similaire au Klingon. La langue est parfois appelée, à tort, comme le Markalien. Une langue ancienne utilisée par certains Marklien plus âgés et les mystiques est connue sous le nom de markalish. C'est une langue est parlée plus doucement, avec des sons similaires au latin terrien. Le markalish est une excellente langue pour composer de la musique ou de la poésie. Sans surprise, les Markalien apprennent assez facilement le Klingon et Nausican. Et la plupart des Markalien travaillant dans l'espace connaissent au moins un niveau passable de Fédération Standard.

Certains Markaliens utilisent un seul nom mais certains utilisent également leur nom de famille. Les femmes mariées adopteront le nom de famille de leur mari, s'il en utilise un. Les noms de famille markaliens et les noms mononymes sont très similaires comme Asoth, Durg et Madrat. Il y a peu ou pas de différence entre les noms Markaliens masculins et féminins.

Le monde natal markalien est à peine de classe M car B'kaazi est une planète rugueuse et accidentée avec très peu d'eau. En conséquence, il y a peu ou pas de production agricole. Les flores et faunes indigènes sont du type que l'on s'attend à trouver dans un désert ou dans d'autres conditions rocheuses. La température de surface est presque aussi chaude que celle de Vulcain, et avec une atmosphère plus épaisse encore, peu tolérable pour la plupart des humanoïdes. Le paysage est également régulièrement victime de tempêtes de poussière et de vents à très grande vitesse parfois mortels. La haute atmosphère est fortement ionisée.

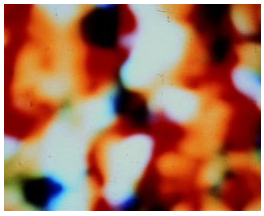
Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Markalian) 2 (3)
History (Markalian) 1 (2)
Intimidation (Random) 1 (2)
Language
    B'kish 2
Planetside Survival (Desert) 1 (2)
Streetwise (Markalian smuggling operation and Random) 2 (3) & (3)
World Knowledge (B'kaazi) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Chemoreception +1
Night Vision +2
Arrogant -1
Bloodlust -2

MEDUSAN

Par Stephen M. Wood et Dan Gurden



Planète d'origine : Medusa III
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Le monde natal des Medusan est la planète Medusa III, un monde dans les frontières de la Fédération dont ils ne sont pas membres. C'est une planète de classe K hostile avec une atmosphère toxique de dioxyde de carbone / méthane et un champ magnétique planétaire exceptionnellement puissant.

La civilisation Medusane est un très vieille et avancée. Bien qu'ils aient développé la technologie des matériaux très tard, ils connaissaient déjà la technologie du voyage par distorsion et des champs de force bien des siècles avant la Fédération. Aussi, bien qu'ils ne revendiquent aucun territoire au-delà de leur système natal, leurs explorateurs ayant voyagé à travers la galaxie, il peut y avoir des colonies Medusanes sur des planètes hostiles bien au-delà des régions explorées par Starfleet.

Ils sont télépathes et comme ils sont sans possessions matérielles n'ont pas besoin d'un gouvernement : les décisions concernant les relations interplanétaires et le contact avec étrangers échouent à un conseil de scientifiques, des experts des organismes corporels.

Les Medusans sont non-corporels et constitués de plasma surchauffé et de champs magnétiques. Comme ils sont composés de plasma énergique, ils sont à l'abri des rayonnements et des hautes températures, mais une explosion énergétique peut perturber l'équilibre délicat des champs d'énergie qui les maintiennent en vie. Leur aspect est celui d'un nuage lumineux d'énergie, flottant un demi-mètre du sol, avec des brins d'énergie apparents presque solides tissés à travers et utilisés pour manipuler les matières solides. Il n'y a pas d'organe sensoriel discernable et sans différence d'apparence ou de couleur, tous les Medusans apparaissent semblables à un observateur.
De par leur nature, ils n'ont pas une taille fixe et dans leur milieu naturel, ils occupent normalement un volume sphérique d'environ un mètre de rayon. Ils se reproduisent de façon asexuée, par fission, et les deux enfants conservent tous les souvenirs du parent. Ainsi, les Medusans peuvent vivre théoriquement pour toujours.

Les énigmatiques Medusans sont convaincus que seule la logique, l'ordre et la structure peuvent parfaire l'harmonie à atteindre : *la clé de l'évolution*. Leur ingénierie est basée sur la manipulation de champs d'énergie et de l'espace. Les « vaisseaux » médusans n'ont d'ailleurs aucune matière solide et en tant qu'êtres immatériels, ils ont des compétences dans des domaines que les humanoïdes ne peuvent même pas comprendre. Contrairement aux humanoïdes, les Medusans peuvent naviguer de visu lors d'un voyage en distorsion.
Parce que Medusans existent partiellement dans le sub-espace, ils peuvent par exemple extrapoler les relations dimensionnelles et possèdent des sens que la plupart des races humanoïdes n'ont pas comme percevoir directement le sub-espace ou « ressentir » la courbure de l'espace. En outre, la plupart des Medusans ont un certain niveau de talent psionique.

Avec leur apparence naturelle non-corporelle et multi-dimensionnelle, la vue d'un Médusan par un observateur corporel est au mieux inconfortable, au pire mortel et provoque presque toujours une forme de folie. Ce pourquoi les Médusans doivent voyager dans des containers spécialement aménagés en présence d'êtres corporels. Cela leur permet de vivre dans un environnement adapté autant que de protéger la santé mentale de leur hôte.

Attributes
Fitness 1 [2]
  Vitality +1
Coordination 2 [4]
Intellect 3 [6]
  Logic +1
Presence 1 [5]
  Willpower +2
Psi 2 [6]
  Range -1

Skills
Culture (Medusan) 2 (3)
History (Medusan) 1 (2)
Language
  Medusan 2
Projective Telepathy (Random) 0 (3)
Science, Any (choose two) 3 (3) (4)
World Knowledge (Medusa III) 1 (2)

Typical Traits
Arrogant -1
Fanatic (Order & Logic) -3;
Medical Problem (Natural state causes insanity in corporeal races) -3
Medical Remedy (Encounter Suit) +2 OR (Containment Box) +1
Sense of Direction +1
Sense of Time +1

MEGARITE

Planète d'origine : Megganon
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Comme de nombreux mondes, Megganon était en proie à la guerre, aux conflits constants et fréquents entre les régions, les villes, les communautés et les différents croyants idéologiques. Celles-ci allaient de conflits frontaliers mineurs à des affrontements occasionnels entre une racaille mal armée et à des guerres à long terme et de longue durée entre des troupes bien entraînées, équipées et dirigées.

À l'aube de leur ère moderne, la découverte d'un navire inconnu et endommagé par la bataille dans les profondeurs de leurs océans créa une étincelle d'incertitude, qui balaya toute leur population et mit fin aux conflits. Dans ce nouvel environnement de paix les meilleurs scientifiques, ingénieurs et techniciens se réunirent pour faire de la rétroingénierie et tenter de découvrir les secrets cachés dans ce vaisseau. Après 35 années d'études, ils comprirent finalement que ce navire était d'origine extramegganienne et commencèrent dupliquer bon nombre de ses technologies de pointe contenues. Cela déclencha une course à l'espace qui aboutit 11 ans plus tard avec leur première mission spatiale réussie.

Après les premiers lancements, ils rencontrèrent des commerçants dénobuliens en 2145 et peu de temps après, les Vulcain. En raison de la coopération nécessaire pour découvrir les technologies extraterrestres, ils ont lentement appris à travailler ensemble. Cela a finalement abouti à un gouvernement mondial unique qui a protégé les droits de tous et éliminé la plupart des raisons de conflit entre les différentes factions. Les relations ont continué à s'améliorer, ce qui a conduit les Megarite à rejoindre la Fédération peu de temps après sa formation. Ils ont depuis un gouvernement intérimaire de base : chaque citoyen ayant atteint la majorité a le droit de voter sur les questions importantes et quiconque peut obtenir suffisamment de signatures pour un référendum le fera voter par l'ensemble de la population. L'organe gouvernemental n'est chargé que d'appliquer les décrets pris par la population générale. Il y a un premier ministre, mais ce n'est qu'un officier de nature diplomatique. C'est un peuple très ouvert, très sympathique et très ouvert aux étrangers.

Les Megarite ont une apparence assez humanoïde avec ensemble fonctionnel de branchies qui leur permet de respirer tant dans l'eau que dans un air riche en oxygène. Ils ont une peau épaisse, des lèvres superposées sur la bouche et ne sont équipés que de molaires pour broyer leur nourriture. En conséquence, la plupart de leurs plats préparés sont liquides ou en purée. Ils ont des cordes vocales inhabituelles qui les obligent à faire vibrer leurs lèvres en parlant ou en chantant afin de produire la large gamme de sons disponibles. Ce sont des chanteurs assez qualifiés, convertissant la plupart de leur discours en une forme musicale de communication. Malheureusement, cela les oblige à utiliser un traducteur universel pour toutes les communications en dehors de leur monde natal.

Comme la plupart des espèces humanoïdes intelligentes, ils ont un système très complexe d'organes spécialisés et des hormones, et enzymes uniques. Ce sont des humanoïdes typiques qui souffrent des même problèmes médicaux physiques, mentaux et biologiques qui affectent la plupart des humanoïdes. Les Megarite ont peu de cas enregistrés de problèmes de santé mentale et pour le peu qu'ils ont, ils travaillent dur non seulement pour traiter et guérir le patient, mais aussi pour apprendre d'eux.

Les Vulcains ont joué un rôle déterminant en les aidant à concevoir de nouvelles technologies qui leur permettraient de retirer suffisamment d'humidité de l'air pour survivre pendant de longues périodes sans avoir besoin de respirer sous l'eau. Ces nouvelles technologies les ont également aidés à réguler les besoins normaux de leur corps en contacts fréquents ou en immersion sous l'eau. Finalement, la Fédération a développé un système d'injections qui leur a permis de survivre sur terre pendant environ une semaine avant de devoir s'immerger complètement sous l'eau pendant environ 6 heures.

Bien qu'étant d'apparence humanoïde, ils descendent d'animaux marins qui se sont déplacés vers la terre. La plupart de leurs contes, légendes et histoires folkloriques tournent autour des conflits, des leçons durement apprises et de leur lente évolution vers un nouveau et différent type d'espèce En tant qu'espèce, il est donc important pour eux de ne faire qu'un avec la nature. En conséquence, la plupart de leurs efforts d'exploitation minière sont maintenant hors du monde ou sous terre. La préservation de leur environnement et de leur monde est considérée comme une responsabilité de tous.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 0 [1]

Skills
Acrobatics (Aquatic) 1 (2)
Artistic Expression (Singing) 1 (2)
Athletics (Swimming) 1 (2)
Culture (Megarite) 2 (3)
History (Megarite) 1 (2)
Language
  Megarite 2
Sciences, Planetary (Navigation) 2 (3)
Sciences, Social (Ecology) 0 (2)
World Knowledge (Megganon) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Synergy +3
Species Friend (Denobulan) +1
Species Friend (Vulcan) +1
Medical Remedy +1
Medical Problem (Aquatic) -3

MELMACIEN

Planète d'origine : Melmac, détruite
Quadrant : Non applicable
Appartenance : Indépendant

Les Melmacien peuvent vivre jusqu'à 650 ans et bien que 90 % des habitants mesurent un peu moins de 90 centimètres, ils pèsent plus de 180 kilogrammes, à cause de leur ossature lourde et de leur fourrure très dense. Ils sont pourvus d'un très long museau proéminent caractéristique. En outre ils possèdent un système digestif complexe munis de plusieurs estomacs.

Ils sont considérés comme des excentriques par tous les peuples. Ils sont heureusement très rares depuis la destruction de leur planète suite à une guerre nucléaire dont l'apogée fut le 28 octobre 1985. Melmac était située dans la galaxie d'Andromède et était très semblable à la Terre. Elle possédait toutefois deux lunes, avait une forme bizarre avec un ciel vert, de l'herbe bleue et tournait autour d'un soleil violet. Melmac était sous la coupe de la Fédération impériale du commerce intergalactique jusqu'à sa destruction.

Toutefois grâce à leur technologie très avancée permettant des voyages spatiaux supraluminiques certains d'entre eux se sont aventurés jusqu'à la galaxie la plus proche de la Voie Lactée et sur la Terre. Des Melmacien ont donc survécu à la destruction de leur planère mère et se sont établis ailleurs dans l'univers. Aucun premier contact formel n'a toutefois été établi.

La devise de la planète Melmac était « *Puis-je finir votre sandwich* ? », leur hymne national « *Danse jusqu'à ce que tu tombes* » et leur fleur nationale *Roger*, un navet. Pendant la saison les fêtes et en période de deuil, les habitants se déguisaient d'ailleurs en légumes pour danser avec leur voisins (sauf les facteurs car il était illégal de danser avec un postier).

Les chats et autres félinoïdes sont la nourriture favorite des Melmacien ce qui les met très souvent en conflit avec les Caitians ou les Ferasans qu'ils considèrent comme des sources alimentaires plutôt qu'avec respect. Les Melmaciens ont aussi une prédilection pour les fruits de mer et s'en servent dans des activités sportives comme la «Bouillabaisseball ».

Leurs mœurs, coutumes et morales sembleraient complétement loufoques à quiconque s'y intéressait. Ainsi la tradition voulait que les Melmaciens aient les enfants avant le mariage et que leur système d'éducation accueille les étudiants dans leurs universités pour une période normale de… 63 ans. Ajoutons en outre que lors des rencontres sportives, ils n'applaudissaient pas mais rotaient avec candeur. L'expression 'Tu es beau comme un compresseur' était chez eux un compliment des plus raffinés… Tout un programme qui rendrait rapidement fou tout Vulcain devant un tel manque de logique.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 1 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 3 (4)
Any Science (Random) 2 (3)
Culture (Melmacian) 2 (3)
History (Melmacian) 1 (2)
Language
    Melmacian 2
Planetside Survival (Random) 1 (2)
Shipboard Systems (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Cultural Flexibility +1
Curious +1
Excellent Chemoreception +1
Arrogant -1
Smothering -2
Unorthodox -2

METRON

Planète d’origine : Metron
Quadrant : Beta
Appartenance : Consortium Metron

Les Metron ont été l'une des premières créations des Conservateurs et ont d'abord fait la guerre à leurs congénères, les Organiens, avant que les deux espèces ne se retirent mutuellement de la vie galactique et ne finissent par devenir de solides alliés.

Ce sont des formes de vies non-corporelles à la durée de vie extrêmement longue. Ils ont démontré leur capacité à adopter l’apparence qui leur convient, manipuler la matière noire, utiliser des formes d'énergie inconnues de la Fédération, effectuer des analyses complètes à grande distance, transporter instantanément de la matière sur de grandes distances et à terraformer rapidement des planètes selon des exigences spécifiques. Tous ces exploits restent bien au-delà de ce que technologie de la Fédération peut accomplir.

Le premier contact de la Fédération avec les métrons a eu lieu en 2267. En 2373, l'espèce Metron était en train de disparaître. Ils ont attiré le capitaine Benjamin Sisko de l'USS Defiant dans leur espace avec un faux appel de détresse afin qu'il puisse les aider à préserver leurs connaissances pour les générations futures. En 2379, les Métrons, ainsi que les Organiens, furent victimes d'une frappe préventive du continuum Q pour la suprématie de l'univers.

Metron possess all attributes, edge and skills at maximum level.

MINARAN

Planète d'origine : Minara II (détruite en 2268, planète de relocation inconnue)
Quadrant : Alpha puis Delta
Appartenance : Consortium Vian

Les Minaran sont des humanoïdes avec les nombreuses différences de taille, de poids et d'apparence que l'on peut trouver chez les humains auxquels ils ressemblent. Toutefois contrairement aux humains, ils ont tous une peau blanche. Autre caractéristique : Ils sont tous muets. Cependant, ce manque de cordes vocales n'est pas un handicap, mais physiologiquement normal pour leur race. Ils sont en effet non seulement capables de ressentir les émotions des autres, comme le peuvent les Bétazoïde, mais ont aussi un désir inné de les aider. C'est encore un mystère de savoir exactement comment ils communiquent entre eux, mais ils utilisent leurs capacités emphatiques pour leur permettre de communiquer des idées, des pensées et des sentiments de base avec les membres d'autres espèces. Ils possèdent également la capacité d'absorber la douleur d'une autre personne et de guérir les blessures. Lorsqu'ils absorbent la blessure d'un autre individu, une blessure identique apparait alors sur eux au même endroit mais certains développent aussi la capacité de disséminer les blessures absorbées à travers tout leur propre corps pour en atténuer les effets.

Les Minaran jouissaient d'une existence paisible sans guerres ni conflits internes d'aucune sorte. La nourriture était abondante et leur population augmentait à un rythme assez lent mais régulier. Même s'ils n'avaient toujours pas développé de technologie significative ou tenté de conquérir l'espace, ils avaient été contactés par d'autres espèces. Et de fait, depuis 2152, diverses matières premières, y compris de la nourriture, étaient transportées depuis leur monde vers un certain nombre d'autres systèmes.

En 2268, le vaisseau *USS Enterprise* entra dans le système pour évacuer un avant-poste scientifique étudiant le soleil de Minara qui semblait sur le point d'exploser en supernova. L'équipe de l'Enterprise découvrit l'avant-poste abandonné. De fait, les scientifiques avait étés enlevés par les Vian qui testaient non seulement les scientifiques fédérés mais aussi les Minaran et les Anjurwan car ils avaient décidé de ne sauver de l'explosion de la supernova que les espèces qui démontraient leur valeur. En effet, il y en avait d'autres dans le système qu'ils ne pourraient pas sauver en fonction de leur décision. Les Minaran et Anjurwan ont finalement été sauvés par les Vian et transportés quelque part dans le Quadrant Delta. Depuis la destruction de leur monde d'origine, aucune donnée n'est disponible concernant leurs situations et localisations actuelles car ils sont « protégés » par les Vian.

Sur la base des archives obtenues des différentes espèces qui ont visité leur monde natal, ils n'avaient aucun type formel de gouvernement unifié. Chaque communauté se gouvernait elle-même et la zone qui l'entourait et bien que la plupart des communautés aient un conseil quelconque, elles se présentaient dans un certain nombre de styles et de formats différents. Les villes de leur monde natal étaient spacieuses, propres, simples avec de nombreuses infrastructures, commodités et installations de loisirs pour tous. Ils n'avaient pas besoin de police car le crime était inconnu et les gens s'aidaient chaque fois qu'ils en avaient besoin.

En moyenne, ils sont perçus comme des gens paisibles, détendus, heureux et travailleurs et capables de s'adapter après contact avec d'autres espèces dont ils reflètent instinctivement les traits de caractère. On ne sait pas s'il s'agit d'un aspect universel de leur psychologie unique ou simplement limité à une partie de la population.

Avant la destruction de leur monde natal par une supernova en 2268, ils étaient un simple peuple agraire qui avait appris à maîtriser un certain nombre de méthodes différentes par lesquelles ils pouvaient produire de l'électricité pour leur propre usage. Chaque communauté avait sa propre installation de production et dépendait de ses propres capacités industrielles limitées pour obtenir ce dont elle avait besoin. N'étant pas un peuple unifié, le commerce était effectué par d'autres espèces avec chaque communauté individuelle. Ils avaient un vaste réseau de routes reliant toutes leurs communautés et le commerce se faisait entre eux.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Logic -1
Presence 2 [5]
Empathy +1
Psi 2 [6]

Skills
Body Control (Pain Reduction) 2 (3)
Charm (Influence) 2 (3)
Culture (Minaran) 2 (3)
History (Minaran) 1 (2)
Language
Minaran 2
Projective Telepathy (Random) 1 (2)
Receptive Telepathy (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Physically Impaired (mute) -1
Species Friend (Vian) +1

Renown (Openess) +3

MIRADORN

Planète d'origine : Mirada
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Miradorn sont une espèce dont le front est scindé en deux hémisphères par une crête osseuse. Leur peau est très blanche et leur coiffure relevée. La grande particularité des Miradorn est que 90% de leur population sont des jumeaux liés par télépathie. En effet, un couple d'individu forme une seule personnalité qui vit en relation quasi symbiotique. Si l'un des deux vient à mourir, le Miradorn restant sera non seulement désemparé mais mettra tout en œuvre pour venger la mort de son conjoint.

Le peuple Miradorn possède des vaisseaux assez bien armés ce qui ne les a pas empêchés de signer un pacte de non-agression avec le Dominion au début 2373. Beaucoup d'entre eux sont soit marchands soit pirates et ils sont généralement connus pour être un peuple querelleur.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 1 [1]

Skills
Culture (Miradorn) 2 (3)
History (Miradorn) 1 (2)
Language
  Miradorn 2
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
Projective Telepathy (With Twin) 0 (1)
Receptive Telepathy (With Twin) 0 (1)
Shipboard Systems (Random) 2 (3)
World Knowledge (Mirada)

And TWO at choice:

Energy Weapons (Random) 1 (2)
Merchant (Random) 1 (2)
Gaming (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Intimidation (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Dependent (Twin) -2

MIZARIAN

Planète d'origine : Mizar II
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Mizarian sont une espèce humanoïde se distinguant par un teint gris ridé de haut en bas. Tous portent des cagoules. Leur peuple est connu de la Fédération depuis la décennie 2250 et ils sont réputés posséder une intelligence supérieure. Leur physiologie est comparable à celles des humains bien que les fraises et autres baies rouges aient un effet narcotique sur leur métabolisme.

Les Mizarian ont eu une histoire très paisible, certains pourraient presque dire ennuyeuse tant leur développement fut lent et leur avancement graduel. Ils n'ont aucun cas enregistré d'aucune sorte d'activité antisociale agressive où que ce soit sur leur monde. Comme ils privilégient la non-résistance pacifique à la confrontation, ils ont été conquis six fois entre le milieu du 21e siècle et la décennie 2360. Les Mizarian ont survécu à ces invasions en n'offrant absolument aucune résistance. Ils n'ont jamais eu de forces militaires ni de police d'aucune sorte car ils n'en ont jamais eu besoin. Pendant ce temps, en tant qu'espèce, ils n'ont jamais rien fait qui puisse être considéré comme agressif et se sont simplement contentés de faire ce qu'on leur disait de faire.

Finalement, cela a pris fin et à part quelques avancées technologiques notables qui leur ont été imposées par différents maîtres à différents moments, ils semblent avoir résisté à la tourmente avec une efficacité surprenante. Actuellement, le système Mizar est généralement considéré comme territoire neutre et l'Empire Klingon refuse d'ailleurs toujours toute relation gouvernementale avec eux tant leurs opinions pacifistes sont extrêmes. Ils n'ont aucun alignement politique avec un autre gouvernement ou alliance d'espèces pas même la Fédération.

Ils sont menés par un conseil d'élus dont la taille varie et qui est composé de personnes bien éduquées et éprouvées qui ont des compétences en résolution de problèmes et un talent pour l'efficacité coopérative. Ils croient que la paix et la non-résistance pacifique assureront le développement de l'âme ce qui leur permettra de transcender leurs formes physiques et finalement de devenir un avec l'univers qui les entoure.

Bien qu'ils aient une grande collection de contes et d'histoires, ceux-ci ont tendance à être plutôt ennuyeux et monotones lorsqu'ils sont lus par la plupart des autres espèces. Ils manquent en effet d'excitation, de frisson ou de motivation héroïque. De même, leur musique est sombre, réglée sans feu, sans étincelle et on peut en dire autant de toutes leurs autres formes d'art. Tout cela semble plus propice à la méditation et à la contemplation qu'à un besoin quelconque d'amusement.

L'une de leurs coutumes s'appelle la Marche de l'Acceptation : Un jeune individu descend le long d'une longue file de 100 individus. Il s'arrête devant chacun d'entre eux pour y professer son acceptation de leur mode de vie avant d'accepter en retour un coup de fouet de cette personne. Puis il utilise ce même fouet pour frapper son propre dos avant de le retourner à la personne qui lui fait face et de continuer son périple. Cet acte de violence est principalement symbolique car dans la plupart des cas, il n'en résulte que de légères ecchymoses. Ce rituel permettrait juste à un individu de se purger de toute envie velléitaire pour le reste de sa vie.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
  Vitality -1
Coordination 2 [5]
Intellect 4 [6]
  Perception +1
  Logic -1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 3 (4)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Culture (Mizarian) 2 (3)
History (Mizarian) 1 (2)
Language
  Mizarian 2
World Knowledge (Mizar II) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Cultural Flexibility +1
Prudent +2
Resistant +3
Synergy +3
Apathetic -2
Coward -2
Weak Will -2
Pacifism -5

Renown Discipline +2
Renown Openess -2

MOROPA

Planète d'origine : Fearid
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Moropa sont une race humanoïde extrêmement violente avec une réputation de brutalité et d'agressivité qui les rend presque aussi redoutés que les Nausicaans. La première espèce extraterrestre qu'ils ont rencontrée fut les Boliens et ce ne fut pas une rencontre pacifique. Ils ont en effet essayé de voler les Boliens manifestement plus faibles et apparemment sans défense. Cela a échoué car ils ont été repoussés grâce à la technologie plus avancée des Boliens. Depuis lors, les Moropa les détestent et se méfient d'eux car ils considèrent avec mépris qu'ils ne méritent que d'être des proies. Ils entretiennent depuis une hostilité de longue date avec leurs voisins et ils sont devenus plus hostiles avec le temps.

Les Moropa ont une peau teintée de bleu avec des visages humanoïdes larges mais typiquement durs. Ils ont 4 vrilles bleues de chair, 2 qui poussent au bas de leurs mentons et une de plus de chaque côté de ceux-ci. Ils ont les cheveux noir mat, les yeux intenses et tissent souvent des décorations dans leurs cheveux ou portent des anneaux sur les vrilles du visage. La plupart des mâles Moropa mesurent entre 1m80 et 2m avec des corpulences fortes et rauques, des épaules larges et des poitrines profondes. Les femelles sont légèrement plus petites avec un physique moins musclé.

Il y a environ 2 750 ans, les lunes jumelles qui tournaient autour de leur monde sont entrées en collision et se sont brisées en millions de morceaux. Beaucoup de ceux-ci sont tombé à la surface de leur monde et les dégâts très étendus ont tué des millions de personnes. La nourriture est devenue rare et un chaos généralisé a balayé la planète alors que des émeutes, des meurtres et de nombreux autres actes criminels ont été commis au nom de la survie. La plupart des experts s'accordent à dire que c'est ce moment charnière de leur histoire qui a défini l'ensemble de leur développement en tant que peuple depuis lors et on estime qu'il leur a fallu entre 100 et 200 ans pour se remettre de la dévastation causée par cet événement cataclysmique. À cette époque, moins d'un dixième de leur population totale avait survécu. Cela a modifié leur mode de vie, leurs croyances, leur culture et leur adoption de la violence occasionnelle comme faisant partie intégrante de leur vie quotidienne.

Depuis lors jusqu'à présent, peu de choses ont changé. Les forts s'enrichissent, les faibles s'appauvrissent et le crime, la violence et la corruption sont une réalité quotidienne. Même leur découverte éventuelle des voyages dans l'espace n'a pas modifié leur mode de vie pervers. Maintenant, ils ont juste plus de monde sur lesquels pratiquer. Ils ont un gouvernement central en proie aux assassinats, à la corruption et aux luttes intestines. Le nombre de membres de leur conseil peut changer d'une semaine à l'autre et seuls les plus doués en matière de coups de couteau, de mensonges et de trahisons qui durent longtemps peuvent s'en sortir.

En 2366, après que Starfleet ait envoyé 5 croiseurs pour faire face aux attaques sans cesse croissantes contre la navigation bolienne et détruire plus de 30 de ces navires pirates supposés Moropa, les diplomates de la Fédération ont pu convaincre le gouvernement Moropa que toute nouvelle attaque serait considérée comme une déclaration de guerre. Depuis lors, ils ont limité leurs activités de piraterie aux navires n'appartenant à aucun monde membre de la Fédération. Maintenant, leurs navires s'attaquent aux faibles et sans défense, ne laissant aucun témoin derrière eux et aucune preuve concluante qu'ils sont impliqués. Mais étant donné que la technologie des leurs armes et boucliers a plus d'un siècle de retard sur la Fédération, leurs rêves de conquête ont été détruits immédiatement après être entrés dans l'espace. Maintenant, ils ne perdent même plus de temps à essayer de se rattraper par des moyens légitimes et volent ou échangent de nouvelles technologies sur le marché noir.

Pour la plupart, ils semblent tous vouloir faire des profits pour eux-mêmes et pour diable avec n'importe qui d'autre. Ils sont tout aussi diffamatoires pour se poignarder dans le dos que pour poignarder un étranger.
Ils n'ont pas de système judiciaire organisé, la force fait justice et les forts ou les rusés peuvent se venger s'ils sont assez méchants et durs. Quant à leurs communautés, elles sont construites au hasard avec peu d'attention aux infrastructures, aux installations récréatives ou à l'accès aux installations de santé et d'éducation. Les ordures sont partout, les gens vivent dans les ruelles et les caniveaux et la mort est une visiteuse fréquente et soudaine dans de nombreuses communautés…

Attributes
Fitness 2 [6]
Strength +2
Coordination 2 [5]
Reaction +1
Presence 2 [5]
Intellect 2 [4]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Moropa) 2 (3)
History (Moropa) 1 (2)
Language
Moropa 2
World Knowledge (Fearid) 1 (3)
Primitive Weaponry (Random) 2 (3)

Unarmed Combat (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Toughness +2
Competitive -1
Greedy -1
Intolerant (Bolians) -2

NACENE

Planète d'origine : Exosia
Quadrant : Non applicable
Appartenance : Indépendant

Les Nacène étaient des formes de vie sporocystiennes d'au-delà de la Voie lactée, possédant des pouvoirs bien au-delà des capacités de la majorité de ses habitants. Dans leur état naturel, ils apparaissent comme des êtres violets sans forme précise avec de courts tentacules, mais leurs cadavres se dessèchent rapidement après leur mort et ils diminuent considérablement de volume bien que vibrant toujours à proximité d'une autre forme de vie sporocystienne.

Vers 77 000 av JC déjà leur expérimentation avait fait des ravages sur le continuum espace-temps et endommagé le sous-espace. Les Nacène étaient alors partagés entre « les Autres » et « les Exilés », ces derniers étant les responsables des dégâts. Les Exilés restèrent dans le continuum espace-temps endommagé dans l'espoir de l'explorer tandis que les Autres scellèrent la porte vers Exosia et travaillaient à maintenir le tissu effiloché de l'espace-temps. Les deux factions ont finalement fait la guerre sur le monde qui deviendra finalement Monorha. Dans le conflit final, la Lumière, le chef des Exilés, a créé la Clé de Gremadia afin de permettre aux Exilés de revenir éventuellement en Exosia.

Parmi les Nacène en exil se trouvaient le Pourvoyeur, Suspiria et Phoebe. Afin de renouveler et de rafraîchir leur énergie, les Exilés ont construit Gremadia et l'ensemble du système Monorhan. L'énergie laissée par la guerre des Nacène a fait naître la vie sur Monorha ; les pouvoirs psycho kinétiques des Monorhans sont donc dus aux pouvoirs de leur « race mère ». Au milieu du XIVe siècle humain, le Pourvoyeur et Suspiria ont visité Ocampa, dévastant accidentellement la planète qui se transforma progressivement en un désert sec. La Lumière, visita alors Ocampa dans l'espoir de réparer les dommages causés par le chef Le Pourvoyeur.

Avec le temps, Suspiria a quitté l'Array d'où elle et son compagnon s'occupaient des Ocampa, en en emmenant un certain nombre avec elle. Cependant, le Pourvoyeur est resté inébranlable dans sa mission de protection des Ocampa jusqu'à sa mort. À l'approche de sa mort, il utilisa le réseau pour attirer des vaisseaux de toute la galaxie dans le but de trouver un partenaire potentiel et de produire une progéniture capable de continuer sa mission. Malheureusement, il ne put localiser quelqu'un de génétiquement compatible et décéda. Après sa mort en 2371, Kathryn Janeway de l'USS Voyager détruisit son Array pour finir la mission du Pourvoyeur nacene et s'assurer que les Ocampa étaient protégés des Kazon.

Attributes
Fitness 1 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 3 (4)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Culture (Nacene and Ocampa) 2 (3) & (2)
History (Nacene and Ocampa) 1 (2) & (2)
Language
  Nacene 2
Knowledge (Exosia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Innovative +1
Multitasking +2
Guilt -1
Medical Problem (Nearly Extinct) -3

NAPEAN

Planète d’origine : Napea
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Ces humanoïdes se distinguent par une peau assez pâle et un front caractérisé par une protubérance osseuse en forme de feuille. Ils ont un petit organe en forme d'œuf près de la base du cerveau qui leur confère leurs facultés empathiques ainsi qu’un sens du temps très précis.

Des preuves archéologiques approfondies semblent indiquer que les Napean sont soudainement apparus sur leur monde natal Il il y a environ 2 800 ans. Il n'y a absolument aucune donnée ou preuve pour soutenir la croyance qu'ils ont évolué et se sont développés sur ce monde. Bien qu'ils aient une collection riche et diversifiée de mythes et de légendes, la plus ancienne et la plus importante est celle sur le « fracas du tonnerre et la mort défiant la goutte de feu » qui a annoncé leur arrivée dans ce monde. Ils attribuent ce miracle à Kryon le Grand qui a tué le démon de la mort et les a libérés de la servitude. La découverte récente de ce qui pourrait être les restes d'un énorme vaisseau de colonie cryogénique découvert sous quelques couches de décombres sous le temple central de Kryon, la plus ancienne structure survivante de la planète, pourrait contribuer grandement à expliquer qui ils sont et d’où ils venaient. En outre, les preuves archéologiques montrent qu'il y a environ 2 800 à environ 2 300 ans, toute leur population vivait dans une série de vallées et de plaines luxuriantes qui étaient toutes reliées par une série de rivières massives et un certain nombre de lacs d'eau douce, avec la même vallée qui détient le temple central de Kryon étant l'emplacement des plus anciennes preuves d'occupation trouvées à ce jour. La plupart de leurs habitants visiteront le temple principal de Kryon dans la capitale plusieurs fois dans leur vie. Ils le font chaque fois qu'ils envisagent de faire un changement majeur dans leur vie, comme se marier, s'enrôler dans Starfleet ou prendre un poste hors du monde.

Cette période de leur histoire a été suivie d'une autre où de petits et grands groupes d'individus ont voyagé vers de nouveaux endroits et ont établi de nouvelles colonies. En 1850, ils avaient presque colonisé tous les coins de leur monde. Après cela, ils ont continué à se développer à un rythme assez constant sans véritables conflits, échanges agressifs ou conflits hostiles. En fait, le commerce et un système très fiable de coopération et d'assistance ont été développés qui sont finalement devenus la base de l'établissement d'un gouvernement central unifié.

Avec le temps, ils ont découvert la technologie nécessaire pour explorer d'abord leur système, puis ceux à proximité également. Ils ont établi des contacts avec un certain nombre d'espèces. L'une de ces premières espèces était les Denobulien. En conséquence, une fois la Fédération établie, ils ont été l'une des premières espèces à demander leur admission. En raison de leur contact favorable avec un certain nombre d'espèces, dont les Dénobulien, les Rigellien et les Vulcain, ils ont été rapidement élus. Depuis lors, ils ont été de fervents partisan de la Fédération, fournissant des scientifiques et des ingénieurs à de nombreux projets de recherche, projets de construction et finalement la plupart des activités de terraformation partout dans la Fédération.

Leur société pacifique admire et révère les anciens et vétérans qui servent à l’éducation des jeunes en tant que mentors. Ceux qui rejoignent Starfleet sont généralement des scientifiques et des ingénieurs experts en terraformation.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
    Empathy +2
Psi 3 [5]

Skills
Culture (Napean) 2 (3)
History (Napean) 1 (2)
Language
  Napean 2
World Knowledge (Napea) 1 (2)
Receptive Empathy 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Patron (Mentor) +2
Sense of Time +1
Involuntary Projective Empathy -2
Pacifism -3

NASARI

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Nasari sont une espèce du Quadrant Delta. Physiquement se sont des humanoïdes avec de nombreuses crêtes cartilagineuses proéminentes sur leur visage.

Leurs vaisseaux sont relativement puissants et patrouillent sans relâche l'espace Nasari. Ils attaquant sans sommation tout vaisseau transportant un taresien ou toute personne ayant été infectée par le rétrovirus taresien. En autres temps, les nasari sont relativement amicaux.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Nasari) 2 (3)
History (Nasari) 1 (2)
Language
    Nasari 2
Sciences, Any (Random) 1 (2)
Security (Patrolling) 2 (3)
Engineering, Material (Random) 2 (3)
World Knowledge (Nasari) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Species Enemy (Taresian) -1

NAUSICAN

Planète d'origine : Nausica III
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

Leur aspect est aussi rude qu'ils ne le sont eux-mêmes. Leur visage est reptilien, leur crane tout entier apparaissant comme cartilagineux et surmonté de cheveux noirs longs et en pagaille. Le front a de nombreux replis osseux, leur nez est très plat, les orbites des yeux protégées par un contour osseux, leur principale caractéristique visuelle étant deux crocs qui se rejoignent à l'extérieur de la bouche. Ils ont une génétique et une apparence proche des Chalnoth.

Les Nausican ne sont pas réputés pour leur grande subtilité. Ils sont en effet souvent des guerriers brutaux et musclés qui dégagent une odeur aussi forte qu'ils sont déterminés, leurs principales occupations étant très brutales et violentes. Leur planète mère, Nausica III étant des plus polluée et pauvre en ressources, la plupart des Nausican vivent d'ailleurs dans l'espace où sur d'autres planètes où ils sont réputés comme étant de grands bagarreurs, escrocs et/ou pirates. Ils n'ont pas de territoire propre mais possèdent de petites bases disséminées le long de routes commerciales qui leur servent de retraites et de dépôts pour leurs rapines de raids. Lorsqu'ils ne sont pas criminels, ils servent volontiers de mercenaires ou de gardes du corps à qui sait les payer correctement comme par exemple les Ferengis ou le syndicat d'Orion. Ils ne semblent pas avoir beaucoup de chercheurs, voire aucun, et semblent maintenir leur niveau de capacité technologique en échangeant, en volant ou en étant payés pour leurs services avec une technologie qu'ils ne possèdent pas déjà.

Bien qu'aucune preuve ne puisse être trouvée, on pense qu'ils avaient une sorte de gouvernement unifié jusqu'au 22ème siècle, mais au 24ème il ne reste aucune trace ou preuve de son existence. Au lieu de cela, ils ont maintenant des gouvernements complètement indépendants pour chaque colonie basée sur un astéroïde, hors colonie mondiale ou ville sur leur monde natal. Il n'y a pas d'unification de motif ou même beaucoup de possibilité d'entreprises coopératives entre ces groupes. De plus, chaque groupe peut avoir et a souvent sa propre forme ou son propre style de gouvernement.

Les Nausican croient en quatre dieux appelés les Quatre Vents qui habitent le Cœur du Ciel. Ces divinités regardent et observent, choisissant uniquement les meilleurs guerriers pour les servir dans l'au-delà. La plupart des experts semblent convenir que ces quatre dieux sont comme des frères, qui ont une forte rivalité entre eux. Bien qu'ils aient un certain nombre de contes, de légendes et de mythes concernant divers héros de leur passé peu d'efforts ont été déployés pour les préserver ou les enseigner aux jeunes générations. Chacun d'entre eux connaît quelques contes, ceux qui les intéressent individuellement, mais ils ne s'intéressent généralement pas aux autres et de nombreuses petites communautés n'auront qu'une petite fraction de ces contes à la disposition de leur peuple.

Le premier contact avec les Nausican avec la Terre date de 2151.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Strength +2
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Presence 1 [5]
Intellect 1 [4]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Nausicaan) 2 (3)
Gaming (Random) 1 (2)
History (Nausicaan) 1 (2)
Language
  Nausicaan 2
World Knowledge (Nausica III) 1 (2)
Primitive Weaponry (Random) 2 (3)
Unarmed Combat (Nausican Pit Fighting) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
High Pain Threshold +2

NORCADIAN

Planète d'origine : Norcadia
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Norcadian sont une race interstellaire avancée dont la planète natale est un planétoïde de classe Thêta avec une population de 260 millions d'habitants située dans un système binaire près du système Pendari dans la Quadrant Delta.

Peu de choses les distinguent des humains à l'exception de leur crête nasale. Les Norcadian apprécient comme distraction tout comme les systèmes avoisinants les matchs de « Tsunkatse », une forme d'art martial très violent.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Norcadian) 2 (3)
History (Norcadian) 1 (2)
Language
  Norcadian 2
Unarmed Combat (Tsunkatse) 1 (2)
World Knowledge (Norcadia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
1 Extra courage point

OCAMPA

Planète d'origine : Ocampa
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant (Surface de la planète sous contrôle Kazon)

Les Ocampa habitent une ville sous la surface de leur planète depuis plus de 1000ans. Le développement de leur société a en effet été interrompu par l'arrivée d'un vaisseau d'exploration nacene venu d'une autre galaxie. Celui-ci a involontairement ruiné l'atmosphère de la planète et ses occupants ont décidé de venir en aide aux Ocampa. Ces derniers étaient depuis lors totalement dépendants d'un point de vue énergétique, culturel et alimentaire du seul survivant des explorateurs, un être supérieur qui veillait sur eux nommé « Le Pourvoyeur ». Il les a volontairement protégés des pillards Kazons qui ont colonisé la surface aride de la planète.

En 2371, à la mort du Pourvoyeur, celui-ci il leur a envoyé suffisamment d'énergie pour qu'ils tiennent 5 ans et aient le temps de découvrir comment s'en sortir seuls. Starfleet ignore leur situation depuis lors et suppose qu'ils ont été asservis par les Kazons.

Les Ocampa ont une apparence humaine à la seule différence de leurs lobes d'oreilles osseux et non cartilagineux. Après la naissance ils atteignent l'âge adulte en quelques mois seulement et ont une espérance de vie ne dépasse que rarement les 10 à 12 années terrestres. Les femelles sont fécondes à l'âge de 4 ou 5 ans alors qu'elles atteignent « l'Elogium » et développent une poche dorsale pour accueillir un éventuel fœtus.

Les Ocampa sont doués de très puissants pouvoirs psychiques mais depuis qu'ils sont sous la protection du Pourvoyeur, ils les ont « oubliés » et faute de les utiliser, ceux-ci sont devenus un mythe. Correctement stimulé et entrainé, un Ocampa est capable de thermo kinésie, d'électro kinésie, de pyro kinésie, de précognition, de télékinésie, d'empathie, de télépathie, de percevoir jusque dans le subatomique, de donner la mort par la pensée ou bien d'amener un vaisseau à des vitesses bien supérieurs à Warp 10 ! C'est dire à quel point leur puissance est grande !

Attributes
Fitness 1 [4]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 2 [6]

Skills
Culture (Ocampa) 2 (3)
History (Ocampa) 1 (2)
Language
  Ocampa 2
Projective Telepathy (Random) 0 (3)
Planetside Survival (Desert) 1 (2)
Receptive Telepathy (Random) 0 (3)
Sciences, Planetary (Random) 2 (3)
World Knowledge (Ocampa) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Eidetic Memory +3
Species Enemy (Kazon) -3

ORGANIEN

Planète d'origine : Organia
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

L'étude des structures archéologiques de leur monde natal semble à suggérer que la civilisation organienne est âgée de 5 à 10 millions d'années. Cependant, certains experts pensent que cela est incorrect et que, sur la base des données et autres informations recueillies, les Organien pourraient en fait avoir évolué au-delà du besoin de corps physiques il y a 22 millions d'années. Ils sont considérés comme des "enfants parvenus et idéalistes" par le Q Continuum et ont refusé de participer à leur guerre civile entre les groupe Q et O. Ils se tenaient simplement sur le périmètre de la zone de guerre et observaient. À un moment inconnu, ils sont connus pour avoir fait la guerre aux Métrons avant que les deux civilisations n'adoptent une vision pacifique. Les Organien ont également refoulé les envoyés de l'impératrice Tkon Glevi Ut il y a environ 600 000 ans.

Les Organen étaient au courant de l'héritage des Préservateur et l'une de leurs missions était de s'assurer que les espèces plus jeunes pouvaient grandir sans être influencées. En tant que tels, ils se sont donné pour objectif de s'assurer que tout avant-poste des Préservateur reste intact par l'une des espèces les plus jeunes afin d'empêcher que la technologie de pointe ne tombe entre des mains hostiles.

Pendant dix mille ans, ils ont observé une planète contenant un virus à base de silicium et les réactions des espèces qui l'ont rencontré, dans le but de trouver une espèce dotée d'un niveau d'intelligence supérieur. Parmi les espèces que les Organien ont observées alors qu'ils tentaient de lutter contre ce virus mortel, il y avait les Klingon, les Cardassien et les Humain. Dès 2154, un groupe d'Organien a établi un premier contact subtil et informel avec les humains en prenant possession des corps de certains membres de l'équipage de l'*Enterprise NX-01*.

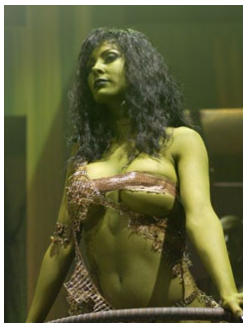
Les Organien sont une très vieille espèce, puissante et non corporelle. Il est impossible de savoir à quoi ressemblaient les Organien alors qu'ils étaient encore humanoïdes car ces êtres ont en effet évolué de ce stade il y a de cela des millions d'années alors qu'ils s'étaient tellement développés qu'ils n'avaient plus besoin d'entité corporelle. Ils ont depuis lors démontré nombre de capacités étonnantes de par la seule force de leur volonté comme la détection d'évènements à très grande distance, le déplacement sans attirer aucune attention, la neutralisation de flottes entières ou encore la possibilité d'apparaître à plusieurs endroits simultanément sur des planètes pourtant distantes de plusieurs années-lumière. En tant qu'êtres de pensées pures on suppose qu'ils sont dotés d'une très longue espérance de vie (plus de 10 000 années terrestres) voir qu'ils sont immortels. Ils sont très résistants voir insensibles aux effets d'armes à énergie pourtant réglées pour tuer.

Ils possèdent la capacité de se substituer à la personnalité d'un hôte corporel et d'en effacer complètement la mémoire. Très stricts quant à leurs protocoles, ils sont presque impossibles à déceler sans leur consentement.

En 2267 afin d'établir un premier contact officiel avec la Fédération, les Organiens prirent l'apparence d'une société humanoïde préindustrielle et imposèrent un traité de paix entre la Fédération et l'Empire Klingon : le Traité d'Organia. Depuis les Organien se sont retirés de la vie interstellaire. Ils trouvent en effet dégoûtant d'interagir avec des espèces douées de sentiments contradictoires qu'ils ne comprennent pas.

Organians possess all attributes, edge and skills at maximum level.

ORION



Planète d'origine : Rigel VII (Orion)
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Toute la société orionne très complexe est basée sur le commerce mais aussi sur la criminalité organisée. Une organisation connue comme le « Syndicat d'Orion » fait office de mafia mais son pouvoir s'étend bien au-delà du système du Rigel. Ils sont réputés pour être bons commerçants mais aussi et surtout fins magouilleurs, pirates et trafiquants sans toutefois atteindre la soif de profit des Ferengis. Ils ont ainsi usé d'esclavagisme durant bien des années en se livrant au commerce d'esclaves en particulier des femmes orionnes (étant considérées comme peu intelligentes par les mâles orions mais réputées comme très sexy et avides de sexe chez bien des mâles des autres espèces). Ils se procurent aussi d'autres esclaves simplement en enlevant des femmes pour les revendre.
Le premier contact avec les humains date d'ailleurs de 2154 alors que la vulcaine T'Pol fut enlevée par leurs soins de l'Enterprise NX-01. Malgré ce machisme apparent il s'avère toutefois que les femelles orionnes seraient les vraies maitresses de leur société car capables de manipuler les mâles à leur guise en produisant de très puissantes phéromones.

D'une apparence humaine, leur couleur de leur peau verte est due à leur système sanguin basé sur le cuivre et la chlorophylle de leur cellules qui absorbe les rayons ultraviolets et les immunisé relativement contre les effets nocifs des rayonnements en général. Le cœur des Orion possède six valves, le sang circulant dans les deux sens simultanément. Leur taille moyenne varie de 1,8 à 2 mètres, avec une masse moyenne allant de 75 à 80 kilogrammes. Les mâles sont généralement plus grands et lourds que les femelles. Les Orions ont tendance à être poilus, ce qui est considéré comme une marque de distinction, bien que la calvitie chez les hommes plus âgés ne soit pas rare. En général, ils ont des cheveux noirs ou châtains épais avec des reflets verts métalliques qui virent au blanc dans leur vieillesse.

Jusque 2270, les Orions ont soigneusement maintenu un semblant de neutralité, en particulier lorsqu'ils opéraient dans et autour de l'espace de la Fédération. Ceci, cependant, s'est avéré être plus une apparence qu'une réalité, et était souvent utilisée comme un effort de couverture de leurs opérations généralement louches et clandestines. Néanmoins, la position officielle de neutralité d'Orion était alors appréciée car toutes leurs missions infructueuses se terminaient par un suicide ou un assassinat collectif afin d'éviter -en toute bonne conscience-, les représailles de la Fédération et leurs conséquences sur leur société toute entière.

Attributes
Fitness 2 [6]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Psi 0 [6]

Skills
Culture (Orion) 2 (3)
History (Orion) 1 (2)
Language
  Orion 2
  Federation Standard 1
Streetwise (Random) 2 (3)
Bargain (Random) 2 (3)
World Knowledge (Rigel VII) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Greedy -1

PAKLED

Planète d'origine : Kalla
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Pakled sont trapus et bedonnants, ont le dessous des arcades sourcilières et de la lèvre inférieure très marquées et sont assez petits en taille. Leurs sourcils sont longs et fournis, leurs dents sont toutes massives comme des molaires ce qui fait penser à une origine herbivore.

Les Pakled sont connus pour leurs capacités de communication verbale sous-développées et comme les Kazon, le collectif Borg considère qu'il s'agissait d'une utilisation inefficace des ressources que de les assimiler. Cependant, ils utilisent justement cette faiblesse apparente, ainsi que leur apparence simple, pour tromper les autres races.

Ils contrôlent une zone de l'espace mais semblent être une culture largement nomade, voyageant entre les mondes à la recherche de fournitures et de matériaux nécessaires à leur survie. Ils ont un mode de pensée plutôt étrange car lorsqu'ils ont un besoin impératif, ils ne font que le répéter et le reformuler incessamment tant qu'ils n'ont pas obtenu satisfaction. Ils sont plus que têtus, poussent leur obstination à outrance et sont alors capables de violence pour s'approprier un bien qu'ils jugent nécessaires.

La plupart des Pakled rencontrés dans l'espace sont des marchands mais surtout des pirates, des escrocs et des profiteurs qui vivent dans des conditions désordonnées parfaitement insalubres.
Leurs vaisseaux généralement assez petits sont un assemblage hétéroclite de technologies volées ou pillées un peu partout. En 2380, constamment sous-estimés par la galaxie, ils ont pourtant récupéré la technologie de plus de trente espèces différentes, dont celles du Dominion et des Borgs ce qui les rend assez redoutables.

En 2382, ils ont volontairement détruit leur planète natale tentant de faire accuser Starfleet afin que la Fédération ne leur confère une nouvelle planète riche en minéraux. Leur premier contact avec la Fédération a eu lieu en 2365.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Strength -1
  Vitality +1
Coordination 1 [4]
  Reaction -1
Intellect 1 [3]
  Perception +1
Presence 1 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [3]

Skills
Any Engineering (Random 2) 3 (4) & (4)
Bargain (Marketplace Haggling) 2 (2)
Culture (Pakled) 1 (2)
History (Pakled) 1 (2)
Language
  Pakled 2
Search (Random) 0 (2)
World Knowledge (Kalla) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
High Pain Threshold +2
Strong Will +2
Impulsive -1
Resolute -2
Obsessive Tendencies -2
Power Hungry -2
Stubborn -2

PANDRONIEN

Planète d'origine : Pandro
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

La Fédération a établi un premier contact avec les Pandronien en 2270.

Même s'ils semblent humanoïdes, un Pandronien se divise en trois parties constituantes, (tête, torse et jambes) car iels existent en tant qu'êtres coopératifs constitués d'organismes discrets mais distincts. Par conséquent, le concept d'individualité a une signification unique pour les Pandronien, qui appellent la colonie qui les constitue en tant que « celle-ci » ou « celui-ci » au lieu du « je » utilisé par la plupart des espèces humanoïdes.

Les organismes séparés qui constituent un Pandronien unique peuvent également, au fil du temps, se «désassembler» et se réassembler avec d'autres colonies créant un nouvel ensemble et mettant effectivement fin à l'existence du Pandronien unique précédent. Une telle mesure est toujours motivée par un besoin d'optimisation et d'efficience. En effet, un Pandronien mettra tout en œuvre pour réussir une mission quitte à mettre en péril ses colonies. Toutefois leur société abhorre la violence qui est perçue comme un acte d'extrême rudesse et une marque d'un manque absolu de perfection. Toute violence est punie de désassemblage de la colonie qui l'a commise.

Les organismes individuels d'un Pandronien sont dans une large mesure autonomes et possèdent des appendices de manipulation. Toutes les parties sont mobiles d'elles-mêmes, à la fois par la locomotion bipède ou grâce une forme de lévitation qui n'a pas été entièrement expliquée.

Les Pandronien sont généralement d'une taille comparable à celle des Humains et des Vulcains avec une peau verte, des touffes de cheveux roux, de grands yeux et une bouche légèrement tournée vers le bas. Les jeunes Pandronien sont appelés « aiglons », suggérant qu'ils sont ovipares.

Attributes
Fitness 1 [6]
  Vitality +1
Coordination 3 [4]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [3]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Any Science (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Pandrosian) 1 (2)
History (Pandrosian) 1 (2)
Language
  Pandrosian 1
World Knowledge (Pandro) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Bold +1
Multitasking +2
Pacifism -4

PELIAR ZEL

Planète d'origine : Peliar Zel II
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Peliar Zel sont grands, d'apparence humanoïde mais avec un crâne plus grand et un lobe crânien avancé. Leur tête rigide et leur excroissance nasale médiane leur confère leur apparence caractérisée.

Les lunes de Peliar Zel ont été colonisées au 19ème siècle. Au cours des cinq cents années suivantes, les gouvernements des lunes Alpha et Beta se sont opposés.

En 2152, un membre de cette espèce fut découvert par la Fédération par l'entremise de l'Enterprise NX-01 alors qu'il était amarré à la station de réparation automatisée : un des corps utilisés pour augmenter les capacités de traitement de la station était un Peliar Zel.

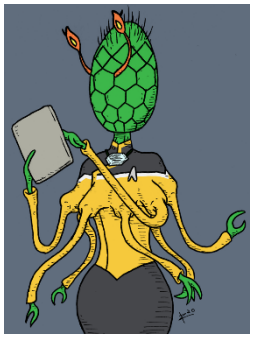
En 2337 lorsque la Lune Alpha mis au point une source d'énergie exploitant l'énergie du champ magnétique de la planète, causant des dommages environnementaux considérables à la Lune Bêta, les relations entre les Alphans et les Betans commencèrent à se détériorer jusqu'à la guerre. En 2367, l'Ambassadeur Odan négocia enfin un accord de paix. Les Peliar Zel sont depuis largement répandus dans le quadrat Alpha. Une rumeur leur prête même des cousins éloignés à peu bleue dans le quadrant Delta.

Attributes
Fitness 2 [5]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
    Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (2)
Culture (Peliar Zel) 2 (3)
History (Peliar Zel) 1 (2)
Language
    Peliar Zelan 2
Persuasion (Debate) 1 (2)
Energy Weapon OR Primitive Weaponry OR Unarmed Combat (Random) 1 (2)
World Knowledge (Peliar Zel II Alpha OR Beta) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Impulsive +1
Competitive -1

PHYLOSIAN



Planète d'origine : Phylos II
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Phylosien sont des plantes complexes douées de conscience avec 7 tentacules humides, verts et ressemblant à des feuilles. Chacun de ceux-ci peut être contrôlé indépendamment, ce qui leur permet d'effectuer jusqu'à 7 tâches distinctes à la fois. Ils sont capables d'une manipulation fine avec les 2 doigts au bout du tentacule, ou de les enrouler autour d'un objet pour une manipulation grossière. Leur forme juvénile mesure près de 2 mètres de haut et est mobile, tandis que leur forme adulte mesure près de 10 mètres de haut et est immobile. Leur anatomie est plus simple par rapport à la vie animale et, par conséquent, avec l'accès aux matériaux organiques appropriés, ils peuvent se guérir de blessures extrêmement graves temps qu'il n'y a pas décapitation. Comme ils ne respirent pas d'oxygène, ils peuvent fonctionner dans des environnements hypoxiques ou anoxiques pendant de courtes périodes. Ils ont également la capacité de communiquer sur de courtes distances grâce à l'utilisation de phéromones. Lorsqu'ils sont inconscients, leur corps devient complètement rigide, un « mode de sécurité » intégré à leur physiologie. Ils peuvent entendre grâce à des capteurs auditifs situés en travers de leur tête. Ils fonctionnent en tant que membrane vocale, mais à l'inverse, ils convertissent directement les vibrations externes en une forme que leur cerveau peut comprendre. Leur capacité sensorielle est telle qu'ils ne peuvent pas être pris en embuscade. Ils ont le sang froid et leur niveau d'activité est principalement dicté par les températures ambiantes. Comparés à la plupart des humanoïdes, ils semblent léthargiques, mais cela n'est dû qu'à leur physiologie. Les Phylosien se reproduisent par des spores qu'ils émettent et qui une fois fécondés par d'autres spores germent à même le sol. En 2407, les Phylosien furent frappés par une mystérieuse peste d'origine inconnue et Starfleet envoya rapidement des équipes médicales, qui trouvèrent difficilement un remède. Ils ont alors rejoint la Fédération.

Comme ils n'ont jamais connu la guerre, la violence leur était inconnue jusqu'à ce qu'ils commencent à visiter d'autres mondes. Ils n'ont aucune compréhension du concept de préjugé. Étant pacifistes, ils n'ont jamais eu besoin de créer des armes au-delà de celles nécessaires pour se défendre des prédateurs. Leur croyance dans l'au-delà est que lorsqu'ils mourront, ils ne feront qu'un avec leur monde et finiront par renaître. Ils sont enterrés à même le sol sans réceptacles, permettant à leurs corps en décomposition d'enrichir les sols. Pour les Phylosien qui servent Starfleet, il existe un ordre permanent d'essayer de renvoyer leurs corps à Phylos II pour y être enterré. Si cela n'est pas possible, ils demandent alors à être enterrés dans l'arboretum du navire sur lequel ils servaient au moment de leur décès afin de leur permettre de continuer à faire partie de la vie de leurs amis.

Les Phylosien se sont développés en tant que civilisation technologiquement avancée. Ils ont une durée de vie naturellement longue, qui est encore prolongée par leur science médicale très avancée. À un moment donné de leur histoire, les Phylosien ont entrepris de faire respecter la paix dans la galaxie. Ils ont alors construit une flotte de grands vaisseaux, dans l'intention de les utiliser pour cette tâche, mais d'autres événements sont intervenus.

En effet, Stavos Keniclius, un scientifique humain, a rendu visite à Phylos II, à la recherche de ce qu'il appelait un « spécimen parfait ». Cependant, Keniclius était porteur d'une souche bactérienne de staphylocoque non indigène qui a presque détruit toute vie sur la planète. Il s'est alors mis au travail pour sauver les Phylosien de sa maladie. Sachant qu'une vie de labeur ne suffirait pas pour réparer les dégâts et grâce à son travail durant les guerres eugéniques, il créa de nombreux clones de lui-même. Les Phylosien se sont finalement référés à Keniclius comme « le Maître ». Quand ils ont appris que Keniclius avait le même objectif d'imposer la paix dans toute la galaxie avec une race de clones parfaits, les Phylosien ont accepté de l'aider à découvrir et acquérir le spécimen parfait.

Lorsque l'USS Enterprise visita Phylos II en 2269, Stavos Keniclius 5, le cinquième clone du Stavos Keniclius original, choisit Spock comme étant le spécimen parfait. Il clona Spock, créant Spock Deux. Cependant, le chaos galactique que Keniclius et les Phylosien avait espéré combattre n'existait plus, grâce au travail de la Fédération. Ils abandonnèrent alors le projet de créer une armée de clones se mirent plutôt à travailler sur le problème de la sauvegarde de l'espèce phylosienne.

Attributes
Fitness 2 [5]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
Presence 1 [5]
    Willpower -1
Intellect 2 [5]
    Perception +2
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Gardening) 1 (2)
Sciences, Medical (Random) 2 (3)
Sciences, Life (Botany) 2 (3)
Culture (Phylosian) 2 (3)
History (Phylosian) 1 (2)
Language
    Phylosian 2
World Knowledge (Phylos II) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Peripheral Vision +1
Rapid Healing +1
Multitasking +2
Pacifism -3

PRELLARIAN

Planète d'origine : Prellar
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

Les Prellarian sont une race d'humanoïdes trapus et bien bâtis, mesurant en moyenne moins de 1,2 m de hauteur. Ils ont maîtrisé les technologies gravitiques au début de leur développement et sont généralement à l'aise dans des environnements allant jusqu'à la 5G. Les mâles sont souvent des guerriers tandis que les femelles font de meilleurs ingénieurs ou scientifiques.

Ils ont une forte nature religieuse, et bien qu'ils soient très secrets sur la nature exacte de leurs croyances, on sait qu'ils vénèrent certains métaux et minéraux, en particulier ceux utilisés dans la construction d'appareils gravitiques.

Les Prellarian ont également une fière tradition guerrière et un fort amour culturel des histoires, en particulier des histoires orales. La plupart des Prellarian reçoivent une formation sur les armes, les premiers secours et le Zero-G pendant leur enfance. À Starfleet et dans la Fédération, les Prellarian sont appréciés pour leur expertise technique, mais ont la réputation d'être trop soucieux de la sécurité. L'expertise martiale préllarienne est également appréciée, en particulier dans les marines de Starfleet, mais d'autres gouvernements et organisations, comme le Syndicat d'Orion, sont connus pour les employer comme mercenaires, au grand embarras du gouvernement préllarien, qui demande actuellement leur adhésion à part entière à la Fédération.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [4]
Intellect 2 [4]
Presence 1 [4]
Psi 0 [4]

Skills
Culture (Prellarian) 2 (3)
Engineering, Theoretical (Gravitics) 2 (3)
First Aid (Combat/Wound Trauma) 1 (2)
History (Prellarian) 2 (3)
Language
  Prellarian 2
Persuasion (Storytelling) 1 (2)
Theology (Prellarian Faith) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
World Knowledge (Prellar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Zero-G Training +2
Obsessive Tendencies (Overly Safety Conscious) -1
Phobia (Heights) -4

PROPHETE DE BAJOR

Planète d'origine : Inconnue (sans doute Bajor)
Quadrant : Non applicable
Appartenance : Indépendant

Les Prophètes sont connus comme des entités habitant le seul wormhole stable de la galaxie, celui de Bajor. Ce sont des êtres non-corporels et extra-dimensionnels. Ils font preuves de très grandes capacités avec toutefois une grande faiblesse aux chronitons.

Dans leur état « naturel », les prophètes apparaissent comme une énergie bleue translucide capable de mouvements rapides dans tous les environnements y compris le vide spatial. Toutefois lorsqu'ils communiquent avec les visiteurs du wormhole, ils prennent souvent la forme de personnes qui sont familières à leur hôte en fouillant leur conscience. Dans tout autre espace, ils doivent posséder un être vivant pour communiquer. L'hôte est conscient de cette possession mais n'a plus le contrôle de son corps. Les Prophètes ne connaissent pas le temps linéaire, il est donc probable qu'ils ne vivent pas dans le même continuum espace-temps.

Leur origine est inconnue mais ils se disent « de Bajor ». L'histoire de Bajor mentionne la découverte dans la Ceinture de Denorios de neuf « d'orbes » à travers les 10000 ans au paravent mais il est probable que la première découverte du premier orbe correspondent aux premières mentions de l'existence des Prophètes il y a au moins 30000 ans. Ces orbes représentent des champs d'énergie en forme de sablier capables de produire d'intenses hallucinations métaphoriques qui sont une des principaux moyens de communication avec les Prophètes. Toutefois, les orbes ne réagissent pas avec toutes les personnes et les conditions requises pour avoir ces visions restent un mystère. Les orbes sont à l'origine de beaucoup de prophéties et sont au fondement de la foi des Bajorans qui considèrent les Prophètes comme leurs dieux.

En 2331, un prophète voyagea jusqu'à le Terre et posséda le corps d'une jeune femme nommée Sarah dans le but d'avoir un enfant. Ce dernier reçut le nom de Benjamin Sisko et découvrit le wormhole de Bajor peu après qu'il ne prenne le commandement de la station spatiale Deep Space Nine en devenant du même coup le principal interlocuteur des Prophètes : l'Émissaire.

Le nombre exact de prophètes résident dans le wormhole est inconnu toutefois il est un fait que certains d'entre eux furent chassés du « Temple Céleste » par le passé et devinrent les Pah-wraiths, les démons et diables bajorans, apparaissent sous la forme d'une énergie rouge translucide proche du feu.

Les Pah-wraiths sont prisonniers des Cavernes de Feu sur Bajor bien qu'une tentative de libération par Kai Winn et Dukat fût contrée par Benjamin Sisko. Cependant à plusieurs reprises par le passé, certains Pah-wraiths sont parvenus à s'enfuir et ont tenté de détruire les Prophètes.

Prophets possess all attributes, edge and skills at maximum level.

Q

Planète d’origine : Inconnue
Quadrant : Non applicable
Appartenance : Continuum Q

Les êtres qui habitent le Continuum Q sont omnipotents c'est-à-dire qu’ils sont capables d'agir directement sur l'énergie, l'espace et le temps à l’intérieur desquels ils peuvent se déplacer par la simple pensée sans recours technologique. Ils se comportent souvent comme des enfants, s'amusant aux dépens des races qu'ils rencontrent et ne semblent manifester aucun signe moral. Ils peuvent, en effet s'ils en ressentent le désir, faire disparaître une planète - et ses habitants ou modifier la réalité ou le temps - d'un simple revers de main. Leurs pouvoirs semblent de fait illimités, mais ils sont pourtant régentés au sein de leur société connue sous le nom de Continuum Q.

On connaît ainsi un peu mieux les limites des Q grâce à Quinn, un Q qui désira échapper à cet univers. Ainsi, un Q peut être ainsi emprisonné à vie sans qu'il puisse se libérer de sa geôle (c'est le cas de ceux qui voudrait fuir le Continuum) ou peut renoncer ou se voir privé temporairement de ses pouvoirs

Ils prennent l'apparence de leur choix mais semblent attachés à apparaître toujours sous les mêmes traits humains.

Les Q existent depuis très longtemps : leur âge se chiffre en milliards d'années. Selon Quinn, les Q auraient sacrifié, dans leur quête de pouvoir : leur mortalité, leur sens pratique et leur capacité d'évolution... Leur immortalité devient alors insupportable pour certains Q. C'est le choix d’avoir le droit à son évolution, sans avoir à solliciter l'accord du Continuum, qui conduit Quinn et d'autres Q à former le Groupe de la liberté Q, ce qui provoqua une Guerre civile.

Un des membres du Continuum connu sous le nom de Q est intervenu plusieurs fois dans les affaires humaines. Son but est de tester ou de juger les capacités humaines. Malgré son insolence et sa morgue, ce Q paraît admirer la capacité des Humains à évoluer

L'espèce des El-Aurien semble avoir une certaine inimité avec les Q de par la capacité de ceux-ci à altérer le temps et l’espace.

Q possess all attributes, edge and skills at maximum level.

RAVISSEUR

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Inconnu
Appartenance : Indépendant

L'apparence physique des « Ravisseur » est caractérisée par un corps totalement imberbe de 2 mètres de haut, un grand crâne chauve, un grand menton, de grandes narines et une peau brun clair. Ils sont sous cette forme vêtus de combinaisons bleues en cuir et d'un collier élaboré qui leur permet de convertir la matière. Ils ont en effet la capacité de se changer en petites sphères rouges d'énergie mobile et de former des liens entre eux par télépathie, de sorte qu'ils sont en contact permanent les uns avec les autres.

Leur culture étant fortement influencée par le fait que chaque individu est identique, les distinctions entre eux n'ont aucun sens. Par conséquent, ils n'ont ni chefs, ni partisans et n'ont pas non plus de concept de moralité.
Ces extraterrestres sont dotés d'une technologie de pointe qui comprend notamment des synthétiseurs pouvant produire de la matière vivante, y compris des schémas complexes du cerveau. Ils sont donc capables de créer des sosies presque parfaits qui franchissent sans difficulté les tests médicaux et reproduisent au mieux la personne dupliquée par un lien endryllique.

En 2366, lors de leur premier contact avec la Fédération un groupe d'entre eux avait décidé d'étudier la nature du commandement et quelques espèces du quadrant Alpha en enlevant les membres de plusieurs espèces dont Jean-Luc Picard. Très discret, la Fédération n'a depuis plus reçu aucun rapport les concernant et ignore totalement d'où ils proviennent.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [3]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
Psi 2 [5]

Skills
Artistic Expression (Comedy) 2 (3)
Culture (Abductor) 2 (3)
History (Abductor) 1 2)
Language
  Abductor 2
Projective Telepathy (With Others) 1 (2)
Receptive Telepahty (With Others) 1 (2)
Shapeshifting (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1
Hides Emotions -2
Tactless -3
Unethical -5
Shapeshifter +6

REMIEN

Planète d'origine : Remus
Quadrant : Bêta
Appartenance : Empire Stellaire Romulien

Les Rémien ont une apparence proche des démons des mythologies terrestres. Leurs orbites oculaires sont très profondes et ils ont un aspect reptilien avec une peau pâle, des griffes et des oreilles pointues. Ils ne supportent pas la lumière vive de par leur acclimatation dans les sous-sols infernaux de Remus. Certains d'entre eux sont doués de capacités empathiques et télépathiques latentes qui leur viennent de leurs lointains ancêtres.

En effet, l'histoire de l'espèce remanne remonte à celle des Vulcains à l'époque de la Fracture lorsque plusieurs vaisseaux spatiaux ont quitté Vulcain afin de continuer leur mode de vie ailleurs. Au moment de l'Arrivée en orbite de Romulus et Rémus at afin pour continuer leur civilisation, beaucoup de ressources étaient nécessaire. Il fut alors décidé que bien qu'hostile Remus elle-même devait être colonisée car elle possédait une richesse de ressources qui étaient nécessaires pour alimenter la création d'une nouvelle société.

Parmi les premiers pionniers qui se sont installés sur Remus étaient des mineurs et des ingénieurs qui croyaient que leur pénible travail serait récompensé par une vie sur Romulus avec le reste de leur espèce. Mais avant même que leur labeur ne débute, les colons furent trahis et laissés en exil sur Remus comme des intouchables où ils furent réduits en esclavage. C'est à cette époque que les Remien sont nés.

La plupart des Rémien vivent depuis confinés sur la planète Remus, bardée sur sa face sombre d'installations industrielles et de mines de dilithium où ils œuvrent sous la férule constante des garde-chiourmes Romuliens sadiques. Bien des Rémien soient des guerriers aguerris ayant servi de troupe d'assaut (comprendre « chair à canon ») dans la guerre contre le Dominion, ils ne sont pas considérés du tout par les Romuliens qui les répugnent toujours.

En 2379 les Rémien dirigés par un clone humain de Jean-Luc Picard nommé Shinzon réussirent à prendre le contrôle du sénat Romulien lors d'un coup d'état. Shinzon souhaitait détruire la Terre au moyen de particules de Talaron mais son plan arriva à son terme lors de la destruction de son vaisseau –le Cimeterre- par l'action héroïque qui lui coûta la vie du Lt. Commander Data.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Vitality +1
Coordination 3 [6]
Intellect 2 [5]
  Perception +2
Presence 3 [6]
Empathy -2
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Reman) 2 (3)
History (Reman) 1 (2)
Language
  Reman 2
  Romulan 1
Planetside Survival (Subterranean) 1 (2)
Stealth (Stealthy Movement) 1 (2)
World Knowledge (Remus) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Chemoreception +1
Excellent Hearing +1
Night Vision +2
Poor Sight -2

RIGELIAN

Planète d'origine : Rigel V (Jelna)
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Il est de notoriété que les Rigeliens (ou Jelna) ont deux types de genres masculins et types de genres féminins, chacun, endo- ou exo- sexes, pour un total de quatre genres mais ils sont peu évasifs quant à leurs méthodes de reproduction. Les exosexes possèdent un chromosome Z supplémentaire et sont 2 fois plus nombreux que les endosexes. Seuls les endosexes sont comparables aux genres masculin et féminin des humanoïdes typiques. D'un point de vue évolutif, les exosexes sont plus robustes et agressifs que les endosexes, et mieux adaptés pour gérer la chasse et la cueillette tandis que les endosexes sont plus doux et restent dans le camp pour défendre et nourrir les jeunes. Les exosexes ont la peau jaunâtre et une grande variété de couleurs d'yeux tandis que les endosexes ont toujours les yeux rouges et la peau argentée.

Les Rigeliens sont aussi connus pour partager une physiologie interne similaire à celle des Vulcains et Romuliens. Ces similitudes incluent des chimies sanguines du cuivre et une neurologie analogue car eux aussi sont sensibles à la maladie neurologique connue sous le nom de syndrome de Tuvan.

Ils apprécient d'appliquer des tatouages sur leur visage et d'orner leurs cheveux de perles

Les Rigeliens sont connus comme étant industrieux et très intelligents. Beaucoup mènent un certain nombre d'entreprises économiques et commerciales et utilisent les bénéfices pour vivre dans le luxe auquel ils sont habitués. Leurs connaissances scientifiques en font des généticiens et médecins très prisés. Bien qu'étant membres de la Fédération depuis 2360, il n'est pas rare pour certains d'entre eux de coopérer aussi avec l'Empire Klingon.

Attributes
Fitness 1 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Bargain (Random) 1 (2)
Culture (Rigelian) 2 (3)
History (Rigelian) 1 (2)
Language
- Chelon 1
- Orion 1
- Rigelian 2

Sciences, Medical (Random) 2 (3)
World Knowledge (Rigel V) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Cultural Flexibility +1
Arrogant -1

RISAN

Planète d'origine : Risa
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Les Risan (ou Risian) sont originaires de Risa, la luxuriante « planète du plaisir » proche de la Terre car à seulement 90 années-lumière l'une de l'autre. Risa est depuis toujours une destination touristique très réputée pour ses plages de sable fin et sa chaleur tropicale et des millions de visiteurs y séjournent chaque année.

À l'origine, Risa fut une planète couverte de jungles, continuellement arrosée par une pluie abondante et sujette à de violents tremblements de terre. Les Risan transformèrent la planète en un véritable paradis en mettant au point un système de contrôle climatique et des régulateurs sismiques.

Le langage des Risan est assez peu rependu en dehors de leur monde et peu de visiteurs savent le parler. Les Risan sont extrêmement proches des humains en apparence, seule une petite marque sur leur front les distingue ainsi qu'une biologie interne différente ce qui rend le traitement médical d'un humain difficile sur Risa

La culture risanne est caractérisée par une sexualité ouverte et franche et les Risan initient volontiers une relation. Le « Festival de la lune » ou *Lohlunat* est une célébration populaire chez eux. La mystérieuse pratique sexuelle du *Jamaharon* est considérée comme extrêmement plaisante et le désir de l'éprouver est indiqué par une statuette nommée *Horga'hn* (symbole de fertilité et de sexualité).

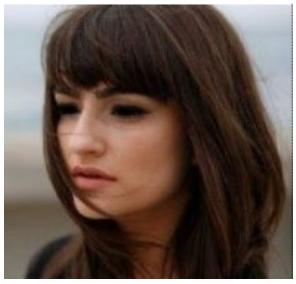
Cependant, malgré leur réputation d'hédonistes, les Risian sont également assez diligents et se targuent d'offrir la meilleure expérience à leurs vacanciers.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception + 1
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Risan) 2 (3)
History (Risan) 1 (2)
Language
  Risan 2
  Other 1
Streetwise (Random) 1 (2)
World Knowledge (Risa) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Cultural Flexibility +1

RODULAN



Planète d'origine : Rodul
Quadrant : Alpha
Appartenance : Ligue Betréka

Les Rodulan aussi nommés Attraxan sont presque identiques aux humains, sauf que leurs yeux sont dépourvus d'iris et apparaissent complètement noirs. Cela leur donne une apparence plutôt alarmante et certains portent des lentilles de contact lorsqu'ils sont en contact prolongé avec d'autres espèces. Ils ont des papilles gustatives très sensibles, les aliments épicés leur sont extrêmement difficiles à tolérer, beaucoup de leur « cuisine maison » semble donc assez fade aux autres espèces. Ils mesurent globalement 2 m de haut et sont légèrement bronzés en raison de leurs maisons insulaires.

Les Rodulan sont une espèce avec 4 subdivisions culturelles qui, tout en renforçant leur identité en tant qu'espèce, ont également provoqué des tensions à l'occasion entre elles. Ils possèdent une grande variété des dialectes parlés de par la nature très insulaire de leur société. Apprendre leur langue peut donc être un vrai défi même avec l'aide d'un traducteur universel.

Les Rodulan ont une structure cérébrale particulière et sont doués de psychométrie : ils sont capables de percevoir émotions et souvenirs à travers les objets que quiconque a touché. Cette psyché associée avec les objets et leur composition intellectuelle les rendent très imperméables aux autres facultés psychiques et à l'empathie. Les Rodulan sont donc un peuple très distant et détaché de la vue des autres espèces, bien qu'entre eux, ils soient intimes et amicaux, avec des liens solides. On les verra souvent faire des grimaces ou tourner la tête dans des poses troublantes en signe de curiosité ce qui énervera les autres. Les Rodulan sont parmi les humanoïdes les plus radicalement différents de la galaxie et la plupart des humanoïdes se sentiront aussi mal à l'aise autour d'eux que les Rodulan en leur présence. Ils sont toutefois considérés comme pacifiques et généralement dignes de confiance et très accommodants. Bien qu'ils ne soient pas de véritables isolationnistes, ils ont tendance à préférer rester sur leur monde d'origine. Jusqu'à présent, la plupart de leurs rencontres avec d'autres espèces leur ont été favorables et les quelques Rodulan à avoir quitté leur monde natal sont toutefois devenus très appréciés dans le domaine de la terraformation.

Une civilisation d'artisans écologistes et d'agriculteurs avec un savoir-faire incomparable, les Rodulan sont surtout connus pour leurs sculptures appelées à tort Basotile par des étrangers, car le Basotile est en fait le nom du matériau unique et incroyable qu'ils utilisent dans la création de ces objets d'art très recherchées. Ce qui rend le Basotile si précieux, c'est qu'il s'agit d'une pensée pure dotée d'une forme physique et que le Basotile lui-même se moule comme de l'argile durant de longues et dures heures de pensées psychométriques. Ces sculptures contiennent donc également les pensées qui les ont façonnées, reflet de l'état d'esprit de l'auteur, et c'est cette combinaison du visible et de l'invisible qui rend Basotile si apprécié.

En 2134, les Rodulan franchirent la barrière de distorsion 2 et se faisant rencontrèrent un cargo qui flottait vers leur système à la recherche de ressources et de réparations. L'équipage de ce cargo fut le premier à exporter quelques basotiles anciens et inférieurs. Quelques Rodulan ont alors commencé à exporter leur art sous la forme de pièces de plus en plus esthétiques et stimulantes pour l'esprit, bien que ces pièces ultérieures n'aient pas le style standardisé des premières œuvres et qu'il n'y en ait pas deux identiques.

Cependant, au 24ème siècle, la région spatiale auparavant sans importance de Rodul, la nébuleuse de Betreka, est devenue une zone de guerre entre l'Union cardassienne et l'Empire Klingon. Rodul a été envahie et occupé par les Cardassiens deux ans avant le début du conflit ouvert, a été fréquemment été disputée entre les deux puissances au cours de leur conflit de 15 ans. L'occupation s'est même poursuivie trois ans durant après le cessez-le-feu. De nombreuses œuvres d'art roduliannes inestimables ont alors été perdues ou détruites dans cette occupation et les rodulan ont commencé un effort pour récupérer certaines de ces œuvres d'art après la guerre du Dominion. Le vol leur étant totalement inconnu et leur notion de propriété très particulière, ils cherchent avec assiduité à récupérer tout basotile qui leur aurait été dérobé.

Politiquement, les Rodulan sont neutres, bien qu'ils aient formés avec plusieurs autres espèces de la nébuleuse Betreka la « Ligue Betreka », une alliance d'espèces pour s'assurer qu'ils sont capables d'imposer leur propre neutralité. D'autres membres de la Ligue considèrent les Rodulan comme des profiteurs car ils offrent très peu de choses en dehors de leur technologie alimentaire et agricole, mais les Rodulan investissent pourtant plus de leur revenus dans la Ligue que toute autre espèce. Ils ont d'ailleurs offert acheté plusieurs navires de guerre endommagés en cadeau pour la flotte de défense de la Ligue.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception + 1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 1 [5]

Skills
Any Enginnering (Random) 2 (3)
Artistic Expression (Bosotile) 2 (3)
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Rodulan) 2 (3)
History (Rodulan) 1 (2)
Language
  Rodulan 2
Receptive Telepathy (Psychometry) 0 (3)
World Knowledge (Rodul) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Chemoreception +1
Telepathic Resistance +4
Close-Minded -2

ROMULIEN

Planète d'origine : Romulus
Quadrant : Beta
Appartenance : Empire Stellaire Romulien

Les Romuliens sont de lointains cousins des Vulcains. Ils ont pour origine un groupe de Vulcain qui quitta la planète du même nom vers -369 de l'ère terrestre alors que Sarek mettait en place ses doctrines de « logique » qui empêcheraient le peuple vulcain d'être à nouveau le peuple sanguinaire qu'il avait été des centaines d'années au paravent.

Le premier contact officiel avec la Fédération date de 2152 date à laquelle ils déclarèrent la guerre à la République des États Unis de la Terre. Cette guerre perdura jusqu'en 2160 et cessa avec la création de la Zone Neutre Romulienne -toujours d'actualité- et une longue période d'isolation.

Cette zone neutre fut violée officiellement pour la première par les Romulien fois en 2266 même si ceux-ci y avaient déjà secrètement installé de nombreux postes d'espionnage contre la Fédération.

De 2268 à 2292 les Romulien s'allient aux Klingons. Ils obtiennent d'eux des plans de vaisseaux en échange de la technologie d'occultation. Mais il s'agissait plus d'une alliance de principes car de nombreux affrontements eurent lieu durant cette période. On signala d'ailleurs la bataille de Klach d'kel brakt où les Romulien perdirent face aux forces Klingones dirigées par Kor.

En 2311, a lieu l'incident de Tomed avec le massacre d'un poste avancé de la Fédération. Les Romulien signent le Traité d'Algeron avec la Fédération. Il y est stipulé que cette dernière n'a pas le droit d'utiliser de dispositif d'occultation. La Zone Neutre est réaffirmée. Les Romulien entrent dans un nouvel isolationnisme à l'égard de la Fédération.

En 2344, l'USS Enterprise-C défend face aux Romulien un avant-poste Klingon à Narendra III qui mène au traité d'Alliance avec ces derniers.

En 2346, Les Romulien massacrent de l'avant-poste Klingon sur Khithomer. 4000 perdront la vie pendant ce raid. L'actuel Commandeur Worf y perdit ses parents et fut recueilli par les Rozhenko. 2364 marque la fin véritable de l'isolation des Romuliens alors qu'ils reprennent contact franc avec la Fédération lors de la découverte de l'antique civilisation des Iconiens.

En 2366, Sela et les Romulien complotent avec Maison Klingonne de Duras dans une tentative de celle-ci de prendre la place de la Maison de Gowron à la chancellerie : c'est un échec cuisant.

En 2368, les Romulien tentent cette fois de déstabiliser le gouvernement Vulcain dans une tentative échouée d'invasion dissimulée dans des négociations diplomatiques visant le rapprochement des deux planètes menées par l'Ambassadeur Spock.

En 2371, L'Empire Romulien accorde à l'USS Defiant l'utilisation de l'occultation en échange d'informations sur le Dominion. Quelques mois plus tard, le Tal Shiar et l'Ordre Obsidien (services secrets Romulien et Cardassiens) sont décimés lors d'une attaque contre le Dominion. La Quadrant Alpha y perd ses deux sources principales de renseignement et d'espionnage.

Ils signent en 2373 un traité de non-agression avec le Dominion avant de se raviser en 2374 et de se joindre à l'alliance Fédération/Empire Klingon. Ils perdront de nombreuses troupes durant la guerre.

En 2379 enfin, Romulus a un nouveau Préteur « Rémien » du nom de Shinzon suite à un coup d'état. En déclarant vouloir la paix, il tente de détruire la Terre et l'Enterprise-E à l'aide de particules de Talaron. L'équipage de l'Enterprise-E sauve une fois de plus la situation et permet un début de rapprochement avec les Romulien.

Les Romulien sont réputés pour être une race sournoise et opportuniste. Ils font rarement le premier pas mais n'hésitent jamais à saisir une opportunité pour agir, ce qui fait que peu les considèrent comme une race de confiance. Ils possèdent un des meilleurs services de renseignements de la galaxie connu sous le nom de Tal Shiar qui fut décimé lors de la guerre contre le Dominion. Ces sont de brillants tacticiens et militaires et ils possèdent une flotte navale impressionnante constituée principalement d'oiseaux de guerre de classe Valdore et D'deridex utilisant des disrupteurs, des torpilles à plasma et équipés d'occulteurs. Ils apprécient plus que tout la tactique du « Hit and Run ».

Ils ont une apparence très proche des Vulcains avec toutefois un V osseux au front franchement marqué. Ils ont les oreilles pointues, du sang vert basé sur le cuivre et les cheveux noirs souvent coupés au bol. Leur politique républicaine et grades militaires sont très proches de ceux de l'Empire Romain qui régna sur terre il y a 2400 ans. Ils sont dirigés par un sénat sous l'autorité d'un Préteur. Le Proconsul est le chef de l'état mais n'a en définitive que peu à dire.

Attributes
Fitness 2 [6]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2
  Perception+1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [6]

Skills
Any Two Sciences (Random) 2 (3) and 2 (3)
Administration (Random) 1 (2)
Culture (Romulan) 2 (3)
History (Romulan) 1 (2)
Language
  Romulan 2
Unarmed Combat (Romulan Style) 2 (3)
World Knowledge (Romulus) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Shrewd +1
Arrogant -1
Code of Honor (Romulan) -2

ROYLAN

Planète d'origine : Royla
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Roylan mesurent environ un mètre de haut en moyenne ont des yeux noirs, une peau bleue, grise ou verte et des protubérances osseuses autour du visage. Ils sont un ajout récent à la Fédération, mais ils ont déjà prouvé leur engagement envers ses idéaux. Un mot qui leur est souvent appliqué est « fougueux » car ils sont à la fois robustes et compétitifs et ne craignent pas les plus gros adversaires. Ils sont peut-être petits, mais ils ne reculent pas devant les grands défis.

De par leur petite taille ils ne sont pas très doués pour user de force brute mais compensent cela en étant capables de se faufiler dans des espaces dans lesquels aucun humain adulte ne pourrait jamais espérer s'insinuer. Les Roylan ont un métabolisme très efficace, qui leur permet de survivre avec de petites quantités de nourriture, d'eau et d'air. Leur acide gastrique particulièrement corrosif leur permet de digérer une plus large gamme de protéines que les humains et est à même de dissoudre du métal. Ils ont également une excellente vision nocturne et de petites griffes au bout des doigts qui les aident à chasser, grimper et à creuser.

Leur prénom comporte toujours au moins une lettre dédoublée et n'ont pas de nom de famille, mais une introduction complète comprendra les noms de leur parents et le nom de leurs ville natale.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception + 1
Presence 1 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Enginnering (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Roylan) 2 (3)
History (Roylan) 1 (2)
Language
  Roylan 2
World Knowledge (Royla) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Bold +1
Excellent Metabolism +1
Night Vision +2
Toughness +2
Competitive -1

SATARRAN

Planète d'origine : Sothis III
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Satarran sont des humanoïdes avec une apparence squelettique avec un exosquelette humanoïde sombre mais osseux, bien que l'on ne sache pas à quel point cette information est précise en raison de la nature discrète des Satarran. Ils sont assez forts pour abattre un Klingons à mains nues et sont extrêmement résistants aux tirs de phaser.

Ils ont une dictature militaire avec le chef du gouvernement possédant un contrôle complet et total sur tous les aspects de son peuple jusqu'à ce que quelqu'un l'élimine et le remplace. Ils ont une société militariste très et en conséquence, chacun connaît sa place et doit se conformer aux règles et aux lois. Les mariages sont d'ailleurs organisés par les familles. Il est jugé inapproprié que les deux futurs époux se soient rencontrés de quelque manière que ce soit avant même la cérémonie d'adhésion. En fait, cette croyance est si forte que des unions ont été et sont régulièrement annulées si un soupçon de contact peut être établi.

Ils apprécient la musique forte et lourde avec beaucoup de rythmes de batterie et de percussion. Cela a tendance à sembler un peu sombre ou solennel. Lorsque des voix sont ajoutées, cela peut même donner un bon son façon opéra klingon. Aucune forme d'art visuel satarran n'a jamais été vue et il est douteux qu'ils s'intéressent à ces formes d'expression artistique.

Comme leurs ennemis Lysien, les Satarran ne sont pas à la hauteur de la Fédération en termes de systèmes défensifs et d'armement. Les Satarran et les Lysien sont par contre à égalité les uns contre les autres, contribuant à la longévité de leur guerre. Bien qu'ils soient loin derrière la Fédération en termes de technologie de combat, ils sont loin devant dans d'autres domaines, car ils ont développé avec succès un faisceau de balayage leur permettant d'accéder et de modifier les données informatiques des navires de la Fédération, de pénétrer leurs boucliers, ainsi que d'effacer les souvenirs de leur équipage en modifiant la chimie du cerveau. Ils sont également capables de se déguiser de manière convaincante en humains.

Les Satarran n'habiteraient actuellement plus Sothis III qui pourrait ou non être leur monde natal. Aucune réponse n'a pu être apportée à ce sujet de par leur caractère évasif sur la question. Il est bien connu que les Satarran détestent les mystères. Ils sont une espèce très directe et ont tendance à ne pas remettre en question les ordres. Cela les agace quand les choses ne se passent pas comme ils s'y attendent. Ils sont assez autosuffisants et n'ont pas beaucoup de commerce avec des espèces hors de leur monde. Cela s'explique en partie par le fait qu'ils ont tendance à offenser les autres espèces et ceux qui les connaissent ont tendance à ne pas leur faire confiance.

En 2368, les Satarran étaient toujours en guerre avec la race lysienne depuis des décennies. Cette année-là, ils ont tenté d'utiliser l'USS Enterprise-D pour lancer une attaque dévastatrice contre le Commandement Central Lysian.

Attributes
Fitness 3 [5]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 1 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Satarran) 2 (3)
Disguise (Human) 2 (3)
History (Satarran) 1 (2)
Language
  Satarran 2
Sciences, Physical (Computer Science) 1 (2)
Sciences, Medical (Surgery (Neurology)) 1 (2)
World Knowledge (Sothis) 0 (1)

Typical Advantages/Disadvantages
High Pain Threstold +2
Resistant +2
Toughness +2
Bad Reputation -2
Species Enemy (Lysian) -1
Expatriate -3

SAURIEN

Planète d'origine : Alpha Sauria IV (Sauria)
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Humanoïdes amphibies, les Sauriens sont une espèce reptilienne assez petite (ils dépassent rarement 1m 50) dotée d'une large tête. Leur corps ressemble à ceux de lézards bipèdes totalement dépourvus de pilosité avec une pigmentation de peau écailleuse qui va du rose au pourpre et des yeux rouges ou dorés. Bien qu'ils aient des allures aquatiques, ils respirent de l'oxygène par leurs six canaux nasaux, rendant certaines affections telles que le rhume particulièrement misérable. Ils sont très forts pour leur taille et possèdent quatre cœurs. Ils muent une fois par an, période pendant laquelle ils sont obligés d'éviter les zones où l'hygiène est importante, comme les réfectoires.

Les Sauriens parlent une langue complexe et musicale très difficile à maitriser pour les non-Sauriens et même pour le traducteur universel car composée de composé de clics et de pops linguistiques. En revanche ils n'ont aucun problème à maitriser d'autres langues.

Les Sauriens ont une riche histoire remplie de systèmes religieux et politiques concurrents qui se sont lentement fusionnés dans leur gouvernement mondial actuel et leur foi singulière. Leur forte dévotion envers un univers vivant et sensible est largement acceptée par ceux qui ont une foi spirituelle dans toute la Fédération.
Le premier contact de la nouvellement crée Fédération au lieu avec Sauria dès 2162. Bien que membre de la Fédération que depuis 2378, de nombreux Sauriens entrent à Starfleet chaque année depuis bien plus longtemps et font de très bons officiers. Stables et adaptables, les Sauriens sont en effet des compagnons fiables et des administrateurs compétents.

Ils sont également réputés pour leurs excellentes liqueurs, dont l'eau-de-vie saurienne et leur brandy extrêmement alcoolisé ne sont que quelques exemples.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
Coordination 2 [6]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Saurian) 2 (3)
History (Saurian) 1 (2)
Language
  Aulia 2
Any Science (Random) 2 (3)
World Knowledge (Sauria) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Cultural Flexibility +1
Curious +1
Language Ability +2
Organ Redundancy (4 Hearts) +2

SELAY

Planète d'origine: Selaya
Quadrant: Alpha
Appartenance : Indépendant

Selaya, le monde natal des Selay se trouve dans le système Beta Renna (tout comme Antica) c'est la cinquième planète, l'avant-dernière du système. Comme elle est assez éloignée du soleil, elle n'est habitable qu'en raison de la chaleur et du rayonnement supplémentaires d'une naine brune proche Beta Renna VI. Cependant, Selaya est un monde assez sombre et désertique et de nombreuses formes de vie se sont adaptées au manque de lumière et au climat rude.

Les Selays sont une espèce de reptile et leur nature serpentine est clairement visible. Leurs langues leur procurent un excellent sens de la chémoréception et leurs yeux leur confèrent une excellente vue, nécessaire en raison de la faible quantité de lumière sur leur monde natal. Ils sont plutôt maigres et agiles, mais sont toujours forts. Ils ont tendance à être plus petits que les humains et n'ont que trois doigts griffus. Des écailles épaisses recouvrent leur peau. Les Selays respectent les prouesses au combat et l'intelligence des autres et bien qu'ils soient généralement réfléchis et rusés, ils peuvent réagir avec passion lorsqu'ils sont menacés - surtout si les Anticans sont impliqués. Les Selays sont patients et peuvent se concentrer sur une tâche pendant longtemps. La coopération entre eux fut d'ailleurs probablement la raison pour laquelle ces êtres proches des serpents ont eu suffisamment de « loisirs » que pour développer leur sensibilité.

Cependant, comme les Selays étaient encore des prédateurs, il y avait une rivalité intense entre les meutes individuelles et l'histoire du peuple était empli de guerres à ses débuts. Pendant plus de deux mille ans, il n'y eut aucun développement culturel ou technologique digne de ce nom. Cela a changé lorsque la chasseresse Injur'ss Inssalss.a vu le potentiel de son espèce et a commencé à développer une idéologie basée sur la tradition de la meute mais qui permettrait également une société plus pacifique. Ses enseignements se sont répandus rapidement puisque ses règles avaient du sens.

Alors qu'il y avait encore des guerres internes et des luttes, au moins la société a commencé à considérer les autres non pas en tant que rivaux mais comme des compagnons de meute. La technologie a alors commencé à progresser, l'agriculture s'est développée et les Selay ont essayé d'élever du bétail. Cela accéléra encore leur avancée et très vite les Selay disposèrent d'une industrie et de haute technologie. Lorsqu'ils ont reçu des signaux de communication d'Antica, ils sont devenus curieux de connaître l'autre forme de vie intelligente de leur système, bien qu'ils les considérassent immédiatement comme de possibles rivaux.
Le programme spatial Selay fut lancé en 2214 avec une sonde sans pilote et en 2228 le premier Selay atteint l'espace. Les contacts avec les Anticans se sont alors multipliés, tout comme les recherches sur les voyages spatiaux, qui ont abouti à un premier rendez-vous avec l'espèce canine en 2244.Ce qui a d'abord abouti à une alliance fut un motif de guerre après 2296.
Les Selay et les Anticans s'étaient mis d'accord sur le partage des ressources de dilithium de Beta Renna IV.
Cependant, dans l'accord, il n'était pas considéré que les Selay utilisaient un système numérique basé sur le nombre trois et, par conséquent, ramassaient et entassaient bien trop de dilithium. Les Anticans se sentirent trahis et la guerre en résulta.
Les tensions furent un peu assouplies après que la Fédération ait pris contact avec les deux espèces en 2351 et aida à négocier.
Finalement, les Selay demandèrent leur adhésion à la Fédération en 2362, ce qui entraîna une intensification des pourparlers en 2364 et par conséquent une déclaration de paix et l'admission dans la Fédération dès 2366.

La culture Selay est toujours déterminée par les règles établies par Inssallss. La base des lois de Selay et l'une des premières choses que le jeune Selay apprend :

La première règle est « Ne pas prendre plus d'un besoin ». Cette règle demande à un Selay d'être modeste et de ne pas prendre plus qu'approprié - diminuant ainsi la rivalité et la jalousie et assurant la survie de tous les compagnons de la meute, c'est-à-dire de tous les Selay.

La deuxième règle stipule que «La haine est un gaspillage de force ». Inssallss entendait montrer que la haine et les sentiments négatifs en général ne conduisent qu'à un gaspillage de ressources car ils ne servent à rien. Au lieu d'agir rationnellement, ces sentiments détournent l'attention des décisions importantes et justes.

La troisième règle est que « Seuls les Selay sont forts ». La chasse fait toujours partie de la culture des Selay et en fait un jeune Selay doit passer une épreuve de pistage par lui-même pour atteindre l'âge adulte. La force physique n'est pas aussi importante pour les Selay que la ruse. La force brutale n'est pas le signe d'un bon chasseur, mais une tactique habile l'est.

Une occupation bien-aimée dans leur société sont les énigmes. Il existe des ligues entières de concurrents et certaines énigmes nécessitent des années avant d'être résolues.

Attributes
Fitness 2 [5]
Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Selay) 2 (3)
History (Selay) 1 (2)
Knowledge (Riddles) 0 (2)
Language
Selay 2
Law (Selay Law) 1 (2)
Planetary Tactics (Small Unit) 2 (3)
Stealth (Random) 1 (2)
World Knowledge (Selay) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Chemoreception +1
Enhanced Vision +2
Toughness +2
Imprudent –1
Intolerant (Anticans) -1

SELKIE

Planète d’origine : Pacifica
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Selkie sont une espèce humanoïde amphibie/aquatique originaire de la planète Pacifica, et donc parfois appelée Pacifican. L'histoire des Selkie est un peu confuse, mais selon leurs premiers enregistrements, la planète Pacifica n'est pas leur monde natal. Ils descendent d'esclaves qui avaient été enlevés de leur monde natal par des esclavagistes d'Orion et ont réussi à leur échapper au début du 22e siècle et à s'échapper vers la planète aquatique inhabitée maintenant appelée Pacifica. Les Orion nient avoir eu quoi que ce soit à voir avec un tel événement et que les Selkie n'ont aucune information disponible pour identifier ou aider à localiser le système d'où ils ont été extraits. On pense que cela peut être dû au fait que les Selkie captifs d'origine n'avaient probablement pas les capacités technologiques ou les connaissances dont ils disposaient avant leur capture qui leur auraient permis de savoir où se trouvait leur système d'origine.

Dès 2257, la planète a été examinée par une équipe de prospection du navire de recherche de la Fédération, l'U.S.S Odyssey. Ils ont déterminé que les quelques îles constitueraient un excellent emplacement pour la fondation d'une colonie. En 2262, la Fédération installa une colonie de 5 000 individus sur l'une des îles et en 2266, l'U.S.S. Lovell fut affecté à Pacifica pour aider à mettre en place son infrastructure civile. À cette époque, la capitale de la colonie était la ville de Jannita. Au début du 24e siècle, Pacifica fut l'objet d'une étude océanographique dirigée par le docteur Gillian Taylor. Vers 2310, Pacifica a été choisie comme banc d'essai pour un appareil Genesis modifié créé par le Dr Carol Marcus. Ces tests ont été interrompus lorsque l'existence de l'espèce intelligente maintenant connue sous le nom de Selkie a été découverte, vivant cachée dans les profondeurs des océans des planètes. En 2378, ils devinrent membres à part entière de la Fédération et plusieurs d’entre eux ont rejoint Starfleet. En 2379, Aili Lavena sert d’ailleurs en tant que pilote principal sur le U.S.S Titan.

Les Selkie passent la première partie de leur vie (trente-cinq ans en moyenne) en tant qu'amphibiens, capables de respirer de l'air à travers un poumon ou dans l'eau à travers une paire de crêtes branchiales au-dessus de leur tête. À un certain moment de l'enfance, les jeunes femelle Selkie commencent à développer des nageoires épineuses. C'est aussi leur période fertile, lorsqu'elles portent et élèvent des enfants. À la fin de cette étape amphibie, le poumon s'atrophie et devient un simple sac aérien, incapable de maintenir les niveaux d'oxygène nécessaires au corps. À ce moment, le Selkie devient entièrement aquatique, vivant sous l'eau et ne pouvant visiter la surface que pendant de brèves périodes sans l'aide d'une combinaison d'hydratation ou d'un autre appareil respiratoire. Dans le même temps, l'individu Selkie perdra une grande partie de sa graisse corporelle et les quatre seins de la femme s'aplatiront, ce qui lui donnera une plus grande facilité à nager. Leur peau est un mélange marbré de verts et de bleus. Le motif est complètement différent entre chaque individu et peut être utilisé pour identifier chacun quelque chose comme une empreinte digitale sur un humain. Ils ont une crinière ou une série de membranes ressemblant à des nageoires qui commencent au sommet de leur tête et se déroulent en une fine ligne jusqu'à la base de leur dos. Ils ont de fines fentes pour les narines et les oreilles et leurs yeux noirs sont deux fois plus grands que la plupart des humanoïdes et leur permettent de voir même dans les eaux profondes où la lumière peut être presque totalement absente.

Les Selkies sont polygames et prennent de nombreux partenaires sexuels pour concevoir des enfants. La mère élève tous ses enfants, tandis que l'homme ne reste dans la cellule familiale que pendant une période limitée avant de passer à autre chose. Dans leurs années fertiles, on s'attend à ce que les Selkie ne s'accouplent qu'à des fins de reproduction, et le sexe récréatif est mal vu. En raison de ce tabou culturel, certains Selkie amphibies recherchent des partenaires sexuels dans les enclaves hors-monde de Pacifica, avec des partenaires qui ne sont pas conscients de ces restrictions sociales.

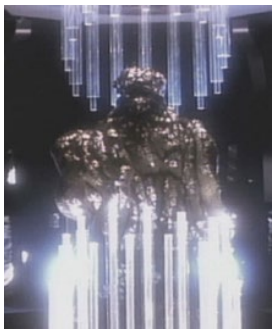
Ils ont une société très pacifique avec relativement peu de criminalité et pas de véritables problèmes sociaux. En tant que peuple, ils ont tendance à bien travailler ensemble et ils s'occupent des leurs. Leur vaste capitale sous-marine de hi'Leyi'a est une merveille de modernité, un mélange de technologie de pointe, de structures étonnantes et de commodités contemporaines. Depuis qu'ils sont membres de la Fédération, ils ont développé un intérêt pour de nombreux types d'expression artistique et notamment la sculpture. Le meilleur de cela est utilisé pour améliorer leurs installations touristiques et les rendre plus attrayantes pour les visiteurs.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Swimming) 2 (3)
Artistic Expression (Sculpting) 1 (2)
Culture (Selkie) 2 (3)
History (Selkie) 1 (2)
Language
  Selkie 2
Stealth (Random) 2 (3)
World Knowledge (Pacifica) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Lung Capacity +1
Excellent Sight +2
Medical Remedy (Cetacean OPS) +3
Pacifism -1
Intolerant (Orion) -2
Medical Problem (Aquatic) -3

SHELIAK



Planète d'origine : Shelia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Corporation Sheliak

Les Sheliac (un Sheliak, des Sheliac) sont une forme de vie de type R3 et sont constitués en apparence d'une enveloppe de plis noirs sécrétant du mucus apparaissant comme au moins un tronc sans bras avec une protubérance faisant office de tête, elle-même dépourvue d'yeux, de nez, oreille ou bouche. Contrairement à la plupart des humanoïdes, ils préfèrent vivre dans un environnement à la même température que celle de leur corps.

Très antipathiques, territoriaux reclus et pointilleux, leur langage est très complexe tandis que celui des espèces fédérées leur semble irrationnel. Même les télépathes qui ont essayé de communiquer avec eux n'ont pas eu plus de succès. De plus, les Sheliac considèrent les formes de vie humanoïdes comme inférieures et n'ont aucun scrupule à éradiquer une "infestation" sur leur territoire.

Dès lors, la Fédération a établi avec eux, non sans efforts, le Traité d'Armens en 2255, leur cédant du même coup plusieurs planètes de classe H. Les Sheliac ne se sont depuis lors pratiquement plus manifestés jusqu'en 2366 pour demander le retrait expressément rapide de colons s'étants installés sur Tau Cygna V qu'ils considèrent comme faisant partie de leur territoire.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Vitality +1
Coordination 1 [4]
Intellect 3 [6]
Presence 2 [5]
  Empathy -2
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Culture (Sheliak) 2 (3)
History (Sheliak) 1 (2)
Language
  Sheliak 2
Law (Sheliak/UFP Treaty) 2 (3)
Sciences, Life (Biotechnology) 1 (2)
World Knowledge (Shelia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Enhanced Vision +2
Excellent Chemoreception +2
Multitasking +2
Eidetic Memory +3
Physical Impairment (Not humanoid) -5
Intolerant (Humanoids) -3
Code of Honor (Legal Matters) -2

SKAGARIEN

Planète d'origine : Inconnue, supposée se trouver dans l'Expansion Delphique
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Skagarien sont une espèce capable de voyager dans l'espace à vitesse de distorsion depuis le 19ème siècle terrien. Ils possèdent d'ailleurs aussi depuis ce temps la technologie des disrupteurs/phaseurs et de la téléportation. Ils sont parfois aussi appelés les Skag et apparaissent comme quasiment identiques aux humains à l'exception de vésicules globuleuses rouges qui apparaissent au-dessus des cils, sur leur gorge et devant chaque oreille. Ils ont aussi un sang rouge comme beaucoup d'espèces humanoïdes et de par leur physiologie absorbent mieux l'alcool et les substances dangereuses qu'un humain.

Même si les Skagarien ont un concept d'enfer, ils n'enterrent pas leurs morts et au 19ème siècle, ils pratiquaient l'esclavage d'autres espèces. Il est ainsi reconnu qu'ils ont enlevé durant ce siècle une centaine d'humains pour les déposer sur une autre planète. À l'arrivée de l'équipage de l'Enterprise NX-01 sur cette colonie près de 300 ans plus tard, les humains s'étaient révoltés plus de 100 ans plus tôt et pris le contrôle de leurs maîtres. Pour empêcher les skagariens de les asservir à nouveau ils les avaient parqués dans un bidonville, détruit leurs vaisseaux, tué des centaines des leurs et leur barraient tout moyen de s'instruire ou de posséder quelque chose. C'est dans ce contexte où la technologie stagnait à celle du 19ème siècle que Jonathan Archer parvint à ce que les deux peuples fassent la paix. Starfleet a alors dépêché quelques vaisseaux pour rapatrier sur Terre ceux qui le souhaitaient.

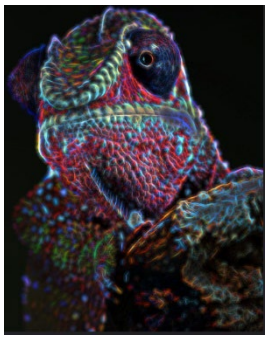
Les skagariens ont leur propre langage et distillent un alcool très apprécié connu comme le whisky skagarien.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Perception +2
  Willpower -1
Psi 0 [5]

Skills
Craft (Random) 2 (3)
Artistic Expression OR Espionage (Random) 2 (3)
Culture (Skagarian) 2 (3)
History (Skagarian) 1 (2)
Language
  Skagarian 2
  Federation Standard 1
Streetwise (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Resistant (Poisons) +2

SKOLEAN



Planète d’origine : Skoleos
Quadrant : Beta
Appartenance : Hégémonie Gorn

Mesurant seulement 1,6 mètre de haut, les Skolean sont des lézards humanoïdes maigres avec une corpulence raide plutôt que forte. Ils peuvent faire pivoter leurs yeux ce qui leur donne une excellente vision périphérique, et ils ont également la capacité de changer la couleur de leur peau, leur permettant de se fondre dans l'arrière-plan. Toutefois, cette capacité fonctionnant mieux sous un faible éclairage ne va pas à l'encontre de la capacité de la détection des tricordeurs, et ils doivent être totalement nus pour qu’elle fonctionne.

Associés avec la Fédération, les Skolean entretiennent de bonnes relations avec celle-ci tout en étant alliés avec les Gorns. Aucun Skolean n'a jamais servi dans Starfleet, car la majorité travaille pour les Gorns en tant que pilotes de chasse et de navette, compétences pour lesquelles ils ont la réputation d'être parmi les meilleurs de la galaxie. Il s'agit presque toujours d'une période de redevance fixe de cinq ans ou "*S'torra*". Ce pacte aucun Skolean ne le rompra jamais mais une fois terminé, ils serviront généralement ailleurs.

La Fédération pense que les Gorns ont apporté aux Skolean une aide à la fois médicale et technologique au début du leur contact, ce qui explique pourquoi ils se sentent fortement obligés envers les Gorn. Les Skolean sont heureux de servir dans l'armée Gorn ou d'aider à protéger les intérêts commerciaux Gorn. Ceux qui ne servent pas les Gorns en tant que pilotes les assistent souvent en tant qu’éclaireurs dans les équipes Vanguard de leur armée. La force de cette obligation est telle que les Skolean préfèrent la langue et les conventions de dénomination des Gorn aux leurs.

Attributes
Fitness 2 [4]
  Strength -1
  Vitality +1
Coordination 4 [7]
  Dexterity +1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Gorn) 2 (3)
  (Skolean) (3)
History (Skolean) 1 (2)
Language
  Skolean 1
  Gorn 2
Shipboard Systems (Flight Control) 1 (3)
Space Science (Astrogation) 1 (3)
Vehicle Operations (Shuttlecraft) 1 (3)
World Knowledge (Skoleos) 1 (2)

Typical Advantages & Disadvantages
Excellent Balance +1
Peripheral Vision +1
Zero Training +2
Chameleon Ability +3
Impulsive -1
Code of Honor (Never Break a Contract) -2
Obligation (Gorns) -2
Species Enemy (Romulans) -5

SKORR

Planète d'origine : Aurelia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Originaires de la planète Aurelia, (ce qui fait qu'on les désigne parfois comme des Aurélien), les Skorr sont l'une des rares espèces aviaires bipède de la Fédération et peu de membres font partie de Starfleet, car ils n'aiment pas les espaces clos et souffrent de claustrophobie. Avec leurs 2mètres de haut, ils sont plus grands que la plupart des humains. Ils portent des plumes jaune vif et des yeux bleus, mais d'autres variations de couleur peuvent exister. En tant qu'espèce prédatrice, les Skorr ont un excellent sens de la vue avec une acuité visuelle plusieurs fois supérieure à celle d'un humain. Cependant, ils ont un mauvais sens de l'odorat et du goût. Bien que ressemblant à des oiseaux, les Skorr ont des bras et des jambes humanoïdes et sont parfaitement capables d'utiliser des appareils comme un tricordeur. Ils ont des ailes qui peuvent s'étendre sur trois mètres lorsqu'ils atteignent l'âge adulte, ce qui leur donne la capacité de voler. Ils ont une durée de vie de 280 années terrestres, dépassant de loin celle des humains.

Au milieu du 21ème siècle, un chef religieux nommé Alar conduisit les Skorr dans une ère de paix. Alar est reconnu pour avoir civilisé les Skorr. Ils ont été acceptés dans la Fédération en 2148 mais cette intronisation a été vivement débattue car les Skorr avaient une réputation redoutable de guerriers prédateurs. Pendant des années, ils avaient utilisé leur technologie militaire avancée pour combattre à travers les étoiles. Associés à leur maturation rapide et à leur taux de natalité élevé, les Skorr formaient rapidement des armées. Même maintenant, de nombreux Skorr hésitent à prendre des mesures violentes, les considérant comme une soumission à des instincts plus bas.

Pour s'assurer que ses enseignements et ses philosophies ne soient pas corrompus, Alar a conservé ses schémas de pensée dans une sculpture en indurite connue sous le nom d'Âme du Skorr, qui est leur relique la plus prisée. L'âme des Skorr n'est qu'un exemple du célèbre travail de la pierre des Skorr, qui a été utilisé pour sculpter leurs aires de nidification ancestrales. Les Skorr élisent depuis domicile dans des formations de mesa naturelles où ils vivent dans des cabanes sphériques avec une seule porte ronde, nichées dans des branches d'arbres au-dessus du sol.
À l'origine, les noms Skorr comprenaient des syllabes semblables à des chansons avec le nom de l'individu en premier et le deuxième nom de famille ou de clan. Le nom de famille continue d'être inclus uniquement pour la tradition, car les divisions claniques ayant été abolies par Alar.

En partie à cause de leur passé guerrier, formé une longue série de conflits, les Skorr sont fascinés par l'histoire de la Fédération. Ils ont rassemblé une grande base de données historique qui s'avère très utile à de nombreux spécialistes au sein de la Fédération.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [6]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Artistic Expression (Scupting) 1 (2)
Culture (Skorr) 2 (3)
History (Skorr) 2 (3)
History (Federation) 2 (3)
Language
    Skorr 2
World Knowledge (Aurelia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Sight +2
Flight +2
Historical Aptitude +2
Phobia (Claustrophobia) -2
Poor Chemoreception -2

SKRREEAN

Planète d'origine : Skrree/ Draylon II
Quadrant : Gamma puis Alpha
Appartenance : Indépendant, sous protectorat de la Fédération

La société Skrreeane est matriarcale, les mâles étant considérés comme trop émotifs pour faire de bons leaders car ils se battent continuellement entre eux. Leur langage est très singulier et pose parfois des problèmes aux traducteurs universels pour effectuer une traduction simultanée correcte.

La peau des Skrrean est très particulière, granuleuse et ils laissent souvent des squames derrière eux, ce qui fait injustement croire qu'ils sont sales et leur vaut d'être traités avec dédain. Leurs coiffures sont généralement assez exubérantes.

Les Skreean ont étés réduits en esclavage par les T-Rogoran au cours du 16ème siècle de l'histoire humaine. Leur société bien qu'au courant de la technologie est restée assez primitive. Ensuite les T-Rogoran ayant été eux-mêmes conquis par le Dominion en 2370, les Skrrean en profitèrent pour fuit leur monde à bord de tous les vaisseaux disponibles à la recherche de « l'Œil de l'univers ». Ils découvrirent alors le Wormhole de Bajor qu'ils identifièrent comme l'œil et l'empruntant, ils affluèrent vers Deep Space Nine.

Sans réel leader, les Skreean choisirent une jeune femme du nom de Haneek pour les guider alors qu'elle identifia Bajor comme étant Kentanna, la « terre promise » des Skrrean. Haneek demanda alors au gouvernement provisoire de Bajor le droit de s'installer sur la planète avec les trois autres millions de réfugiés. La demande fut rejetée et un court conflit opposa les Skreean aux milices bajorannes. Les vaisseaux skreeans souffrant de fuites de radiations s'enflammaient facilement au contact des phaseurs bajorans, le conflit prit fin lorsque le fils de Hannek fut tué dans une tentative désespérée de se poser sur Bajor. Haneek accepta l'offre de la Fédération de les installer sur Draylon II.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Animal Handling (Specific Animal) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Skreean) 2 (3)
History (Skreean) 1 (2)
Language
  Skreean 2
Planetside Survival (Random) 1 (2)
Sciences, Life (Agronomy) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
World Knowledge (Skreean) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Exile (Dominion) -4
Intolerant (Dominion) -2

STI’ACH

Planète d’origine : S'ti'ach'aas
Quadrant : Bêta
Appartenance : Fédération

S'ti'ach'aas est un monde océanique, avec seulement quelques terres éparses et des ressources limitées aux îles. La planète ayant également une hypergravité associée à cet espace limité, a incité la vie à évoluer pour devenir relativement petite et compacte. De fait, les S'ti'ach mesurent environ un mètre de haut, ont six membres (dont deux rétractiles) et sont couverts de fourrure bleue. Ils ont de grands yeux sombres et de grandes incisives blanches en forme de sabre, et leur corps a des épines dorsales, de grandes oreilles très sensibles et une paire d’antennes rétractiles qui améliorent leur audition. Les S'ti'ach présentent en outre une structure osseuse dense pour les aider à résister à la gravité de la planète, mais leur anatomie est par ailleurs de faible densité pour réduire leur poids et fournir un effet d'amortissement en cas de chute. En outre leur ossature couplée à leurs larges pavillons d’oreille leur confère une capacité de résonnance sonore particulière ainsi qu’un goût prononcé pour la musique.

De nombreuses espèces plus grandes les perçoivent à tort comme non menaçants en raison de leur apparence, mais dans leur propre environnement, les S'ti'ach sont pourtant une espèce prédatrice de premier plan.

Malgré leur force surhumaine et leur haut niveau d'intelligence presque informatique, les S'ti'ach sont émotionnellement fragiles : ils peuvent se montrer impulsifs, très agressifs et destructeurs. Extrêmement capricieux, têtus, méfiants et susceptibles au premier abord, la Fédération a d’ailleurs dû envoyer un ambassadeur pas beaucoup plus grand qu’eux grand afin de les convaincre que leur petite taille n'entraînerait pas de discrimination au sein de la Fédération. Une fois le premier contact franchi et leur sensibilité apaisée, ils se révèlent pourtant gentils, voire même attentionnés.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (S'ti'ach) 2 (3)
History (S'ti'ach) 1 (2)
Language
  S'ti'ach 2
Planetside Survival (Oceanic) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
World Knowledge (S'ti'ach’ass) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Impulsive -1
Excellent Hearing +2

SULIBAN

Planète d'origine : Cavo Suli, détruite en 1851
Quadrant : Bêta
Appartenance : Espèce supposée éteinte

En tant qu'espèce humanoïde, les Suliban ont une peau jaune verte couverte de petits cratères et sont complètement imberbes. Leur seul trait distinctif sont leurs trois bronches.

Leur planète natale ayant été détruite, la plupart des Suliban sont nomades et leurs rencontres avec les Vulcains et les Dénobuliens ont toujours très cordiales. Depuis le 22ème siècle certains s'étaient réfugiés sur des colonies tandariennes jusqu'à ce que les exactions d'une secte sulibane du nom de « La Cabale » ne leur valent d'être craints, malmenés puis arrêtés et placés dans des centres fermés sous contrôle Tandaran.

La Cabale était un groupuscule de Suliban sous les ordres d'un certain Silik qui recevait ses ordres d'un être du futur. En échange d'accomplissements dans la « guerre froide temporelle » qui eut lieu aux alentours de 2100 de l'ère terrestre, les membres de la Cabale recevaient de la technologie futuriste ainsi que des améliorations génétiques. Ces améliorations comprenaient une vue améliorée, la capacité de se rendre invisible, une incroyable flexibilité leur permettant de tordre et comprimer leur corps mais surtout la capacité de prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde.

Du fait de leur nature nomade, de nombreux Suliban s'étaient installés et menaient une vie normale dans le secteur de Tandar. Cependant, tout a changé en 2144, lorsque la Cabale a commencé à lancer des attaques contre les Tandaran. En réponse aux attaques, les Tandaran ont rassemblé tous les Suliban et les ont emprisonnés. Avant 2379, plusieurs Suliban s'étaient installés sur Tiburon et ont ensuite été rejoints par plusieurs Vanoben. Les Tiburons eux-mêmes ne se mêlaient pas aux colons Suliban.
Au fil du temps, leur propre style de société a été perdu. Ils se sont incorporés avec succès dans de nombreuses autres sociétés et ont, dans de nombreux cas, adopté la culture de la société des personnes parmi lesquelles ils vivent et travaillent au quotidien.
De par la guerre qui les opposa aux Tandaran et de leur implication dans la « guerre froide temporelle », les Suliban sont aujourd'hui devenus extrêmement rares si bien que leur espèce est supposée éteinte.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [0]

Skills
Culture (Suliban) 2 (3)
History (Suliban) 1 (2)
Shipboard Systems (Cloaking Device) 1 (2)
Shipboard Systems (Random) 1 (2)
Language
  Suliban 2

Typical Advantages/Disadvantages
Night Vision +2
Species Enemy (Tandaran) -2

Cabal Genetically Altered Suliban Template

Attributes modification
Fitness +1
Coordination +0
  Dexterity +1
Intellect +0
Presence -1
  Psi 0

Skills
Shapeshifting (Random) 2 (3)
Streetwise (Suliban Cabal) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Restricted Shapeshifter +5
Double-Jointed +2

TAKARAN

Planète d'origine : Takara
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Takaran, bien que familiers des voyages intersidéraux, n'ont pas une grande importance dans la communauté galactique bien que certains d'entre eux aient rejoint Starfleet. Ils sont têtus, tenaces et obstinés dans leur quotidien.

C'une espèce à la peau verte écailleuse caractérisée par une anatomie et une physiologie très inhabituelles car leurs organes internes ne sont pas aussi distincts que ceux de la plupart des autres humanoïdes. Leurs organes sont de fait répartis plus uniformément à l'intérieur de leur corps, et certains peuvent assurer plusieurs fonctions telles que respiration et digestion qui ne sont pas assurées par des organes nettement définis. Leurs organes internes sont au contraire repartis de façon homogène dans tout leur organisme, ce qui présente l'avantage de procurer à ces êtres une moindre vulnérabilité face aux blessures mortelles et autres crises fatales. Ils ont de surcroit un contrôle volontaire et nom somatique sur leur propre physiologie jusqu'au niveau cellulaire et peuvent se placer volontairement dans une forme de stase ressemblant à la mort.

Pour l'équipement médical de Starfleet, seul le taux de décomposition cellulaire peut vérifier si un Takaran est mort ou vivant - un taux lent de décomposition cellulaire était indicatif d'un Takaran en stase volontaire ; le taux de décomposition cellulaire serait beaucoup plus rapide si le Takaran est vraiment mort,

Les Takaran sont également capables de ne mettre à la fois qu'une seule partie de leur corps en stase, ce qui leur permet de ralentir les effets de blessures dans des zones spécifiques et de réduire ainsi les effets globaux.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 1 [5]
Psi 0 [0]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Takaran) 2 (3)
History (Takaran) 1 (2)
Language
    Takaran 2
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
World Knowledge (Takara) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Rapid Healing +1
Organ Redundancy +2
High Pain Threshold +2
Arrogant -1
Greedy -1
Stubborn -2

TALARIEN

Planète d'origine : Talar
Quadrant : Alpha
Appartenance : République Talarienne

Les Talarien se caractérisent par un élargissement distinctif glabre de la zone coronale du crâne qui s'étend en deux lobes jusqu'à l'arrière de la tête. Les hommes talariens portent souvent une barbe pleine tandis que les jeunes et vieux, portent une courte et fine tresse de cheveux, prenant naissance entre les deux lobes glabres à l'arrière de leur tête. Bien que physiquement proches des humains et possédant un sang rouge comme eux, leur physiologie est toutefois différente et ils sont plus facilement sujets aux brûlures par rayonnement et à la détresse respiratoire.

Dans les années 2360, l'armement militaire talarien était inférieur aux normes de la Fédération, composé d'armes à neutrons, de lasers à rayons X et de roquettes Merculite. Il ne représentait donc pas une menace tactique sérieuse. Ils sont toutefois maîtres dans l'utilisation de mines à détonateurs subspatiaux de proximité et des dispositifs d'autodestruction installés sur leurs navires et ils sont connus pour en faire usage dans des manœuvres de guérilla, telles que le sabotage d'un navire d'observation et l'envoi d'un appel de détresse, attirant les futurs sauveteurs à la mort dans un piège.
Toutefois ils ne manquent pas d'honneur car attaquer un officier supérieur, comme un capitaine, est considéré comme l'infraction la plus grave et est passible d'une exécution, généralement effectuée par l'officier offensé. Cela s'applique à tous les officiers supérieurs, quelle que soit leur armée ou leur espèce : par exemple, la coutume permet à un commander de Starfleet d'exécuter un soldat talarien qui se serait montré grossier à son égard.

Les Talarien suivent en effet un ensemble strict de traditions et de coutumes. Leur société est strictement patriarcale et une femelle ne peut jamais surpasser un mâle. Le rôle des femmes se limite à lever des enfants et encourager un comportement guerrier chez les hommes. Les tendances xénophobes des Talarien font qu'ils portent des gants lorsqu'ils touchent des étrangers à leur monde. Retirer ces gants et toucher quelqu'un à mains nues est un signe de confiance, d'affection et de respect.

Les Talarien sont très compétitifs : les jeux et les tests permanents font partie intégrante de leur culture, et les enfants participent régulièrement à des concours et des défis. Partager la victoire est une partie importante des jeux. De plus, lors de la réalisation des tests, la douleur n'est pas prise en compte, seule la réussite compte. Une fois qu'un garçon talarien atteint l'âge de quatorze ans, l'âge de la décision, il subit une cérémonie d'initiation et a ensuite la liberté de faire ses propres choix.

Le B'Nar est un rituel de deuil qu'ils exécutent lorsqu'ils sont en détresse et qui consiste à émettre un cri aigu en se balançant d'avant en arrière. Les Talarien sont aussi connus pour chevaucher des t'stayans, des animaux très forts à six sabots et pour élever des araignées à crochet d'un demi mètre d'envergure comme animaux de compagnie.

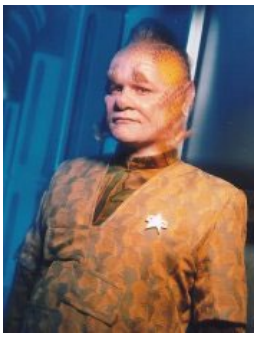
En 2350, ils ont été impliqués dans une série de petites escarmouches avec la Fédération durant le conflit frontalier de Galen IV, qui a dura jusqu'en 2357.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Talarian) 2 (3)
History (Talarian) 1 (2)
Language
  Talarian 2
Unarmed Combat (Talarian Lutte) 1 (2)
World Knowledge (Talar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Battle-hardened +3
Competitive -1
Impulsive -1
Phobia (Xenophobia) -2
2 Extra courage point

TALAXIAN



Planète d'origine : Talax
Quadrant : Delta
Appartenance : Province Autonome de Talax

Les Talaxiens ont un aspect humanoïde, peu de cheveux et des sourcils très fournis. En outre certaines parties de leur peau à l'exception de celle du visage prend une teinte jaunâtre marquée de taches brunes circulaires très rapprochées. Leur front est marqué d'arrêtes osseuses et leurs oreilles sont plus en retrait sur leur visage.
Autre différence majeure avec un humain : leurs poumons sont reliés directement à leurs deux colonnes vertébrales en plusieurs points et leur musculature est plus dense. Les cordes vocales talaxiennes sont incapables de produire des tonalités diatoniques de base, ce qui signifie qu'ils ont des difficultés à chanter.

Les Talaxiens qui aiment manger ont aussi plus de papilles gustatives que la plupart des autres espèces, (soixante-cinq pour cent de leur bouche et de leur gorge étant tapissée de papilles gustatives) et une tolérance plus élevée pour les aliments épicés que les autres races.

Les Talaxiens sont une race spatiale assez ancienne qui avait développé le moteur à distorsion dans les années 1450, où ils ont été contactés pour la première fois par les Vaadwaur. Un groupe a même réussi à s'installer sur un astéroïde aussi éloigné que la frontière des quadrants Delta et Bêta en 2377. Ils possèdent une petite flotte principalement commerciale.

Leur histoire a été marquée par une guerre qui débutât en 2340 et se poursuivit plus de dix ans contre les Haakonien. En 2355, afin d'obliger les Talaxien à capituler ceux-ci ont utilisé une arme de destruction massive connue sous le nom de « Cascade Métréon » sur la surface de Rinax, la lune de Talax. Cet acte a vaporisé 300.000 colons lunaires et condamné toute relation entre les deux races. Les survivants développent encore des « métrémies », une maladie du sang mortelle.

Ils sont des alliés appréciés pour leur simplicité. Race fantasque avec un sens de l'humour bien développé, ils sont généralement très sympathiques et enthousiastes, serviables et prêts à offrir leurs services à quiconque en a besoin. Ils peuvent motiver même les plus dépressifs et ne sont jamais à court d'idées originales.

Les Talaxiens sont également un peuple spirituel, connu pour son plaisir des histoires et la compagnie des autres. Les cérémonies funéraires talaxiennes sont élaborées, impliquant une semaine complète de deuil. Leur mythologie croit en une vie après la mort connue sous le nom de Grande Forêt, dans laquelle se dresse un grand arbre au centre. Il a été dit qu'à sa mort, un Talaxien va dans l'au-delà et rencontré les âmes de sa famille décédée à son arrivée. De nombreux Talaxien conservent des modèles de l'arbre guide et d'autres objets religieux ou cérémoniels.

Starfleet a eu relativement peu de contact avec les Talaxien. Seul l'un d'entre eux connu sous le nom de « Neelix » et ayant servi sur l'U.S. S Voyager sert encore de représentant local de la Fédération via le système de communications du « Pathfinder Project ».

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [5]
  Empathy +2
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Talaxian) 2 (3)
History (Talaxian) 1 (2)
Language
  Talaxian 2
Sciences, Space (Random) 3 (4)
World Knowledge (Talax) 1 (2)
Fast Talk (None) 0 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Excellent Chemoreception +1
Night Vision +2
Intolerant (Haakonians) -1

TALOSIEN

Planète d'origine : Talos IV, en quarantaine*
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

***Ordre général de Starfleet 7** : Aucun vaisseau de Starfleet ne visitera ni n'autorisera aucun citoyen de la Fédération à visiter la planète Talos IV sous n'importe quelle circonstance, d'urgence ou autre. Cet ordre surpasse sur l'Ordre général 6. Toute transgression de cet ordre général est punissable de mort. Toutefois un amiral pourra changer cette sentence en emprisonnement à vie.*

Les Talosien sont une espèce humanoïde très âgée, ne maitrise pas le voyage spatial et la quarantaine de leur planète les empêche virtuellement de la quitter. Ils font partie des espèces psioniques les plus puissantes jamais rencontrées dans la galaxie.

Les Talosien sont assez petits dépassant rarement 1m de haut. Leur principale caractéristique physique est leur très large crane bulbeux parcouru de veines apparentes. Ils ont en effet développé leur esprit beaucoup plus que leur corps au cours des siècles et sont donc aussi physiquement très faibles et faciles à blesser.

Leur culture très avancée technologiquement, vivant sur une planète paradisiaque mais un holocauste nucléaire a laissé celle-ci virtuellement inhabitable, criblée de ruines de leur ancienne civilisation et a tué la plupart des espèces. Les survivants de cette guerre nucléaire se sont rassemblés dans des grottes et souterrains où ils sont devenus dépendants de leur habilité mentale à créer des illusions criantes de vérité, une capacité qui avait été développée par leurs ancêtres. Il est impossible de savoir que vous vivez une illusion crée par un Talosien à moins que celui-ci ne veuille vous montrer la vérité.

Les Talosien se sont aussi rapidement rendu compte qu'ils n'étaient pas suffisamment nombreux pour assurer le brassage génétique de leur espèce même si leur espérance de vie leur permettrait de perdurer longtemps encore. Ils s'ennuyèrent très vite du contenu des illusions qu'ils pouvaient créer et ont voulu repeupler leur monde. Ces deux facteurs les ont conduits à capturer des voyageurs spatiaux. Les Talosien sont alors devenus dépendants de la création d'illusions comme un humain peut développer une dépendance physique et phycologique envers des narcotiques.

En 2236, le S.S Columbia transportant des membres de l'Institut du Continent Américain depuis la Terre s'est crashé sur Talos IV. Tous furent tués à l'exception d'une femme gravement blessée nommé Vina. Les Talosien la soignèrent mais leur travail la défigura comme les Talosien n'étaient pas familiers de l'anatomie humaine. En utilisant leurs pouvoirs pour créer des illusions, Vina pu vivre en croyant qu'elle n'était pas blésée et fut rendue très belle.

En 2254, les Talosien capturèrent le capitaine Christopher Pike de l'Enterprise NCC-1701 et tentèrent de reconstruire leur civilisation en l'utilisant. Ils croyaient que Pike s'attacherait à Vina et resterait sur Talos IV. Toutefois après avoir chargé les banques de données de l'Enterprise les Talosien découvrirent que les humains préféraient la mort à l'emprisonnement aussi plaisant que celui-ci puisse être. Ils relâchèrent alors Pike et son équipage. Les Talosien refusèrent l'offre de Pike de commerce et d'entente, prétendant que les humains utiliseraient à leur perte leur pouvoir de créer des illusions.

Le Commandeur Spock trente ans plus tard, défia l'ordre général de Starfleet 7 en déposant sur Talos IV le commodore Pike prisonnier de son propre corps après un accident impliquant des rayons delta afin qu'il puisse vivre sa retraite dans une vie illusoire hors de ce corps devenu inutile.

Attributes
Fitness 1 [1]
  Strength -1
  Vitality -1
Coordination 1 [3]
  Reaction -1
Intellect 3 [5]
  Logic –1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 4 [7]
  Range 2
Focus 2

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Culture (Talosian) 2 (3)
History (Talosian) 1 2)
Language
  Talosian 2
Projective Telepathy (Illusion Creation) 4 (6)
World Knowledge (Talos IV) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Psionically Gifted +3
Low Pain Threshold -2
Addiction (Illusion Creation)

TAMARIAN

Planète d'origine : Sigma Tama IV (Tamar)
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

La tête tamarienne est dépourvue de pilosité, possède deux longues narines fendues et n'a pas d'oreillettes visibles, mais avait à la place deux petits trous situés sur les côtés, un peu plus haut qu'une oreille humanoïde. Une large crête s'étend du haut de leur nez à l'arrière de la tête et plusieurs autres crêtes osseuses ou lambeaux de peau peuvent être observés sur les côtés du crâne. Leur sang est blanc. Mis à part les dimorphismes sexuels typiques observés chez de nombreuses espèces humanoïdes, les femelles Tamariennes présentent les mêmes caractéristiques.

Il a fallu très longtemps et plusieurs contacts avec eux avant que le capitaine Picard de l'*U.S. S Enterprise* ne parvienne véritablement à communiquer avec eux en 2368 sur El-Adrel. En effet, les Tamarien ne s'expriment qu'en métaphores et font appel à des lieux ou des héros de leur culture comme symbolique. Par exemple ils ne diront pas « Je suis seul » mais « *Darmok, sur l'océan* », pour exprimer le calme ils diront « *La rivière Temark, en hiver* » ou montreront leur souhait de coopérer par un « *Tembo, les bras ouverts* ! » tonitruant.

Les Tamarien ont une seconde langue, utilisée pour transmettre des concepts d'ingénierie précis tels que des nombres, des équations et des instructions, expliquant ainsi comment les Tamarien peuvent faire fonctionner efficacement les vaisseaux spatiaux. Cette deuxième langue est très musicale et sonne presque comme du chant. Les croyances spirituelles tamariennes incluent une forme d'ascension dont le florka (un insecte local) est une composante essentielle. Chaque Tamarien porte un poignard même lorsqu'il sert Starfleet dans le cadre des allocations culturelles pour les uniformes.

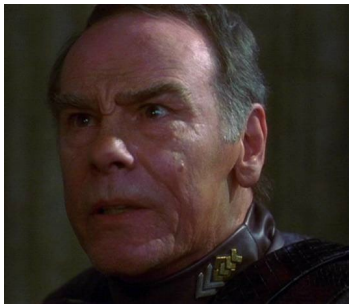
Les progrès réalisés dans les relations avec les Tamarien à la suite de cette percée ont été considérés comme l'une des réalisations notables du président de la Fédération Jaresh-Inyo et de son administration. Bien que le premier tamarien intégra Starfleet en 2375, aucun membre de la Fédération n'a visité leur monde natal de Tama (Sigma Tama IV). En outre les Tamariens ou « Enfants de Tama » possèdent un vaste territoire propre au sud de celui de la Fédération.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 1 (2)
Culture (Tamarian) 2 (3)
Culture (Random) 2 (3)
History (Tamarian) 1 2)
History (Random 1 2)
Language
  Tamarian 2
Primitive Weaponry (Knife) 1 (2)
World Knowledge (Tamar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Cultural Flexibility +1

TANDARAN



Planète d'origine : Tandar Prime
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Tandaran ressemblent aux humains à l'exception d'une excroissance en forme de V sur le haut de leur nez, entre les sourcils.

Pendant une longue période ils ont vécu une coexistence pacifique avec leurs voisins, les Suliban. Toutefois après l'émergence de la Cabale Suliban, les Tandaran assez paranoïaques commencèrent à mettre en doute la loyauté de leurs colocataires vivant dans le secteur Tandar. Une guerre contre la Cabale débuta en 2144. Dès lors, les Tandaran traquèrent les Suliban et les emprisonnèrent sans même un procès dans des camps de détention. Officiellement cette détention était temporaire et visait à empêcher les Suliban capturés de rejoindre les hors-la-loi. Dans les années qui suivirent les Suliban restèrent toutefois captifs et les Tandaran suspicieux de tout. Les relations entre l'Empire Tandaran et les humains restèrent longtemps tendues.

En 2268, les Tandaran et la Fédération avaient des niveaux technologiques comparables, mais au moins un de leurs types de navires avait des armes et des boucliers légèrement supérieurs. Leurs vaisseaux peuvent tirer un plasma à haute énergie qui amortit ou perturbe les générateurs de boucliers déflecteurs. Ils semblent très privatifs de leur technologie, car certaines parties de leurs navires, telles que les systèmes informatiques et d'ingénierie et les armes, sont protégées contre les détecteurs extérieurs.

Au 24ème siècle, les conditions étaient telles qu'ils avaient officiellement présenté des excuses aux Suliban pour les atrocités commises dans le passé. Cela était une condition de leur demande d'adhésion à la Fédération, et ils ont été officiellement acceptés dans les années 2320. De par leur implication involontaire dans la Guerre froide temporelle des Suliban, les Tandaran sont depuis connus pour s'intéresser de près au temps qui passe et leurs scientifiques sont réputés pour leurs recherches sur les voyages temporels et la mécanique temporelle.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Tandaran) 2 (3)
History (Tandaran) 1 (2)
Language
    Tandaran 2
Sciences, Any (Random) 1 (2)
World Knowledge (Tandar Prime) 1 (2)
Energy Weapon OR Primitive Weaponry OR Unarmed Combat (Random) 1 (2)
Law (Tandaran Law) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Intolerant (Suliban) -1

TARESIEN

Planète d'origine : Taresia
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Taresien sont une espèce humanoïde originaire de la planète Taresia dans le Quadrant Delta. Ils ressemblent aux humains à l'exception de petits d'un points rouge vif qui serpentent le long de leur chevelure et sur leurs épaules.

Nonante pourcents de l'espèce taresienne est femelle et agrémente son pool génique en s'accouplant avec des membres d'autres espèces. Les Taresiennes réussissent cela en propageant un rétrovirus sur les planètes voisines qui infecte un hôte mâle en ajustant son ADN aux caractéristiques taresiennes.

L'hôte commence alors à devenir Taresien et à l'instinct de retourner sur Taresia où il est accueilli (faussement) en tant Taresien. Il lui est inculqué qu'il a toujours été Taresien et que l'espèce se reproduit en implantant des embryons taresiens dans les femelles d'autres espèces.

Les mâles sont alors séparés de leur équipage et sont chaleureusement entourés par les femmes de Taresia. Chaque mâle est alors marié à trois femelles avec lesquelles il s'accouple. Malheureusement pour lui, la quantité d'ADN prélevée lors de la conjonction est telle qu'elle le tue. D'où le stratagème astucieux mis au point par les taresiennes pour attirer de nouveaux prétendants.

Pour une raison inexpliquée, les Taresien sont en guerre avec le peuple voisin des Nasari. Malgré le fait que les Nasaris soient assez puissants, les vaisseaux taresiens sont tout à fait capables de les maintenir à distance.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 3 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 1 (2)
Charm (Influence) 1 (2)
Culture (Taresian) 2 (3)
History (Taresian) 1 (2)
Language
  Taresian 2
Sciences, Social (Random) 2 (3)
World Knowledge (Taresia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Species Enemy (Nazari) -1

TARLAC

Planète d'origine : Tar'Loc
Quadrant : Beta
Appartenance : Solidarité Son'a

Les Tarlac sont originaires de la planète Tar'Loc, très aride et désertique. Ils furent totalement conquis et intégrés par la Solidarité Son'a approximativement en 2325. Depuis, ils se sont pleinement intégrés à leur société et ne semblent pas motivés à se rebeller.

Ce sont des humanoïdes qui se distinguent par un front très haut marqué de plis osseux. Les mâles Tarlac ont tendance à avoir des cheveux longs, hirsutes et foncés et des tons de peau caucasiens plus foncés, tandis que les femelles semblent avoir des cheveux plus longs et plus clairs et des tons de peau caucasiens plus clairs. Pour la plupart, la plupart des membres des deux sexes ont tendance à mesurer entre 1m50 et 1m80 et pèsent de 75 à 100kg. Les femelles sélectionnent leurs partenaires mais ne s'accouplent pas pour la vie : Une femelle peut à tout moment décider de remplacer son compagnon si, pour une raison quelconque, il lui déplaît ou s'avère d'une autre manière indigne de ses attentions.

Forts et rapides, les Tarlac font des combattants exceptionnels aussi bien en combat personnel que spatial. Leurs femelles font d'excellentes masseuses et infirmières réputées dans tout le quadrant. Ils effectuent la plupart des travaux qualifiés et techniques nécessaires au fonctionnement et à la productivité de la Solidarité Son'a. En tant que peuple, ils prospérer dans ces conditions et semblent rechercher de plus grandes opportunités pour faire progresser leurs capacités techniques.

Attributes
Fitness 3 [6]
Coordination 2 [6]
  Reaction +1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Son'a) 1 (2)
History (Tarlac) 1 (2)
Language
  Son'a 2
Planetside Survival (Desert) 1 (2)
Primitive Weaponry (Random) 2 (3)
Unarmed Combat (Random) 2 (3)
World Knowledge (Tar'Loc) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Fanatic (Serve the Son'a) (-2)

TAU ALPHAN (VOYAGEUR)

Planète d'origine : Tau Alpha C
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Ces humanoïdes à la peau pâle ne possèdent que trois doigts à chaque main. Un bourrelet osseux leur traverse latéralement le front, juste au-dessus des yeux. Leur front est largement dégarni.

Ils furent rencontrés par la Fédération en 2360 car avant cette époque les cultures de la Fédération avaient été jugées inintéressantes et ne méritant pas une attention sérieuse.

Ils sont capables de manipuler l'espace et le temps et peuvent en effet focaliser l'énergie en eux-mêmes ou à l'extérieur d'eux. Un natif de Tau Alpha C peut ainsi améliorer l'efficacité de moteurs de distorsion et cela même en dehors du temps et de l'espace, rompant ainsi la séparation entre la pensée et la réalité.

Ils ne semblent pas utiliser la moindre technologie mais ont des connaissances dépassant complètement le savoir de la Fédération au 24ème siècle.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [6]
Presence 3 [6]
Psi 3 [6]

Skills
Sciences, Physical (Temporal Physics) 1 (2)
Culture (Tau Alphan) 2 (3)
History (Tau Alphan) 1 (2)
History (Random) 1 (2)
Language
    Tau Alphan 2
Engineering, Theoretical (Time Continuum Theory) 1 (2)
World Knowledge (Tau Alpha C) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Absolute Sense of Time +2

TAURHAI

Planète d'origine : Chi'tan
Quadrant : Beta
Appartenance : Unité Taurhai

Les Taurhai sont une espèce humanoïde mesurant en moyenne 2 mètres de haut. Ils ont un crâne élargi avec une petite bouche et un menton étroit et pointu. Ils portent leurs cheveux noirs longs, mais sont chauves sur le dessus. Ils n'ont pas de sourcils et des yeux complètement noirs sans iris ni pupille. Les corps et les membres des Taurhai sont longs, minces et gracieux, et ils ont de longs doigts adroits. La couleur de leur peau va du bronze pâle au brun foncé. Ils portent généralement de longues robes aux manches volumineuses, décorées de glyphes et de symboles des réalisations de l'individu.

Les Taurhai sont une espèce technologiquement avancée en guerre avec les Romuliens depuis plusieurs décennies. Des pourparlers diplomatiques instables sont toujours en cours entre l'Empire stellaire romulien et l'Unité Taurhai mais n'ont jamais abouti.

Les Taurhai souscrivent à une philosophie connue sous le nom de Taurité, selon laquelle les races moins civilisées devraient voir leur conscience collective élevée par tous les moyens, y compris l'action militaire.

Attributes
Fitness 2 [5]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
    Dexterity +1
Intellect 2 [6]
Presence 2 [6]
   Empathy +1
Psi 0 [6]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Culture (Taurhai) 2 (3)
History (Taurhai) 1 (2)
Language
    Taurhai 2
Personal Equipment (Shen) 2 (3)
Shipboard Systems (Random) 1 (2)
World Knowledge (Chi'tan) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Eidetic Memory +3
Arrogant -1
Code of Honor Taurité -4
Intolerant ('Uncivilized' Species) -2

TEENAXI

Planète d'origine : Teenax
Quadrant : Beta
Appartenance : Délégation Teenax

Les Teenaxi se caractérisent par leur petite taille, mesurant environ un tiers de la taille d'un homme humain moyen. Dotés de grands yeux et d'une bouche expressifs, les Teenaxi ont des pattes postérieures courtes et des bras longs, ce qui leur confère la capacité de locomotion quadrupède.

Ils sont de nature paranoïaque et souvent agressive car en guerre de longue date avec les Fibonian dont ils sont convaincus qu'ils veulent les dévorer. Lorsqu'ils sont agités ou en colère, ce sont des combattants capables, se roulant en boule et se lançant sur leur cible, coopérant en grand nombre pour submerger un adversaire beaucoup plus grand. Vivant nus sur leur planète, ils ont beaucoup de mal à porter des vêtements même lorsqu'il s'agit d'un uniforme réglementaire.

Attributes
Fitness 3 [6]
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (2 Random Specializations) 2 (3)
Culture (Teenaxi) 2 (3)
History (Teenaxi) 1 (2)
Language
  Teenaxi 2
Persuasion (Debate) 2 (3)
World Knowledge (Teenax) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Alertness +2
Synergy +3
Impulsive -1
Passionate -1
Species Enemy (Fibonian) -2

TELLARITE

Planète d'origine : Tellar
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Tellarites voyagent dans l'espace depuis le début du 20ème siècle humain. Ce sont une espère porcine très poilue, avec une peau épaisse. Ces poils sont très présents jusque sur leur visage et sur leurs mains. Ils ont un fort développement nasal du fait du faible approvisionnement en air de leur planète natale et sont capables de percevoir les infrarouges. Ils sont légèrement plus forts et plus hardis que les humains. Ils sont aussi très « ronds », leurs ventres arrondis et leurs nez rappelant les caractéristiques des races porcines sur la Terre. Ces apparences et personnalités combinées les rendent peu charismatiques aux yeux des humains.

Toutefois les Tellarites sont difficiles d'accès car très impatients et d'un orgueil « obstiné ». Ils ont une propension aux émotions fortes. En effet, les Tellarites commencent toujours une interaction par une série de plaintes. C'est ainsi qu'ils provoquent puis se disputent avec n'importe quelle personne qu'ils rencontrent. S'ils n'ont rien à redire, ils insultent simplement la personne pour attirer son attention. Cela n'est pas un hasard : ils adorent négocier et ont élevé cela au rang de sport sur Tellar.

De ce fait, par le passé, les relations entre Tellarites et Andoriens furent assez houleuses s'accusant mutuellement de vouloir s'approprier leurs territoires voisins. La médiation des humains au milieu du 22ème siècle fut toutefois à l'origine de leur réconciliation qui mena plus tard à la création de la Fédération dont Tellar est un membre fondateur. Les Tellarites qui intègrent Starfleet doivent à tout prix maîtriser rapidement l'art du tact et tempérer leurs relations sociales.

Ils aiment aussi boire et manger et heureusement l'alcool n'a presque pas d'effet sur eux. Néanmoins ils sont capables de rester manger sans boire ni manger deux fois plus longtemps qu'un Humain, surtout grâce à leurs réserves graisseuses.

Les Tellarites ont une grande aptitude mécanique, en raison de leur plus grande perception de la distance, de la dimension et de la profondeur, de leur précision ainsi que d'une formation approfondie en ingénierie à tous les niveaux de leur processus éducatif. Ils font d'excellents ingénieurs. Mais en raison de leur capacité à argumenter sans arrêt, ils excellent surtout dans la politique.

Attributes
Fitness 3 [6]
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (2 Random Specializations) 2 (3)
Culture (Tellarite) 2 (3)
History (Tellarite) 1 (2)
Language
  Tellarite 2
Persuasion (Debate) 2 (3)
World Knowledge (Tellar) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Argumentative -1
Infrared Vision +2

THOLIEN

Planète d'origine : Tholia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Assemblée Tholienne

Il est certain que les Tholien sont une espèce cristalline non humanoïde supportant des températures bien plus élevées que celle de tout autre humanoïde. En effet, les relevés de leurs vaisseaux indiquent une température interne de plus de 450° Kelvin (178°C, 350°F). Ils sont capables de supporter brièvement des températures plus basses mais cela fait craquer leur carapace. Une température trop basse les tue par congélation.

Leur aspect fait penser à un arthropode terrestre. Ils sont pourvus d'une carapace rougeoyante transparente qui laisse apparaître un mouvement de fluide dans leur corps ce qui suggère une biochimie interne. Ils ont un système immunitaire très résistant mais pas invulnérable et sont aussi capable d'émettre naturellement toute sorte de radiations qu'ils peuvent moduler. Cela leur permet entre autres de communiquer sur de courtes distances.

Ils ont six pattes articulées terminées par un pied qui sont attachées symétriquement par paires et leur permettent de se déplacer très rapidement dans toutes les directions. Ils possèdent aussi deux bras terminés par des mains comportant des doigts. Ils n'ont pas de cou, nez, oreilles, ni même de « tête » au sens propre du terme. Leur torse comporte juste deux points luisants qu'ils orientent en direction de la personne à laquelle ils s'adressent ce qui fait croire à un organe sensoriel. Les Tholien sont hermaphrodites mais sont supposés incapables d'auto fécondation.

On ne connaît que peu de choses sur la culture tholienne si ce n'est qu'ils sont ponctuels et agressifs. En effet ceux-ci sont d'un isolationnisme exacerbé et défendent farouchement les frontières. En 2152 déjà des vaisseaux tholiens jouèrent un rôle capital dans la « Guerre Froide Temporelle » en tentant de s'emparer d'une navette venant du XXXIème siècle. En 2268, il fut découvert que leurs vaisseaux tissent des toiles énergétiques capables d'emprisonner un vaisseau. Ils peuvent alors comprimer ce filet pour en détruire le contenu. Très combatifs, ils ne tolèrent aucune violation de leur territoire qu'ils étendent dès que possible. En 2353, ils attaquèrent de fait et détruisirent complètement une station spatiale de la Fédération située trop près de leur frontière.

Les Accords Tholien signés en 2360 établissent depuis des relations diplomatiques entre la Fédération et l'Assemblée Tholienne jusque-là hostile. Ces accords établissent la frontière tholienne fermée pour les deux parties et les protocoles de communication. D'autres évènements les impliquant ont eu lieu en 2372, où un observateur tholien participant à la conférence d'Anvers trouva la mort lors d'un attentat provoqué par le Dominion. Cela n'empêcha pas néanmoins l'Assemblée Tholienne de signer l'année suivante un pacte de non-agression avec le Dominion.

Attributes
Fitness 2 [4]
  Vitality -2
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [6]
  Logic +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Two Sciences (Random) 2 (3)
Culture (Tholian) 2 (3)
History (Tholian) 1 (2)
Language
  Tholian 2
World Knowledge (Tholia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Ambidextry +2
High Temperature Tolerance +2
Multitasking +2
Sense of Time +1

TIBURONIEN

Planète d'origine : Tiburon
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

L'étude de l'évolution des Tiburonien a montré qu'ils sont les descendants d'humains avec un degré de mutation génétique causant leurs différences physiques extérieures par rapport à la norme humaine. Les Tiburonien sont décrits comme des hybrides d'humains et de l'Ucali. Ils ont depuis des lobes d'oreilles très particuliers formés de plusieurs circonvolutions et sont chauves. Certains d'entre eux n'ont en plus pas de sourcils mais possèdent une ligne formée de petites cornes par du haut de leur nez jusqu'à leur front. Le contact avec les humains est établi depuis au moins 2149 date à laquelle est ont tenu une conférence médicale inter espèce sur leur planète.

Cette espèce donne d'elle-même une image décontractée, sensuelle, hédoniste. Ils jouissent du respect sans formalité et honorent ceux qui ont l'esprit ouvert. La culture tiburonienne moderne est vouée à l'expérience de la joie et les Tiburonien s'appuient sur des robots pour effectuer presque toutes les activités économiques. Cependant, leurs désirs peuvent facilement devenir des pulsions : un Tiburonien dévoué et déterminé est de loin la contradiction même de leur comportement habituel.

D'une culture plus intensément technologique que le reste de la Fédération, les Tiburonien ont eu de nombreuses opportunités d'étudier des techniques scientifiques avancées avant même de rejoindre Starfleet. De nombreux Tiburonien deviennent des scientifiques, et leur charme décontracté en fait des diplomates naturels ou d'adorables voleurs. La culture Tiburonnienne n'embrasse pas le mysticisme.

La société hautement technologique des Tiburonien est une conséquence directe de leur conquête extraterrestre. Les Ucali belliqueux et autoritaires ont en effet soumis la planète Tiburon, 14 siècles plus tôt dans une guerre de ressources. Les élites Ucali ont alors dirigé Tiburon avec cruauté, permettant au tristement célèbre boucher Zora de commettre des atrocités au nom de "l'expérimentation génétique" sur la population.

Cependant, les indigènes ont habilement subverti leurs ravisseurs en les incitant au plaisir, à la gratification et à la décadence éventuelle. Les Ucali ont finalement subi un effondrement culturel total : leurs jeunes cadets militaires et soldats d'élite refusaient de suivre les ordres d'un régime corrompu qui ne pratiquait plus l'ascétisme sévère qu'il prêchait. Pendant une période d'anarchie, la population de Tiburon s'est croisée avec les Ucali, éliminant le problème et mettant fin au système de castes que les Ucali leur avaient imposé.

Bien que les Tiburonien aient alors rejeté la science pendant des siècles, ils ont été contraints de maintenir une infrastructure technique complexe afin de maintenir leur planète en vie après son pillage et sa dévastation par les Ucali. Leur travail les a conduits à une culture et une économie fortement dépendantes des robots et de dispositifs permettant d'économiser du travail, libérant les Tiburonien à ne plus rechercher que la joie et le plaisir.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 1 (2)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Tiburonian) 1 (2)
History (Tiburonian) 1 (2)
Language
  Federation Standard 2
World Knowledge (Tiburon) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Hearing +2

T’LANI/ KELLERUN

Planète d’origine : T'Lani Prime ou T’Lani III/ Kellerun
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les T'Lani sont une espèce issue des planètes T'Lani Prime et T'Lani III, les Kellerun proviennent eux de la planète Keller. Ce sont des humanoïdes très similaires, la principale différence étant vestimentaire et surtout la façon dont ils coiffent leurs cheveux : tous les Kellerun tirent leurs mèches noires de jais vers l'arrière, les femmes vers l'extérieur depuis l'arrière de leur crâne, les hommes bien au-delà du sommet de leur tête. Les T'Lani ont, eux des cheveux bruns et bouclés qui sont portés dans le même style élaboré par les hommes et les femmes : au sommet de la tête droits et soigneusement tirés en arrière. Sur les côtés et à l'arrière de la tête, ils sont extrêmement bouclés et sont relevés en forme d'aile qui nécessite un entretien minutieux.

En 2370, soucieux de préserver à tout prix une paix durable T'Lani et Kellerun ont éliminé tous les signes et les données de leurs armes, y compris en éliminant leurs propres scientifiques qui y avaient travaillé. Ainsi disparut l’arme virale mortelle connue sous le nom de Moissonneur. Cette guerre qui avait duré des siècles entre eux a eu de profonds effets sur la façon dont leurs gouvernements fonctionnaient. Avant le début du conflit, ils avaient une gérance assez démocratique. Cependant, au fur et à mesure que le combat s'éternisait les mandats sont devenus plus longs avec des postes de plus en plus attribués à des officiers militaires importants. Maintenant, cela ressemble plus à des régimes martiaux avec des avancements et des promotions où seuls les élus progressent lentement depuis le bas de l’échelle hiérarchique pour pourvoir un poste plus élevé.

Ils ont acquis un sens très fort de qui ils sont en tant que peuple avec une société très structurée où chacun connaît sa place et peut seulement par un travail acharné améliorer sa position et l'importance de sa famille. Tout et n'importe quoi est acceptable comme action tant que c’est pour le bien de la majorité. Ils n'ont d’ailleurs aucune véritable forme de religion en dehors de leur forte croyance en leurs espèces et cultures respectives. Les traditions sont en effet vitales pour chaque citoyen. Cette vénération pourrait presque être considérée comme une forme de culte des ancêtres et leur mythologie est formée de milliers d'histoires, centrées sur une famille ou une autre. La seule coutume qui n'a pas été affectée de quelque manière est la cérémonie de transition. Cet événement est célébré par la famille et les amis comme le plus significatif et le plus important dans la vie d'un enfant car il marque sa transition vers l'âge adulte. C'est au cours de cette cérémonie qu'ils ont leurs cheveux stylisées pour la première fois à la mode traditionnelle de leur peuple.

Leur culture initiale incluait beaucoup de musique, de danse, diverses formes d'expression artistique et une acceptation ouverte de moyens d'expression nouveaux et différents. Pendant les longues années de la guerre, cela a changé. De moins en moins d'œuvres nouvelles et originales ont été produites et l'expression créative est lentement devenue stagnante. Là où ils étaient plutôt détendus et extravertis, ils sont maintenant plus réservés, prudents et distants avec les autres. Toutefois, ils ne chantent jamais : toute leur musique est strictement instrumentale, même s’ils ont beaucoup de variété, les airs classiques sont les plus populaires. En dehors de cela, des bustes sculptés de personnages célèbres ainsi que des statues et des peintures peuvent être trouvés dans presque toutes les maisons. Ils profitent sans retenue de grandes fêtes qui durent plusieurs jours appréciées non seulement par leurs familles mais aussi par leurs amis et durant lesquelles il y a toujours beaucoup à boire et à manger pour célébrer l’abondance retrouvée.

Ils sont bien en deçà du niveau technologique moyen de la plupart des mondes membres de la Fédération. Depuis la fin de la guerre, ils ont pu mieux développer leur infrastructure scientifique et technologique et progressent lentement mieux qu'ils ne l'ont fait depuis longtemps. Ils ont aussi pu rétablir de nombreux accords commerciaux avec de nombreuses espèces et ils ont maintenant une économie florissante. Ils sont très compétitifs lors de la négociation de nouveaux accords commerciaux.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science OR Engineering (Random) 1(2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (T'Lani/ Kellerun) 2 (3)
History (T'Lani/ Kellerun) 1 (2)
Language
    T'Lani/ Kellerun 2
Energy Weapon OR Primitive Weaponry OR Unarmed Combat (Random) 2 (3)
World Knowledge (T'Lani Prime OR T’Lani III OR Kellerun) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Battle-hardened +3
Fanatic -2
Hides Emotions -2

TOSK

Planète d'origine : Aucune
Quadrant : Gamma
Appartenance : Inapplicable

Les Tosk sont une race humanoïde originaire du Quadrant Gamma. Leur aspect ne laisse aucun doute quant à leur origine reptilienne car ils sont couverts d'écailles et dépourvus de pilosité.

Le premier contact avec cette « race » date de 2369 lorsque l'un d'entre eux franchit le Wormhole de Bajor pour trouver refuge sur Deep Space Nine.

Ils n'ont pas de culture propre, ni de sens de l'individualité ou d'amour propre car ils ont été créés génétiquement et entraînés par une autre race, les Chasseurs, dans un seul et unique but : Leur donner un fugitif à poursuivre.
En effet, la seule raison de vivre d'un Tosk est d'échapper à ses poursuivants et de rendre la traque aussi intéressante que possible en leur donnant au maximum du fil à retordre. Il n'y a rien de plus déshonorant pour un Tosk que d'être exhibé après avoir été capturé.

Ils ont un vœu de silence absolu quant à la chasse mais en retour, les Chasseurs les traitent avec respect et admiration. Les Tosk peuvent se rendre invisibles à l'œil nu mais pas aux détecteurs conventionnels, en outre, tant que dure la chasse ils ne requièrent que 17 minutes de repos par jour et ne se nourrissent ou ne boivent jamais (tous les nutriments nécessaires à leur survie sont stockés dans des fibres plasmiques dans tout leur corps).

Attributes
Fitness 2 [6]
  Strength +1
  Vitality +1
Coordination 2 [6]
Presence 1 [5]
  Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [0]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Language
  Hunter 2
Planetside Survival (Random) 1 (2)
Engineering, Systems (Random) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 1 (2)
Security (Random) 1 (2)
Stealth (Shrouding) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High Pain Threshold +2
Battle-Hardened +3

TRABE

Planète d'origine : Trabus
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Trabes étaient d'après les autres espèces du Quadrant Delta une espèce puissante et cultivée. Tous admettent qu'ils avaient jadis réduit les Kazons en esclavage mais peu s'en plaignaient de peur de perdre leurs relations commerciales.

Les Trabes traitent toujours les Kazons comme des moins que rien et ils ont toujours monté leurs sectes les unes contre les autres. Toutefois, en 2346, les Kazons s'unirent, se révoltèrent et chassèrent leurs oppresseurs de leur monde natal Trabus en s'emparant de la majorité de leur flotte. Depuis les Kazons ont veillé à ce que les Trabes ne puissent plus s'installer nulle part. Ces derniers sont donc contraints de vivre comme des parias en errant dans l'espace.

Attributes
Fitness 2 [5]
Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [6]
Presence 2 [5]
Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Trabe) 2 (3)
History (Trabe and Kazon) 1 (2)
Language
    Trabe 2
    Kazon 1
Any Sciences (Random) 1 (2)

Choose one from the following:
Engineering, Systems (Random) 2 (3) OR
Sciences, Space (Random) 2 (3) OR
Shipboard Systems (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Resolute +3
Exile -2
Species Enemy (Kazon) -3
1 Extra Courage Point

TRIANNIEN

Planète d'origine : Triannon
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Triannien ressemblent très forts aux humains à l'exception d'une arrête nasale marquée d'une crête osseuse.

La technologie triannienne était de très loin inférieure à celle de la Terre au 22ème siècle, ils n'avaient par exemple pas de téléporteurs et leurs vaisseaux mettaient un an pour parcourir 6,3 années lumières. On ignore s'ils ont comblé ces lacunes technologiques depuis lors de par le faible nombre de Triannien qui subsistent.

Les Triannien ont une foi très forte. Ils croyaient en effet que les Créateurs des sphères de l'Expansion Delphique étaient des dieux, que l'expansion était la « Réalité Choisie » des créateurs, et qu'ils utilisaient les anomalies spatiales (« Le souffle des Créateurs ») pour reformer l'espace et créer un paradis en vue de leur retour. L'histoire a démontré que les créateurs de Sphères avaient un tout autre but pas si loin de cela mais plus perfide. Mais les Triannien ignorant cela, vénéraient les sphères à travers la prière et la méditation, entreprenant souvent de long « pèlerinages » pour les voir. Pour eux, pénétrer l'espace d'une sphère, se poser dessus ou les scanner était passible de mort. Ces croyances ont sans doute disparu avec la destruction des sphères par l'équipage de l'Enterprise NX-01 fin 2153.

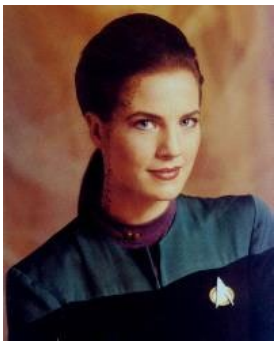
Un peu avant cela, à la moitié du 21ème siècle, une guerre de religion très violente opposa deux factions trianniennes. Les uns croyaient que la Réalité choisie avait été créée en 9 jours et portaient des tatouages rouges du côté droit de leur visage, les autres soutenaient que la genèse s'était faite en 10 jours et arborant des tatouages noirs du côté gauche du visage. En mars 2153, la guerre de religion arriva à son terme et les deux factions décimèrent entièrement Triannon tuant au passage des millions d'habitants. Il reste de ce fait assez peu de Trianniens.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Intellect 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Culture (Triannian) 2 (3)
History (Triannian) 2 (2)
Language
    Triannian 2
Planetside Survival (Desert) 1 (2)
Theology (Trianian Faith) 2 (4)
World Knowledge (Triannon) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Fanatic -2
Arrogant -1

TRILL



Planète d'origine : Trill
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Trill ont une culture scientifique très développée. Il est de fait très simple de connaître le pourquoi de cette culture quand on connaît la particularité physique des Trill. En effet, environ un dixième de la population est porteuse d'un symbiote au niveau de l'abdomen. Cet être ressemblant à un gros ver se transmet de génération en génération à la mort du précédent hôte et conserve la mémoire de celui-ci. Les symbiotes vivent en symbiose totale avec leurs hôtes et ne peut plus leur être enlevé au bout de 93 heures sans quoi l'hôte meurt. Ils ont une très grande valeur pour les Trill et sont incapables de survivre seul en dehors des bassins aquatiques où ils sont élevés sur Trill. En principe n'importe quel Trill peut devenir hôte mais le nombre restreint de symbiote a contraint leur gouvernement à cacher cette vérité jusqu'il y a peu. Toutefois, il faut passer de nombreux tests d'aptitude et psychologiques avant d'avoir l'honneur de recevoir un symbiote.

Le nouvel hôte a s'il n'a pas été formé des problèmes à distinguer ses propres pensées des souvenirs rémanents de ses précédents hôtes. Il est toutefois capable d'accéder à l'ensemble des souvenirs d'un hôte mais pas nécessairement à toutes ses aptitudes. Les personnalités du symbiote et de l'hôte fusionnent toujours pour donner naissance à une nouvelle personnalité. Bien qu'il puisse paraitre déroutant pour un non-Trill de converser avec un homme qui a déjà été une femme ou inversement dans une vie précédente cela est chose courante sur Trill.

Une tradition veut que l'hôte rencontre ses prédécesseurs au cours d'une cérémonie particulière le *zhian'tara*. Cette procédure permet de transférer temporairement la conscience d'un hôte dans le corps d'une personne volontaire afin que l'hôte actuel et l'ancien puissent converser brièvement.

La physiologie des Trill est assez particulière mais physiquement ils ressemblent aux humains avec une distinction commune aux deux sexes qui consiste en une série de petites tâches bleues à vert qui courent depuis le dessous des oreilles puis sur les flancs du corps et ce jusqu'en bas des jambes. La forme et la couleur de ces taches varie au cours de la vie d'un Trill. On peut aussi signaler que la plupart des Trill ont les mains froides et qu'ils supportent mal les piqûres d'insectes qui déstabilisent leur connexion neurale avec leur symbiote. Les Mensaen sont physiquement indistingables de leurs parents Trill mais forment une sous-espèce et une culture distincte qui s'est développée sur une de leurs colonies. Ils sont connus pour être psychiques, pacifistes et avoir un usage limité des symbiotes.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [6]
  Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 2 (3)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Trill) 2 (3)
History (Trill) 1 (2)
Planetary Survival (Random) 1 (2)
Language
  Trill 2
Any Two Science (Random) 1 (2) and (2)
World Knowledge (Trill) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Phobia (Multiple personalities) -3
Medical Condition (Parasite) -1
Impulsive -1
Favor Owed +1
Rival -2 OR Obligation (Trill breeders) -2

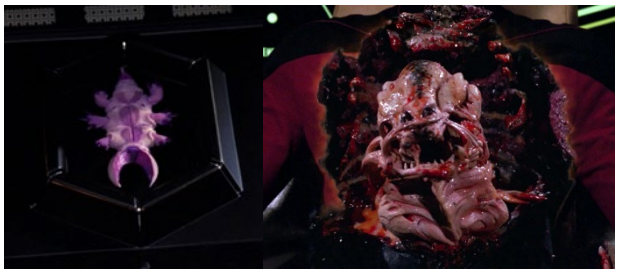
Mensaean Subspecies

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 3 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 2 [5]
  Focus +1
  Range +1

Skills
Culture (Mensaean) 2 (3)
History (Mensaean) 1 (2)
Language
  Mensaean 2
Projective Telepathy 2
Space Science (Random) 2 (3)
World Knowledge (Alpha Mensae) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sense of Time +1
Pacifism -1

Bluegills



Planète d'origine : Kurl
Quadrant : Alpha
Appartenance : Empire Iconien

En 2265, une équipe qui comprenait le capitaine de Starfleet Christopher Pike a enquêté sur une comète se dirigeant vers Trill qui était habitée par une forme de vie jusque-là inconnue. L'équipe a découvert une forme de vie parasite qui avait une haine de toute vie humanoïde, et des Trill en particulier. Ces parasites étaient en route vers la planète Trill dans la première étape d'un plan de vengeance à long terme. Le gouvernement Trill a dissimulé l'incident en détruisant la comète. En 2364 ils tentèrent de prendre le contrôle de la Fédération en infiltrant jusqu'aux plus hautes sphère de Starfleet Command mais furent arrêté dans leur conspiration par les efforts de l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise-D*… Puis en 2376, ils ont développé un autre stratagème, cette fois visant à prendre le contrôle du secteur Bajoran.

Les Bluegill ont en fait été créés génétiquement par les Kurlan sur Kurl (une ancienne colonie Trill) 3 millénaires plus tôt à partir de symbiotes Trill. Ceux-ci ont été volontairement infectés par un virus Iconien qui tentait de les asservir à leur empire. La combinaison du virus muté et du génie génétique des Kurlan a eu pour effet de rendre les symbiotes modifiés totalement fous. La colonie a été anéantie par les Trill lorsqu'ils ont découvert le pot aux roses mais certains Bluegill ont subsisté et ont voué une haine profonde envers les Trill. Ces derniers une fois joints à un symbiote étant de plus aussi immunisés à leur possession tout comme les Cardassiens semblent naturellement immunisés. Dans l'ensemble, ces parasites se considèrent comme des formes de vie supérieures aux humanoïdes.

L'apparence de ces "êtres parasites" ressemble à celle d'insectes rampants communs. Leur corps mesure environ douze centimètres de long et est de couleur violet clair. La disposition des extrémités, d'avant en arrière, est de deux pinces, de six pattes et d'une branchie bleue d'où ils tirent leur nom. Bien que déclarant être pacifiques, les actions de ces parasites agressifs disaient le contraire, car ils avaient la capacité d'envahir et de contrôler les espèces humanoïdes. Lors de l'invasion de l'hôte-victime, ces branchies dépassent de la peau de la victime à la base du cou, lui permettant de respirer. C'est le seul attribut physique identifiable montré par le parasite à travers son hôte.

À l'intérieur du corps de l'hôte, «l'être parasite» prend contrôle total de toutes les fonctions cérébrales en plaçant ses vrilles autour du tronc cérébral de la victime. Leur placement en vrilles stimule également les glandes surrénales de la victime, ce qui permit au parasite de générer une méga-force pour l'hôte-victime, tout en permettant également une résistance beaucoup plus grande aux dommages physiques autrement normaux.

Chaque rencontre avec les parasites est le résultat des efforts d'une mère génitrice. Une mère génitrice peut créer des milliers de descendants et utiliser ses capacités télépathiques pour contrôler efficacement à distance les hôtes de sa descendance. Cette "créature mère" est beaucoup plus grande, mesurant plus d'un demi-mètre de haut, et est capable de faire des rugissements audibles. Elle est également capable de vivre indépendamment ou dans un hôte humanoïde, avec des dizaines de ses descendants coexistant dans tout le corps, tandis que la «créature mère» elle-même habite la cavité corporelle inférieure de l'hôte.

Bluegill is not considered as a species to choose. Infestation may be obtained during character creation only as Academy Life. No Primary or Secondary Tour of Duty

Not Possible for Species 8472, Cardassian or Trill

Bluegill Parasitic Infestation Template

Attributes modification

Fitness 1
  Vitality +1
Coordination 1
  Reaction +1
Intellect 1
Presence -1
Psi 1

Knowledge (Hive Mind) 1 (2)

High Pain Threshold +2
Rapid Healing +1
Thougness +2
Strong Will +1
Arrogant -1
Amnesia (Whole Host personal life) -3
Fanatic (Protect the Bluegil hive and queen) -2

Species Enemy (Trill Symbiontes) -3
Dark Secret (Bluegil Parasitic Infection) -3

TROYIAN

Planète d'origine : Troyius
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Le monde natal des Troyian Troyius est situé près de la frontière klingonne et voisine de la planète Elas dans le système Tellun. La planète est de classe M avec une grande variété de paysages tempérés et sans zones de température extrême même aux pôles et à l'équateur.

Les Troyian sont de poids et de constitution normale et ont une peau verte tirant parfois sur le bleu et leurs cheveux vont du vert pâle au blond platiné. Leurs yeux sont bleus, verts, ambres ou violets mais jamais bruns ni noirs.

La culture troyianne est basée sur la fonction, la tradition et l'art de la cérémonie. La position sociale est très importante chez eux. Le moindre faux pas conduit à une grande honte et à l'embarrât non seulement sur celui qui commet la faute mais aussi sur sa famille et ses amis.

Les Troyian ont connu la guerre avec la planète voisine Elas. En 2268 les développements technologiques étaient tels que les deux planètes auraient pu s'annihiler mutuellement. Au lieu de cela et afin de forger une paix durable, un mariage fut arrangé entre les dirigeants des deux planètes : le Dohlman d'Elas et l'Arbitre de Troyian. Depuis le 23ème siècle le gouvernement troyian inclut un Arbitre et le Tribunal de Troyius. Ils ont maintenu des relations diplomatiques avec la Fédération même durant la période de conflit qui l'opposa à l'Empire Klingon.

Les militaires troyians sont très disciplinés et leurs uniformes sont aussi colorés qu'élaborés. Ils s'accommodent au sein de Starfleet mais sont réputés pour être inflexibles et flegmatiques. Ils font aussi d'excellents officiers diplomatiques car ils ne font qu'extrêmement rarement des erreurs sur le plan social.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Sciences, Social (Random) 1 (2)
Administration (Random) 2 (3)
Culture (Troyian) 2 (3)
Charm (Etiquette) 1 (2)
Diplomacy (Random) 1 (2)
History (Troyian) 1 (2)
Language
  Troyian 2
Law (Troyian) 1 (2)
World Knowledge (Troyius) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1

TUREI

Planète d'origine : Inconnue
Quadrant : Delta
Appartenance : Alliance Turei

Les Turei ont est blanche et leur visage est parcouru de nombreuses rides. Ils sont dépourvus de sourcils et de cheveux, une crête osseuse marque leur front.

Ils sont les gardiens actuels des corridors subspatiaux qui furent la propriété des Vaadwaur jusqu'en 1484 où les Turei ne mènent une alliance comprenant les Voth qui détruisit le monde natal des Vaadwaur dans un gigantesque bombardement orbital, véritable déluge de leurs armes à plasma.

Attributes
Fitness 2 [6]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
    Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Turei) 2 (3)
History (Turei) 1 (2)
Language
   Turei 2
Science, Space (Random) 1 (2)
World Knowledge (Turei) 1 (2)
Engineering, Any (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Species Enemy (Vaadwaur) -3
Species Friend (Turei Alliance Members) +5

TZENKETHI

Planète d'origine : Tzenketh
Quadrant : Alpha
Appartenance : Coalition Tzenkethi

La physiologie tzenkethi est extérieurement humanoïde, mais intérieurement assez différente. Leur squelette est composé de plusieurs sacs remplis de liquide, qui peuvent être contractés et dilatés à volonté. Cela permet une flexibilité inhabituelle pour un corps humanoïde. Leur position assise habituelle consiste à enrouler les jambes autour du corps principal, leur donnant l'impression d'avoir été coupées en deux. Leur anatomie interne ne contient des os que le long de leurs épines. Les tons chair de leur peau couvrent toute la gamme du spectre visible, du vert pâle ou brun, en passant par le bleu, le jaune et l'orange, jusqu'au rouge vif et à l'argent. Celles-ci semblent être en corrélation avec la fonction d'un individu dans la société, des couleurs plus ternes appartenant aux échelons inférieurs et des couleurs plus vives aux échelons supérieurs. Leur peau est naturellement bioluminescente et peut également être utilisée dans la communication. Ils ont voix qui sonnent comme des cloches, et sont décrits comme étant très grands et visuellement attrayants pour la plupart des autres races, même les non-humanoïdes.

Leur peau porte une légère charge électrique, donnant aux autres individus une sensation de picotement lors du contact physique. Cette charge peut être intensifiée à volonté à des niveaux douloureux pour le récepteur. Ils sont également capables de porter et de transmettre des maladies à d'autres tout en restant eux-mêmes non affectés.

Les conventions de nom impliquent quatre segments : un nom donné, le travail de l'individu, son échelon et son niveau d'accomplissement au sein de cet échelon. Cet a pour état de fait qu'ils changent parfois de nom durant leur vie selon leur tâche actuelle. La culture Tzenkethi est en effet basée sur des classifications strictes pour tous les individus. Ils s'opposent à la caractérisation d'être une société basée sur les castes, considérant que cela implique une discrimination injustifiée. Au contraire, tous les individus Tzenkethi sont testés génétiquement alors qu'ils sont encore in utero, puis assignés à un « échelon » en fonction de leur disposition génétique. Par exemple, les individus les plus aptes à travailler dans les sciences sont élevés dans cette discipline, et ceux qui conviennent le mieux au travail diplomatique de même. Les citoyens sont constamment retestés dans le cadre de leurs activités quotidiennes. Ils ne voient pas cela comme une invasion, mais plutôt comme une opportunité de faire leurs preuves. Le mouvement entre les échelons est possible si les résultats des tests réguliers d'un citoyen suggèrent que cela serait approprié, bien que les tests initiaux soient suffisamment précis pour que cela se produise rarement.

Les personnes des échelons inférieurs de la société ne sont pas autorisées à parler aux personnes supérieures à moins qu'elles ne leur en soient expressément autorisées, et seulement à travers un système complexe de gestes et de titres honorifiques.

Leur territoire se situe près des Badlands entre l'Union Carsassienne et l'Alliance Ferengie. Leur gouvernement est formé par plusieurs mondes membres et la Coalition Tzenkethi est sous la coupe d'un Autarche sous lequel servent plusieurs ministres connus comme les « Tzelnira ». Les principales réformes gouvernementales se font toujours via un « coup d'état ».

Au milieu de 24ème siècle, la Coalition Tzenkethi assez xénophobe et rude fut engagée dans un conflit militaire avec la Fédération des Planètes Unies, connue comme la « guerre Tzenkethi ». À la fin de l'année 2371, un agent du Dominion tenta sans succès de réactiver cette guerre. Les Tzenkethi n'ont finalement joué aucun rôle dans la guerre du Dominion.

Attributes
Fitness 3 [6]
Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic -1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Culture (Tzenkethi) 2 (3)
History (Tzenkethi) 1 (2)
Language
  Tzenkethi 2
Unarmed Combat (Random) 2 (3)
World Knowledge (Tzenketh) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Toughness +2
Rapid Healing +1
High Temperature Tolerance +2
Intolerant -3 (All other species)

ULLIAN

Planète d'origine : Ullia
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Ullian sont une race physiquement très proche des humains avec juste quelques circonvolutions de peau sur leur front.

Leur société est restée extrêmement barbare jusqu'au milieu du 21ème siècle, stade où les Ullian ont entrepris une révolution culturelle alors que leur technologie restait archaïque. Ils ont demandé à devenir membres de la Fédération en se servant comme argument de leur principale caractéristique : ils sont télépathes et capables de se servir de ce don pour retrouver les souvenirs d'autres personnes. L'Ordre Obsidien est d'ailleurs connu pour utiliser les Ullian dans le cadre d'opérations d'espionnage.

De ce fait, ils sont parmi les meilleurs historiens de la galaxie et forment une mémoire vivante du passé. En 2368, pas moins de 11 mondes avaient déjà eu recours à leurs services mais ils ne souhaitent pas contraindre d'autres espèces à participer si elles ne le souhaitaient pas. Fait étonnant, s'ils sont capables de lire les pensées de la plupart des espèces, les autres télépathes ne peuvent pas lires les pensées des Ullian. Les viols télépathiques restent rares mais sont dangereux et sévèrement punis.

Pour la plupart, les Ullian sont des personnes douces, honnêtes, amicales et passionnées par leur travail.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 2 [6]
  Range -2

Skills
Culture (Ullian) 2 (3)
History (Ullian) 1 (3)
History (Random) 1 (2)
Language
  Ullian 2
Receptive Telepathy 2
World Knowledge (Ullia) 1 (2)
Sciences, Social (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Telepathic Resistance +4

UNDINE

Planète d'origine : Inconnue, Espace Fluidique
Quadrant : Non applicable, espèce extragalactique
Appartenance : Indépendant

Cette espèce n'a pas véritablement de nom, « Espèce 8472 » étant simplement la désignation que lui ont attribuée les Borgs. Ils sont originaires d'un autre espace connu sous le nom d'«Espace Fluidique» accessible seulement via une singularité quantique. Les membres de ce peuple considèrent toutes les autres races comme « faibles ». Après que celles-ci aient tenté une violation de leur territoire, toutes les espèces autres que la leur doivent donc être détruites.

Désignés plus tard en tant qu'Ondine, cette espèce non-humanoïde qui possède trois membres inférieurs et deux membres supérieurs. Leurs mains comportent quatre doigts griffus et leur peau est grisâtre tirant sur le violet. Ils atteignent facilement plus de deux mètres au garrot, sont excessivement musclés et bien que lourds, sont bien plus véloces qu'un humain. Leur crâne très gros et leur face, très allongée, ne comporte ni bouche ni oreilles, seulement des narines. Les pupilles de leurs yeux ont une forme en croix. Ils ne communiquent entre eux que par télépathie.

Leur ADN est unique en son genre car codé autour d'une hélice triple et non double. Cinq sexes différents ont étés supposés bien que leur mode de reproduction reste inconnu.

Leur système immunitaire est tellement développé qu'il détruit tout ce qui pénètre leur organisme que cela soit chimique, biologique ou mécanique. Il est très difficile d'assumer comment ils se sustentent. Ils semblent de ce fait totalement immunisés aux poisons, maladies mais aussi à l'assimilation des borgs. Cette défense leur sert aussi d'arme car si une seule cellule d'un membre de l'espèce 8472 infecte un humanoïde, celle-ci détruit littéralement sa victime de l'intérieur !

En outre, ils sont capables de survivre sans équipement dans le vide de l'espace et émettent des champs biogéniques qui les rendent difficiles à verrouiller par des senseurs ou des téléporteurs mais leur permet par contre de traverser des champs de force sans difficulté ni dégâts.

Tous les vaisseaux de leur race rencontrés sont organiques, constitués de sortes de peau et d'os et pilotés par un seul être unique. Leur coque est imperméable aux scanners et très résistante aux attaques de tous genres.
Si un seul de ces vaisseaux peut détruire un cube borg en une seule salve, plusieurs peuvent se combiner pour détruire une planète entière ce qu'ils font sans aucune pitié dans leur politique d'extermination.

Les Borgs qui ont volontairement amené cette espèce dans la galaxie dans le but de l'assimiler en ont fait les frais au cours d'une courte guère. Nombre de leurs planètes et vaisseaux furent en effet détruits au cours de l'année 2370.

Seule leur alliance avec l'U.S. S Voyager et la modification par le médecin de bord de nanites borgs permettant de détruire leurs vaisseaux a permis de les stopper et leur repli vers leur espace d'origine. Cette race est de loin la plus potentiellement dangereuse jamais rencontrée par Starfleet.

Attributes
Fitness 3 [6]
  Vitality +2
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 1 [5]
Psi 3 [6]
  Range+1

Skills
Culture (Undine) 2 (3)
History (Undine) 1 (2)
Language (Undine) 0 (2)
Knowledge (Fluidic Space) 1 (2)
Projective Telepathy (Illusion Creation) 2 (4)
Receptive Telepathy (Random) 2 (3)
Unarmed Combat (Undine) 1 (4)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Metabolism +1
High Pain Threshold +2
Toughness +2
Rapid Healing +1
Species Enemy (Borg) -5
Intolerant (all except Undine) -5

VAADWAUR

Planète d'origine : Vaadwaur
Quadrant : Delta
Appartenance : Suprématie Vaadwaur

Les Vaadwaur sont une espèce humanoïde de taille et poids comparable aux humains. Ils se caractérisent par une crête osseuse au front, de petites oreilles un large collier osseux, et des replis de peaux écaillées autour de leur cou.

La culture Vaadwaur a beaucoup de similitudes avec celle des klingons : ils affrontent la mort sans peur. Il est de pratique courante parmi les Vaadwaur d'encourager leurs enfants à s'endormir le soir en imaginant une nouvelle façon de mourir.

Avant le 15ème siècle terrien, les Vaadwaur découvrirent et cartographièrent le sub-espace, un large réseau de corridors subspatiaux qui leur donna accès instantanément a beaucoup de systèmes stellaires distants à travers tout le Quadrant Delta. Ils utilisèrent le sub-espace pour l'exploration, le commerce et la conquête ce qui leur valut l'envie mais aussi l'animosité de centaines d'espèces. Leur empire couvrait alors plusieurs centaines d'années-lumière et la population de Vaadwaur avoisinait à cette époque les 6 milliards d'individus.

Les Vaadwaur durant leurs voyages rencontrèrent les Borgs qui a cette époque n'avaient assimilé que peu de systèmes stellaires. Une autre race qu'ils rencontrèrent fut les Talax-ilzay, ou Talaxian, dont le folklore inclut depuis des histoires d'une « armée fantôme » qui apparaissait dans les airs et détruisait une colonie entière avant de disparaître. En Talaxien ancien, « Vaadwaur » est un mot qui signifie « fou furieux » à l'étonnement de ceux qui font confiance aux Vaadwaur. Beaucoup d'autres légendes à travers le Quadrant font référence aux agressions des Vaadwaur.

Finalement, une coalition comprenant les Turei, les Voth et d'autres espèces se forma et mit fin une bonne fois pour toutes à la menace que représentaient les Vaadwaur. Leur campagne culmina en 1484 avec le bombardement orbital de Vaadwaur dont ils croyaient signifier l'extinction définitive des Vaadwaur. Les Turei conquirent alors le sub-espace pour eux-mêmes. Un bataillon de Vaadwaur au nombre de 600 survécut toutefois à l'attaque dans des unités de stase en sous-sol. Croyant que la coalition Turei se désintègrerait rapidement après leur défaite, ils attendirent de se réveiller cinq ans plus tard pour reconquérir l'une de leur ancienne colonie. Toutefois un mauvais fonctionnement critique les laissa en stase jusqu'à ce qu'ils soient découverts par l'U.S.S. Voyager 892 ans plus tard en 2376. L'équipage du Voyager prit pour décision de les laisser sur une nouvelle planète afin qu'ils puissent rebâtir leur civilisation.

Frustrés par leur technologie antique et le succès de leurs successeurs comme l'Imperium Devore à conquérir leurs anciennes possessions, les Vaadwaur tentèrent de prendre le contrôle de Voyager. Ils furent repoussés avec l'aide des Turei et un Vaadwaur du nom de Gedrin qui n'approuvait pas les ambitions impérialistes des siens. 53 Vaisseaux Vaadwaur réussirent toutefois à s'échapper dans le sub-espace et disparurent.

Attributes
Fitness 2 [6]
    Vitality +1
Coordination 2 [5]
    Dexterity +1
    Reaction +1
Intellect 2 [5]
    Logic-1
    Perception +1
Presence 3 [5]
    Willpower +1
Psi 0 [5]

Renown Aggression +2

Skills
Culture (Vaadwaur) 2 (3)
History (Vaadwaur) 1 (2)
Language
    Vaadwaur 2
Any Science (Random) 2 (3)
Science, Space (Random) 1 (2)
World Knowledge (Vaadwaur) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Hearing +2 (Due to collar like crest)
Bad Reputation (Ruthless Conquerors) -2
Species Enemy (Turei Alliance) -3

VALTAIS

Planète d'origine : Valt Minor
Quadrant : Beta
Appartenance : Empire Klingon (Protectorat)

Apparaissant comme des Trill avec des taches légèrement différentes, l'espèce à laquelle les Valtais ressemblent le plus est celle de leurs cousins Kriosiens. La seule grande différence est l'absence totale de tout métamorphe empathique dans la population valtaise. Les deux espèces vivent environ 250 ans en moyenne.

Il y a bien longtemps, les Valtais et les Kriosiens formaient un seul peuple. Tous faisaient partie du vaste empire kriosien. Ensuite, les deux frères royaux Krios et Valt sont tous deux tombés amoureux d'une métamorphose féminine appelée Garuth. Lorsque Krios l'a kidnappée et s'est enfui, l'empire a été déchiré par une guerre civile qui a duré des siècles. Désormais sous protectorat klingon, la querelle de longue date avec les Kriosien s'est finalement résolue en 2368 assez métaphoriquement, en impliquant justement le mariage de la métamorphe empathique féminine kriosienne Kamala avec le chef politique, le chancelier Alrik de Valt Minor. Depuis l'officialisation de la cérémonie de réconciliation, les deux peuples ont réduit la taille de leur armée. Il s'agissait d'un accord mutuel entre les 2 gouvernements qui a entraîné non seulement une lente diminution progressive de leurs forces militaires, mais aussi le lent développement progressif d'une force opérationnelle militaire conjointe pour les défendre tous.

Les Valtais ont une approche pragmatique et directe de la vie, tandis que la voie kriosienne est imprégnée de rituels et de rites anciens. Les Valtais sont en effet les plus rationalistes des deux races « frères ». Avec une culture fortement liée aux questions commerciales et industrielles klingonnes, les Valtais sont fiers de leur manière simple de «viser le but et d'y aller». En conséquence, ils sont souvent considérés comme un raides, mufles, incolores, sans humour et ennuyeux. Ils semblent être très réservés avec très peu de manifestations d'émotion publique. Bien qu'il s'agisse d'une caractérisation injuste, ils ont tendance à se montrer détachés et obtus lorsqu'ils parlent avec d'autres civilisations. Cependant, entre eux, ils font preuve d'une profondeur tranquille et ont leurs familles sont vraiment aimantes. À part cela, ils ressemblent à la plupart des autres espèces humanoïdes intelligentes avec une psyché complexe et leur juste part de névroses et de maladies mentales.

Alors que de nombreuses formes d'expression artistique sont pratiquées et appréciées, la plus populaire reste leur amour presque universel de ce qu'ils appellent "Iggulden". C'est une sorte de spectacle musical joué généralement sur une scène mais qui peut être interprété presque n'importe où. La comparaison la plus proche serait une sorte d'hybride entre l'opéra klingon et terrien mélangé à des routines acrobatiques/dansantes impressionnantes.
La coutume la plus ancienne qu'ils ont en commun avec leurs cousins Kriosien est celle des mariages arrangés. C'est probablement leur tradition la plus ancienne qui a duré, avec très peu de changements depuis le tout début de leur civilisation.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Bargain (Random) 1 (2)
Culture (Valtese) 2 (3)
History (Kriosian/Valtese) 1 (2)
Language
  Valtese 2
  Kriosian 1
Merchant (Random) 1 (2)
World Knowledge (Valt Minor) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Contact (Some mercantile or bureaucratic contact) +1
Intolerant (Kriosian) -1

VARRO

Planète d'origine : Varro
Quadrant : Supposé Delta
Appartenance : Indépendant

Les Varro sont une espèce xénophobe. Croyant la galaxie toute entière hostile, ils fuient à tout prix les contacts avec les étrangers et vivent depuis plus de 400 ans prostrés dans un gigantesque vaisseau multi générationnel. Le vaisseau était à son lancement dans les années 1970 terriennes constitué de moins de segments d'habitation mais il s'est considérablement allongé de nouvelles constructions durant le voyage. Chaque segment est un petit vaisseau individuel autonome amarré au vaisseau mère.

En 2375, bien qu'ayant développé une technologie avancée du confort au cours des années de réclusion (Comme un système de régulation d'ambiance autorégénératif), un petit millier de Varro en est venu à considérer le vaisseau comme une prison plutôt qu'un refuge. Ce groupe de dissidents a alors entreprit de saboter suffisamment le vaisseau mère à l'aide de parasites artificiels se nourrissant de la coque et provoquant des microfissures. Après avoir neutralisé les parasites avec l'aide de l'U.S. S Voyager, les dissidents ont finalement obtenu le droit de se détacher du vaisseau et de voyager seuls indépendamment.

Les Varro sont physiquement très proches des humains à l'exception de marques vertes horizontales qui descendent tout au long de leur colonne vertébrale. Chez eux, le couple est très important, se constitue pour la vie et les relations intimes entre les époux sont animées d'une luminescence de leur peau. Cela symbolise le *Olan'Vora*, le « cœur partagé », une sorte de lien qui unit de plus en plus les amants allant jusqu'à créer une dépendance chimique mutuelle pouvant entrainer la mort des deux conjoints en cas de séparation après une relation prolongée. Cette dépendance peut être diagnostiquée par une augmentation des béta endorphines qui déclenche une activité synaptique accrue source des phénomènes lumineux lors de relations intimes.

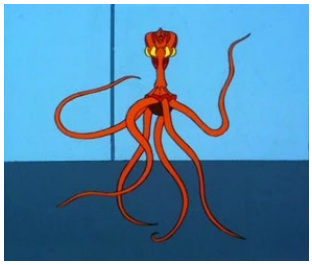
Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Willpower +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Shipboard Systems (Random) 1 (2)
Artistic Expression (Random) 1 (2) OR Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Varro) 2 (3)
History (Varro) 1 (2)
Language
  Varro 2

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Engineering Aptitude +3
Dependant (Olan'Vora) -2
Fanatic (Avoid contact) -2
Phobia (Xenophobia) -2

Renown Openness -2
Renown Skill +2

VENDORIEN



Planète d'origine : Vendor
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

Les Vendorien sont une espèce tentaculaire non humanoïde ayant la capacité de réorganiser leurs atomes et structures moléculaires. Ils peuvent adopter n'importe quelle forme ou identité possédant la même taille et masse générales que la leur, comme une table d'examen, un bouclier déflecteur, ou même un andorien. Plus ils restent longtemps sous la forme d'un autre, plus ils en prennent la mémoire, les émotions et attitudes. Ces souvenirs et ces traits s'enracinent peu à peu et s'ils sont maintenus assez longtemps, les traits absorbés finissent par faire partie de la personnalité du Vendorien. En raison de ces capacités de transformation, leur permettant d'être maîtres de la tromperie, l'interaction extérieure à leur monde leur est interdite. D'ailleurs à partir de la seconde moitié du 23e siècle, le monde d'origine vendorien est en quarantaine et peu de gens les ont déjà rencontrés. Selon les termes du traité d'Algeron entre la Fédération et l'Empire stellaire romulien, toute utilisation d'espion vendorien est considérée comme une violation du traité et donc un acte de guerre.

La culture vendorienne accorde une importance considérable à la valeur de chaque individu. Ceux qui ne sont pas des producteurs sont considérés comme inutiles et comme des parias, aptes uniquement à accomplir les tâches les plus élémentaires, comme soigner les blessés. Ils possèdent des soins médicaux avancés, capables de réparer ou de de reconstituer un humain blessé par une série de procédures, y compris la chirurgie, la greffe de peau et la repousse osseuse. Ils ont également la capacité de rendre certains humanoïdes inconscients uniquement au toucher.

Attributes
Fitness 2 [2]
Coordination 3 [3]
Intellect 2 [2]
Presence 2 [2]
Psi 0 [0]

Skills
Culture (Vendorian) 2 (3)
History (Vendorian) 1 (2)
Language
    Vendorian 2
Unarmed Combat (Nerve Pinch) 1 (2)
World Knowledge (Vendor) 1 (2)
Sciences, Medical (Random) 1 (2)
Shapeshifting (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1
Domineering -1
Unorthodox -2
Shapeshifter +6

VENTURI

Planète d'origine : Alpha Venturi
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Venturi sont une race humanoïde reptilienne à la peau rose et aux mains griffues. Ils étaient l'une des civilisations les plus anciennes et les plus honorées de la Fédération. Toutefois même durant leur période en tant que membres fédérés, des sectes dissidentes existaient toujours et affligeaient fréquemment les compagnies marchandes.

En 2348, alors que leur étoile, Alpha Venturi Major, commençait à se refroidir et à se contracter sur elle-même, l'effet sur leur planète natale fut dévastateur. Alors que les océans et le sol se mouraient peu à peu, la Fédération monta en urgence un effort à grande échelle pour relocaliser la population entière de la planète. Cependant, la majorité des Venturi ne voulurent pas quitter leur monde car ils pensaient que la Fédération n'en faisait pas assez pour les sauver.

Plusieurs se sont alors tournés vers le crime et la piraterie pour se payer l'aide dont ils pensaient avoir besoin. Ils ont notamment attaqué de luxueux vaisseaux de croisière de la Fédération, tuant de nombreux civils au passage. Leur statut de membre leur a alors été révoqué.

La plupart des honnêtes Venturi qui ne tentèrent pas de survivre sur leur monde ou ont refusé l'aide initiale de la Fédération sont depuis devenus nomades et on peut en croiser sur nombre de stations civiles ou commerciales.
Ils sont réputés très mercantiles, difficiles à satisfaire et constamment essoufflés dans leurs dialogues.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic-1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
  Willpower +2
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Bargain (Random) 2 (3)
Culture (Venturi) 2 (3)
History (Venturi) 1 (2)
Language
  Venturi 2
Shipboard Systems (Random) 1 (2) OR Planetside Survival (Random) 1 (2)
Unarmed Combat (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Contact +2
Arrogant -1
Intolerant (Federation) -3

VIAN

Planète d'origine : Vian
Quadrant : Alpha puis Delta
Appartenance : Consortium Vian

Les Vians sont une espèce humanoïde qui habitait le système stellaire Minarian, avant la supernova de Minara qui a détruit leur planète natale en 2268. Depuis cette date ils se sont montrés extrêmement discrets, se seraient installés dans le Qudrant Delta et ne sont donc rencontrés que dans des circonstances rarissimes. De fait, technologiquement, les Vians étaient déjà extrêmement avancés par rapport aux normes de la Fédération du 23ème siècle. Ils possédaient déjà les capacités de téléporter la population d'une planète entière vers un endroit sûr, de créer des mirages détaillés de personnes qu'ils n'avaient pourtant jamais rencontrés et de lire les pensées des humanoïdes. Ils restent donc à ce jour énigmatiques et insaisissables.

À peu près de la même taille que les humains, leurs têtes glabres sont triangulaires et présentent plusieurs crêtes proéminentes. Ils ont la peau grisâtre et sont immunisés contre le pincement de nerf vulcain. Les rares personnalités rencontrées à ce jour portent des robes longues faites d'un tissu métallique et un seul équipement : leur dispositif de transfert d'énergie.

Le dispositif de transfert d'énergie de chaque Vian répond aux pensées de son propriétaire et à aucun autre. Ils ne peuvent être modifiés en un autre schéma de pensée qu'avec beaucoup de difficulté. Cela nécessite une connaissance pratique du schéma de pensée souhaité et beaucoup de temps. Une fois accordé, l'appareil peut modifier l'environnement autour de l'utilisateur, le transférer à la manière d'un téléporteur, infliger ou soigner des blessures, repousser des individus, modifier la vitesse à laquelle le temps progresse et générer un type de force champ qui se nourrit de l'énergie et des émotions exercées par ceux qu'il contient. La plupart de ces effets sont précédés d'un éclair lumineux et/ou accompagnés d'un son établissant un lien avec une source d'énergie distante.

Les Vian sont connus pour avoir « testé » les cultures des espèces de leur système natal afin de juger celles qui étaient dignes d'être sauvés du désastre de la supernova de 2268. Ils ont relocalisés d'autres civilisations que la leur dans ce procédé.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Vitality -1
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 1 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Engineering, Material (Personal Equipment) 2 (3)
Culture (Vian) 2 (3)
History (Vian) 1 (2)
Personal Equipment (Vian Energy Device) 2 (3)
Projective Telepathy (Random) 0 (1)
Receptive Telepathy (Random) 0 (1)
World Knowledge (Vian) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1

VIDIIAN

Planète d'origine : Vidiia Prime (Vidiia)
Quadrant : Delta
Appartenance : Sodalité Vidiiane

Les Vidiian sont des humanoïdes à l'aspect repoussant fait d'un corps en décomposition constante, « rapiécé » par des greffes hétéroclites d'espèces différentes.

Ils furent autrefois un peuple à la culture et aux sciences très développées avec de nombreux éducateurs, artistes et explorateurs. Hélas ils ont été contaminés voici plus de 2000 ans par une maladie nommée « Le Phage ».

Cette maladie génétique dégénérative détruit en permanence les structures cellulaires des Vidiian. Ceux-ci pour survivre n'ont pas d'autre choix que de subir des greffes répétées. Dans un premier temps ils utilisèrent leurs cadavres mais ayant rapidement épuisé leurs ressources en la matière, certains Vidiian sont devenus d'abjects pirates d'organes qu'ils prélèvent par téléportation sur des sujets vivants.

La maladie étant rapidement incapacitante, les Vidiian ont recours à l'esclavagisme pour réaliser leurs tâches ouvrières. Les esclaves sont très souvent des étrangers capturés qui servent ensuite de donneurs involontaires d'organes. Ils ont en effet une médecine très avancée et les barrières de transplantation inter-espèces n'ont pas de secrets pour eux.

Malgré leur expertise médicale, ils durent attendre 2375 pour trouver enfin le remède à leur terrible affection et se retrouvèrent sous l'attaque constante d'ennemis cherchant à se venger de leurs exactions.

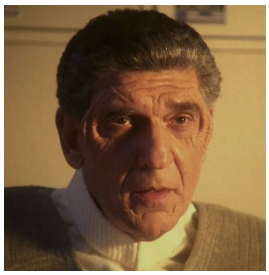
Attributes
Fitness 2 [6]
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Intellect 3 [5]
Presence 1 [5]
Psi 0 [0]

Skills
Culture (Vidiian) 2 (3)
Engineering, Systems (Medical Systems) 1 (2)
History (Vidiian) 1 (2)
First Aid (Emergency Medicine) 1 (2)
Language
  Vidiian 2
Personnal Equipment (Medical Tricorder) 1 (2)
Sciences, Medical (Random 2) 2 (3) & (3)
World Knowledge (Vidiia) 1 (2)
Any Sciences OR Artistic Expression (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Medical Problem (Phage) -2
Slow Healing -2

Courage +2

VISSIAN



Planète d'origine : Vissia
Quadrant : Bêta
Appartenance : Fédération

Les Vissian sont des humanoïdes typiques qui ne se distinguent que par des crêtes segmentées en forme de croissant autour de leurs yeux et aux temples sur le côté de leur tête. Leur odorat est particulièrement aiguisé et leur gamme d'odeurs est plus large que celle d'un humain typique. Ils ont la capacité de détecter des choses comme la peur et la colère. Ainsi, l'appréciation Vissianne de la nourriture est basée sur l'arôme plutôt que sur le goût. Parmi les aliments, ils ont tendance à adorer différentes variétés de fromage forts.

Exceptionnellement (pour les normes humaines), les Vissian ont trois sexes : masculin, féminin et cogéniteur. Le troisième sexe ne représente que 3% de la population et était autrefois traité comme inférieur, n'existant que pour faciliter la reproduction entre hommes et femmes. Cette croyance et ce traitement ont pris fin avant leur admission dans la Fédération en 2160. Désormais, les membres du sexe minoritaire de cogéniteur ont autant de liberté pour poursuivre leurs connaissances, leurs occupations et leurs expériences, mais la plupart d'entre eux ne quittent jamais leur monde d'origine et les rares qui le font ne le font que pour de courtes périodes. Cela est principalement dû au fait qu'ils savent que l'avenir de leur espèce dépend d'eux. En effet, les trois sexes sont nécessaires à la reproduction. Les mâles et les femelles agissent de manière très similaire aux humains, fournissant respectivement le sperme et l'ovule. Le cogéniteur produit des enzymes qui agissent comme des catalyseurs au début de la grossesse. Ils fabriquent également des nutriments nécessaires au cours du processus de grossesse que les femelles ne peuvent pas produire par elles-mêmes. Les Vissian sont plus avancés et libéraux que les humains en ce qui concerne la copulation et ils préfèrent avoir des rapports sexuels avant de décider de poursuivre une relation

Les Vissian sont capables de lire, d'apprendre et de retenir de grandes quantités de nouvelles informations beaucoup plus rapidement et facilement que les humains. Ils ont majoritairement tendance à ne pas voyager loin, estimant qu'il y a suffisamment d'exploration près de leur monde d'origine : c'est la raison pour laquelle ils ne s'étaient pas étendus particulièrement loin de leur monde d'origine, bien qu'ils possédassent un moteur de distorsion depuis le XIIème siècle humain. Leur objectif premier était de rencontrer de nouvelles espèces avec qui ils étaient prêts à partager leur technologie. Depuis qu'ils sont membres de la Fédération, beaucoup d'entre eux ont toutefois voyagé loin de leur monde natal, certains vivant même la majeure partie de leur vie parmi d'autres espèces, mais ce qui n'a pas changé, c'est leur soif de connaissance, leur désir d'explorer et de découvrir. En conséquence, bon nombre d'entre eux s'efforcent ardemment d'obtenir des postes dans des installations de recherche à long terme et d'autres sciences exploratoires.

Leur monde natal de Vissia est couvert de villes bien aménagées avec accès à toutes les commodités et installations de services éducatifs, récréatifs, médicaux et de soutien, avec peu de criminalité et un système pénal progressif dédié à la justice pour tous. Ils disposent également d'un certain nombre d'établissements d'enseignement qui attirent des étudiants à des années-lumière à la ronde, tous à la recherche d'apprentissage dans les meilleures conditions possibles. Bien que la recherche de connaissances prédomine dans la majeure partie de leur vie, ils ont tous un intérêt sain et curieux pour la plupart des formes d'expression artistique. Ils ont réussi à produire des copies frappantes d'œuvres d'art de presque toutes les espèces connues, de différents styles et formes artistiques visuelles ainsi que les différents types et styles musicaux à leur disposition. Ils ne créent peut-être pas beaucoup d'art par eux-mêmes, mais leur influence sur ce qu'ils créent, causée par leur contact avec d'autres espèces, peut être perçue dans tout ce qu'ils produisent. En conséquence, ils ont un style unique qui mélange le meilleur de ceux appartenant à une sélection large et variée d'espèces différentes.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Any Engineering (Random) 2 (3)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Vissian) 2 (3)
History (Vissian) 1 (2)
Language
  Vissian 2
World Knowledge (Vissia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Excellent Chemoreception +1
Information-Hungry -1
Passionate -1

VORGON

Planète d'origine : Vorgos
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Vorgon sont une race humanoïde. On peut les distinguer par leurs trois traits mauves qui parcourent leur visage verticalement ainsi que leurs organes auditifs dorés sur le bord de leur crâne.

Au 27ème siècle, ils se battent contre d'autres espèces majeures de la galaxie pour le contrôle du voyage dans le temps. À plusieurs moments durant la guerre froide temporelle, les Vorgon ont envoyé des agents dans le passé et particulièrement sur Risa pour y cacher ou retrouver des informations.

Extrêmement rares et élusifs, la Fédération ne connait rien d'eux, pas même le nom ni la localisation exacte de leur planète natale.

Attributes
Fitness 2 [5]
    Vitality -1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
    Perception +1
Presence 2 [5]
    Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 2 (3)
Any Science (Random) 2 (3)
Engineering, Theoretical (Time Continuum Theory) 2 (3)
Culture (Vorgon) 2 (3)
History (Vorgon) 1 (2)
Language
    Vorgon 2
Planetside Survival (Random) 1 (2)
World Knowledge (Vorgos) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Night Vision +2
Rapid Healing +1
Arrogant -1
Unorthodox -2

VORTA

Planète d'origine : Supposée être Kuril Prime
Quadrant : Gamma
Appartenance : Dominion

Les Vorta ont une apparence humanoïde classique qui diffère au niveau des oreilles. Celles-ci sont pointues, connectées à leurs mandibules et d'une forme qui leur confère un excellent sens de l'ouïe. Ils ont un bon sens de l'odorat, une vue assez médiocre et sont dépourvus du sens du goût. Leurs cheveux sont presque toujours noirs et la couleur de leurs yeux varie du bleu au lilas.

Ils sont les zélés diplomates, administrateurs, négociateurs et les chefs des troupes du Dominion. Ils ont étés manipulés génétiquement dans ce but par les Fondateurs. En effet, après que l'un de ceux-ci se soit écrasé sur leur planète natale, il fut aidé par un peuple mammifère primitif peu intelligent et proche des singes terrestres qui lui permit de survivre. En retour, le Fondateur fit la promesse d'intégrer un jour cette race au Dominion qui devint la race des Vorta. De par les manipulations génétiques qu'ils ont subies, il est inconnu de savoir si les Vorta sont encore capables de se reproduire seuls, biens qu'il existe des membres des deux sexes. Ils sont en effet clonés à l'identique par les Fondateurs, chaque clone recevant la mémoire complète de son prédécesseur.

En outre, les Vorta sont quasiment insensibles aux poisons et toxines et sont presque toujours permanence à la tête de nombreux Jem'hadar dont ils s'assurent l'obéissance en rationnant la Ketracel Blanche. Enfin, il est bon signaler que certains spécimens rares possèdent des facultés psioniques mais il semble que cela ne soit pas un trait fort répandu.

Tous les Vorta ont une loyauté génétiquement codée envers les Fondateurs qu'ils vénèrent comme des dieux. Cette loyauté sans faille est telle qu'ils sont totalement incorruptibles et lorsqu'ils sont capturés, ils sont forcés d'activer un implant qui les tue en quelques secondes.

Bien qu'apparemment très intelligents, calmes et amicaux, les Vorta se révèlent être -pour qui prends la peine de les connaître- de fielleux, méfiants et âpres manipulateurs auxquels il est difficile de faire confiance. Ils sont en effet passés experts dans l'art de la tromperie et du mensonge, arrivants toujours à leurs fins sans menacer personne. Ils sont en définitive peu violents et d'assez mauvais combattants car ils n'ont pas étés crées pour cela.

Attributes
Fitness 2 [4]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [6]

Skills
Culture (Dominion) 1 (3)
Administration (Logistics) 1 (3)
Diplomacy (Random) 1 (2)
History (Dominion) 1 (2)
Language
  Dominion Standard 3
Persuasion (Random) 1 (2)
Sciences, Social (Random) 1 (2)
World Knowledge (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Chemoreception +2
Excellent Hearing +2
Species Friend (Founder) +5
Synergy +3
Guileful +2
Fanatic -2
Poor Sight -2
Species Enemy (Pick One) -3 to -5

VOTH

Planète d'origine : Terre
Quadrant : Delta
Appartenance : Indépendant

Les Voth sont une espèce de sauriens au sang-froid. Leurs yeux sont protégés par des crêtes osseuses qui remontent en un axe central pour former une excroissance conique à l'arrière de leur crâne. Cet espace supplémentaire leur confère une capacité crânienne 22% plus grande que celle des humains et leur donne leur intelligence. Ils ont trois doigts griffus à chaque main et leur pigmentation de peau change selon leur humeur. Ils ont aussi un odorat plus développé que la plupart des espèces terriennes mais pourtant 47 marqueurs génétiques identiques à ceux des humains et autres créatures de la Terre.

Ils vivent aujourd'hui dans le Quadrant Delta et sont une espèce à la technologie avancée. Ils possèdent par exemple la technologie de transdistortion, un système performant d'occultation, sont capables de scanner avec une grande précision un vaisseau à très grande distance et même de téléporter celui-ci tout entier dans leurs vaisseaux gigantesques alors que ses boucliers sont pourtant levés. Les vaisseaux Voth sont en effet incroyablement massifs et puissants en comparaison avec leurs homologues de Starfleet. Ils sont capables de se rendre totalement maitres d'un vaisseau en prenant très rapidement le contrôle de l'ordinateur de bord, en coupant la majorité des systèmes et en mettant le réacteur principal hors ligne. Ils usent aussi de champs de brouillage qui rendent inopérants les phaseurs, tricordeurs, PADDs, communicateurs et autres appareils de petite taille.

Les Voth sont gouvernés par un ministère des Anciens qui se base sur leur Doctrine comme une religion. Celle-ci est constituée de principes qui spécifient que les Voth sont l'espèce prédominante du quadrant et qu'ils sont originaires de celui-ci. La Doctrine déconseille l'usage de la technologie de transdistortion. Pourtant certains tentent leur chance et permettent aux Voth d'évoluer après un millénaire de stagnation. Elle dit aussi que tout non-indigène n'a aucun droit dans leur espace et que toute « hérésie » à l'encontre de la Doctrine conduit à de sérieux problèmes.

Toutefois un scientifique Voth du nom de Forra Gegen conclut avec l'aide de l'équipage de l'U.S. S Voyager qu'ils descendent en réalité des Hadrosaures, une espèce de dinosaures ayant vécu sur le Terre il y a des millions d'années. Les Voth, très attachés à leur Doctrine, refusèrent l'hypothèse et arrêtèrent le scientifique. Celui-ci n'eut d'autre choix que de se rétracter afin d'éviter un emprisonnement à vie.

Attributes
Fitness 3 [6]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [6]
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 0 [4]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Computer (Random) 1 (2)
Culture (Voth) 2 (3)
History (Voth) 1 (2)
Language
  Voth 2
Science, Space (Random) 1 (2)
Artistic Expression (Random) 1 (2) OR Any Science (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
+1 Extra Courage Point
Arrogant -1
Toughness +2
Excellent Chemoreception +1

VUDAR

Planète d'origine : Vudar
Quadrant : Beta
Appartenance : Enclave Vudar

Les Vudar sont une race rarement rencontrée par la Fédération, vivant de l'autre côté de l'Empire Klingon contre la Barrière Galactique. Humanoïdes grands et minces ressemblant à des lézards descendants de reptiles ressemblant à des geckos, ils sont d'excellents nageurs et ont la réputation d'être de nature pacifique, ainsi que pour leurs réalisations académiques et scientifiques.

Leur système d'origine est proche d'une faiblesse de la barrière galactique, à travers laquelle inonde de dangereux rayonnements ionisants. L'atmosphère du monde d'origine des Vudar les protége de cela, mais était encore trop élevée pour une force d'occupation klingonne à l'époque où les Vudar étaient une race cliente klingonne. Les voyages dans l'espace pour les Vudar se sont avérés difficiles à cause des radiations, mais ils ont développé des technologies pour résoudre ces problèmes. En effet, bien que l'armée klingonne emploie très rarement des Vudar à bord de ses navires, parce que les Vudar ont besoin de radiations pour survivre, les Klingons les apprécient pour leur connaissance de la technologie ionique et leur maîtrise des impulsions.

C'est cette maîtrise qui a permis aux Vudar de se rebeller avec succès et de chasser l'Empire Klingon entre 2241 et 2249. Bien que la forte production d'ions de leurs vaisseaux spatiaux les rende faciles à détecter, ils sont en fait difficiles à scanner ce qui fut un facteur clé dans la rébellion. L'enclave Vudar a été formée en 2249.

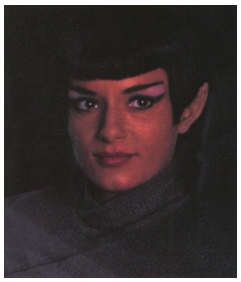
Bien qu'ils ne soient pas expansionnistes, les Vudar travaillent dur pour protéger leur propre espace et emploient souvent de petits groupes d'unités des forces spéciales connues sous le nom d'"Equipes Tempête" pour ce faire. Lorsqu'ils doivent opérer en dehors de zones non affectées par les rayonnements ionisants, ils transportent un GTI portable ou «Générateur de Tempête Ionique», qui crée les rayonnements ionisants dont ils ont besoin pour survivre. Les équipes d'ingénierie mettent alors en place un générateur plus permanent si un monde doit être colonisé ou tenu. Au combat, les Vudar portent un fusil mortel, qui tire des particules ioniques sur une cible.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Intellect 2 [5]
  Logic +1
  Perception +1
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 1 (2)
Any Science (Random) 2 (3)
Athletics (Swimming) 1 (3)
Culture (Vudar) 2 (3)
Engineering, Propulsion (Impulse) 2 (3)
(Ion) (3)
History (Vudar) 1 (2)
Language
  Vudar 2
World Knowledge (Vudar) 1 (2)

Typical Advantages Disadvantages
Intolerant (Klingons) -2
Medical Problem (Require Ionising Radiation to live) -3

VULCAIN



Planète d'origine : Vulcain
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Il s'agit du premier peuple extra-terrestre qui mit le pied sur la Terre lors d'une rencontre historique avec Zephram Cochrane le 5 avril 2063. Ce « Premier Contact » permit l'unification des nations de la Terre, le terra formage de la planète afin d'en effacer les traces de sa troisième guerre mondiale, le développement de l'hyper propulsion et moins de cent ans plus tard la création de la Fédération des Planètes Unies. Il faut toutefois noter que la rétention d'information vulcaine vis-à-vis des humains a considérablement retardé la création de la Fédération, la méfiance mutuelle et réciproque de ces deux peuples a en effet fortement freiné leur coopération.

La physiologie vulcaine est basée sur le cuivre ce qui fait qu'ils ont un sang vert. Bien que ressemblant à des humains, ils ont tous des oreilles pointues caractéristiques et pour la plupart des cheveux noirs coupés au bol. Les vulcains ont une physionomie particulière, leur cœur se situant là où les humains ont leur foie. Ils se sont adaptés à leur planète natale aride grâce une seconde paupière aux yeux qui se ferme automatiquement pour les protéger de la luminosité de leurs deux soleils. Ils supportent aussi plus facilement des températures élevées. Ils sont plus forts, plus résistants et endurants que les humains et ont une espérance de vie de plus de 200 années terrestres.

Les Vulcains ont eu un passé tumultueux de guerres et de grandes violences qui -dit -on- a donné à la planète Vulcain son aspect actuel. Ce passé belliqueux a pris fin avec les théories de Surak aux environs de -360 de l'ère terrestre qui prônèrent la méditation et la logique à la place de la violence. Cet âge est connu comme « l'Âge du réveil » et causa un tournant radical dans la civilisation vulcaine. Certains vulcains qui refusèrent la doctrine s'exilèrent pour fonder l'actuel Empire Stellaire Romulien. À noter d'ailleurs que les Romulien et Vulcains se sont combattus un siècle durant dans une guerre déclenchée par le Q Quinn et que les Romulien ont tenté en vain d'annexer Vulcain en 2368.

Il existe encore de nos jours des rémanences de l'ère de violence chez les mâles vulcains qui devaient tuer pour conquérir leur compagne. Tous les 7 ans, ils subissent le « Pon Farr » et doivent s'accoupler ou succomber de la fièvre guerrière du « Plak Tow ». Cette affection chronique cause un déséquilibre neurochimique qui fait que le vulcain devient incapable de contrôler ses émotions et n'a plus en tête que le besoin de s'accoupler. Un rituel de méditation servant à purger ces instincts ancestraux existe mais il demande une très grande discipline de soi-même et ne sera entrepris que s'il n'y a pas de possibilité de succomber à ses pulsions naturelles. D'autres signes de leur passé guerrier se manifestent chez les vieux vulcains atteints du Syndrome de Bendii qui les rends incapables de contrôler leurs émotions.

Les mariages sur Vulcain sont toujours arrangés dans l'enfance des futurs époux. À l'âge de sept ans les futurs époux se rencontrent au cours d'une cérémonie qui se nomme le « Kon Ut Kal It Fee ». Au cours de cette cérémonie, se pratiquant dans la famille du futur époux, les deux enfants sont liés télépathiquement. Les Vulcains sont très discrets sur leurs traditions et n'en parlent pas souvent entre eux. Peu d'étrangers sont au courant.

Les Vulcains sont aussi adeptes du « Kolinahr », une méthode qui leur permet de paraître pratiquement dénués de sentiments. La plupart des vulcains sont pacifistes et utilisent une technique de combat non violente connue comme le « Pincement de nerf ». Par cette technique en apposant deux doigts au niveau du cou d'un humanoïde, ils peuvent plonger celui-ci dans un profond sommeil sans lui causer de dégâts.

Les Vulcains sont très curieux mais sont aussi souvent arrogants et méfiants. Ils ne touchent jamais leurs aliments avec les mains. Beaucoup d'entre eux déprécient les humains pour leur tempérament fougueux et la « mauvaise odeur » qu'ils dégagent. De fait les sens de l'ouïe et de l'odorat vulcains sont plus développés que ceux de la plupart des autres espèces à l'exception de l'odorat. Ils font d'excellents scientifiques et diplomates, le « Vulcan Science College » étant réputé dans toute la Fédération.
Les Vulcains sont doués d'une forme d'empathie de contact que l'on peut qualifier de « fusion mentale ». Ils sont en effet capables en apposant les mains sur le visage d'une personne d'accéder brièvement à leur mémoire et connaissances. Ils sont aussi capables de séparer leur conscience (ou « Khatra ») de leur corps pour la placer dans un hôte. Un très ancien rituel devant se dérouler sur Vulcain permet alors de réunir le corps et la conscience.

Attributes
Fitness 2 [5]
  Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Logic +1
Presence 2 [5]
  Empathy -1
Psi 1 [5]
  Range -1

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Culture (Vulcan) 2 (3)
History (Vulcan) 1 (2)
Language
  Vulcan 2
Mind Meld 2
Unarmed Combat (Nerve Pinch) 2 (3)
World Knowledge (Vulcan) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Hides Emotions -2
Code of Honor (Vulcan) -3
Curious +1

WADI

Planète d'origine : Tomerela IV
Quadrant : Gamma
Appartenance : Indépendant

Les Wadi sont la première espèce humanoïde découverte par des Vulcains de la Fédération avec qui ils ont établi un premier contact en 2369.

Les seules choses qui les distinguent sont des peintures rituelles bleues au front dont la signification reste inconnue. Les hommes ont des cheveux longs qu'ils attachent dans leur dos tandis que ceux des femmes sont souvent courts. Ils applaudissent en frappant l'arrière d'une de leur main sur la paume de l'autre.

Environ 3% de la population de Wadi possède des compétences psioniques, une proportion plus élevée que la plupart des autres races similaires.

Ils portent un intérêt tout particulier pour les pierres précieuses et les jeux en tous genres et pratiquent aux même un jeu étrange du nom de Chula. Même le gouvernement des Wadi basé sur des jeux. Le vainqueur de leur tournoi le plus prestigieux devenant le souverain des Wadi, tandis que des tournois de moindre importance déterminent les chefs de leurs clans et autres groupes. Le titre d'un chef de Wadi est un indicateur de sa maîtrise du jeu ; un rang gouvernemental très élevé est « *Maître Surchid* ». Ils formaient un état indépendant ne faisant pas partie du Dominion, bien qu'ils respectent et craignent cette superpuissance. Leur éloignement leur a permis de rester hors du contrôle de celui-ci, et certains ont suggéré que leurs pouvoirs psioniques et leur technologie de pointe jouaient également un rôle dans leur protection.

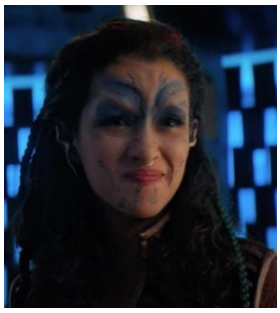
Les Wadi étaient en effet très avancés sur le plan technologique, le jeu du Chula possédant de puissants téléporteurs et la capacité de créer un environnement illusoire (une « dimension de poche ») ou de briser des barrières dimensionnelles. Les relations diplomatiques se sont déroulées normalement entre les Wadi et la Fédération dont les représentants ont tenté d'échanger des échantillons de technologie du Chula, qu'ils leur ont été poliment refusés. Des Wadi ont toutefois rejoint Starfleet dès 2370.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Intellect 2 [5]
  Logic -1
Presence 2 [5]
  Empathy +1
Psi 0 [5]

Skills
Any Engineering (Random) 1 (2)
Artistic Expression (Random) 1 (2)
Culture (Wadi) 2 (3)
Gaming (Chula) 2 (4)
Gaming (Random) 2 (3)
History (Wadi) 1 (2)
Language
  Wadi 2
World Knowledge (Tomerela IV) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Obsessive Tendencies (Gaming) -3
Sexy +2

XAHEAN



Planète d’origine : Xahea
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Xahéen sont des humanoïdes, avec des dents pointues et des mains sombres se terminant par des doigts griffus, plus prononcés chez les femelles que chez les mâles. Ils ont des alvéoles orbitaires et des paupières intérieures à gauche et à droite de leurs yeux, invisibles à moins qu'ils ne clignent des yeux. Des motifs en forme de lignes apparaissaient sur leurs visages, qui peuvent être bleus ou sombres, et parfois légèrement surélevés.

Les Xahéen ont la capacité d'affecter la technologie à distance, de se rendre presque invisibles et d'ériger des épines sur leur dos. Leurs langue natale ressemble à des sifflements et à des ronronnements.

Le sang Xahéen est de couleur orange, fortement luminescent à teinte plus terne, presque brunâtre. À l'âge de dix-sept ans, les Xahéen atteignent un stade intermédiaire de repos post-larvaire de leur développement, ce qui s'apparentait à un adolescent chez un humain.

Les Xahéen croient qu'ils sont nés en même temps que leur planète et qu'ils ont grandi en même temps. Ils pensent qu'ils sont les jumeaux de la planète et se considèrent comme vivant en équilibre avec elle.

Dans les années 2250, Me Hani Ika Hali Ka Po, sœur du roi de l'époque, a inventé un incubateur à dilithium. Cela a provoqué une ruée parmi les Xahéen pour acquérir la capacité de distorsion et leur a permis de s’aventurer dans les étoiles au détriment de leur monde natal.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
  Reaction +1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 1 [5]

Skills
Athletics (Random) 1 (2)
Engineering, Any (Random) 1 (2)
Projective Telepathy (Electromanipulation) 1 (2)
Culture (Xahean) 2 (3)
History (Xahean) 1 (2)
Language
  Xahean 2
Stealth (Shrouding) 1 (2)
World Knowledge (Xahea) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Sexy +2
Engineering Aptitude +3
Argumentative -1

XARANTIN

Planète d'origine : Xarantine
Quadrant : Bêta
Appartenance : Fédération

Les Xarantin sont des humanoïdes à la peau jaune avec des points noirs et sans narines.
Ils sont alliés à la Fédération en 2162 car bien que leur territoire soit situé juste à l'intérieur de la frontière de l'Empire Klingon et que ces derniers les considèrent comme faibles, depuis l'attaque du Raptor klingon IKS Somraw en 2151 - pour piller de la bière Xarantine- ils ont une longue histoire de conflit. Ils ont finalement étés admis au sein de la Fédération en 2197. En effet, seuls la possibilité d'une intervention de la Fédération et le fait que les Klingon ont généralement eu des préoccupations plus pressantes ailleurs leur ont permis de conserver leur indépendance jusque-là. Ils avaient établi des avant-postes défensifs et entretenaient une flotte assez importante qui a suffi à les empêcher d'être absorbés par l'Empire Klingon.

Les Xarantin n'ont pendant longtemps pas eu de commerce extérieur avec qui que ce soit d'autre qu'une espèce mystérieuse qui semble leur avoir vendu des technologies militaires tout en se mêlant de leur guerre pour s'assurer qu'elle ne se termine jamais. Starfleet Intelligence pense qu'il devait s'agir de Romulien ou de Suliban sans avoir jamais eu la réponse. Depuis qu'ils ont étés admis dans la Fédération, ils préfèrent taire ce commerce illégal car ils se sont mieux intégrés dans la galaxie même s'ils restent méfiants vis-à-vis des Klingon.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) OR Any Engineering (Random) 2 (3)
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Xarantine) 2 (3)
History (Xarantine) 1 (2)
Language
  Xarantine 2
Streetwise (Tal Shiar OR Suliban Cabal) 1 (2)
World Knowledge (Xarantine) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Contact +2
Intolerant (Klingons) -2

XELATIAN

Planète d'origine : Xelata
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Xelatian sont une espèce de céphalopodes ressemblent en fait à des pieuvres terrestres. Leur « torse » fait 1,2m de long, pèse une centaine de kilos et possède un tentacule préhensible d'un mètre de long sur les quatre « côtés ». Il se termine par 4 autres tentacules plus puissants qui leur servent à nager. Ils ne possèdent donc aucun moyen de locomotion sur le sol et portent des harnais anti gravité pour se déplacer.

Les Xelatian sont muets et communiquent entre eux grâce à une combinaison de télépathie et de bioluminescence. Toutefois, bien qu'essayant d'apprendre à parler avec leur « nez » (leur bouche ne leur sert que pour la digestion), ils doivent user d'appareils électroniques pour se faire comprendre.

Leur peau ne supporte pas l'air et ils doivent s'immerger toutes les 7 heures dans de l'eau de mer pour éviter de sécher. Ils portent un masque émetteur d'UV sur leur visage. Cela dans le but de protéger leur unique grand œil et leur vue faible qui dans les profondeurs des océans ne leur permet de distinguer que la fin du spectre des ultraviolets et est extrêmement sensible même à une très faible lumière. Ils sont rarement vus sans cape qui leur sert autant à simuler une apparence humanoïde qu'à retenir l'humidité sur leur peau. Et ce qui apparaît comme un balai de cheveux verts est en fait une touffe d'algues qui humidifie leur corps et masquent les « odeurs ».

Xelata est une planète très chaude secouée de tempêtes très violentes ce qui a fortement empêché le développement de la vie hors de l'eau. Seuls quelques très rares insectes et de petits amphibiens se sont installés sur le peu de terre ferme de Xelata. Seuls les Xelatian sont parvenus à un stade d'évolution avancé et après des millions d'années ont développé un cerveau « intelligent » avec de puissants potentiels psioniques. Au moment de leur découverte, les Xelatian n'avaient peu de technologie, mais possédaient déjà une compréhension de certaines des sciences. Leur philosophie et leurs traditions littéraires et orales étaient déjà très complexes et novatrices. Ils tendent vers le mystique dans leurs philosophies. Ils ont été contactés pour la première fois par des explorateurs tellarites au début du 22ème siècle. Étant des créatures très curieuses, ils ont pris plaisir à voyager dans l'espace, rejoignant par la suite la Fédération au début du 23e siècle. La planète Xelata est située à proximité de l'Assemblée Tholienne et est donc un emplacement stratégique pour Starfleet.

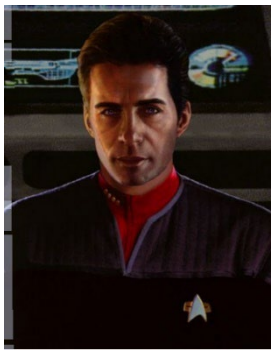
Réservés et très intelligents, les Xelatian apparaissent souvent comme mystérieux ou intimidants. Ils ont un sens de l'humour fantaisiste et sont curieux jusqu'à l'entêtement. Les Xelatian sont solitaires par nature, mais sont très curieux des autres ainsi que de l'inconnu. Ils laissent rarement un obstacle les empêcher d'atteindre leurs objectifs.

Attributes
Fitness 1 [5]
  Strength +1
Intellect 3 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 2 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Athletics (Swimming) 2 (3)
Culture (Xelatian) 2 (3)
History (Xelatian) 1 (2)
Language
  Xelatian 2
Projective Telepathy 2
World Knowledge (Xelata) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Medical Remedy (Antigrav Harness) + 2
Excellent Sight +2
Medical Problem (Must immerse in water every 7 hours) -1
Physical Impairment (Mute) -1
Physical Impairment (no legs) -2

XENEXIAN



Planète d'origine : Xenex
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Les Xenexian ont une peau de bronze et sont farouchement fiers et indépendants. Ils ressemblent aux humains mais les iris de leurs yeux sont beaucoup plus colorés et dans tons mauves. De nombreux Xenexian sont capables de réguler leur température corporelle dans une certaine mesure et ont démontré une capacité psionique de bas niveau qui leur permet de détecter le danger. Les noms xenexians utilisent souvent des gutturales que les étrangers ont du mal à prononcer

En 2053, la planète Xenex a été conquise et occupée par les Danteri, une civilisation spatiale voisine. Cette occupation ne fut brisée qu'en 2353 lors du premier contact avec la Fédération alors que celle-ci a négocié le traité de paix. Depuis leur révolution, ils n'ont été gouvernés que par des hommes épris de pouvoir et égoïstes mais tous ceux qui souhaitent s'acquitter cette politique sont libres de quitter la planète librement. Bien que ce soit assez rare, à ce jour, un seul Xenexian a rejoint Starfleet : Mackenzie Calhoun.

Ils sont considérés comme adultes dès l'âge de 13 ans. Avant ils l'étaient lorsqu'ils entreprennent la quête dangereuse de la « Recherche des Tous Jours » lors d'une errance rituelle dans un endroit stérile et sans nourriture ni eau nommée le Puits. Celle-ci provoquait alors une vision qui montrait aux jeunes Xenexian quel chemin leur avenir réservait. Considérée trop dangereuse la pratique est aujourd'hui fortement déconseillée bien que certains fanatiques l'entreprennent toujours. Les prêtres xenexians enseignent d'ailleurs une religion polythéiste où l'âme résidait dans le Puits après la mort.

Les femmes Xenexian atteignent le sommet de leur cycle de fertilité une fois tous les trois mois. Dans la tradition xenexianne, les chefs de tribu sont autorisés à fournir un enfant à une femme si elle souhaite concevoir et n'a pas de compagnon. Les chefs tribaux pratiquent également des relations sexuelles rituelles avec des adolescentes, bien que l'objectif soit davantage considéré comme une bénédiction que comme une tentative de fécondation. Tous les rapports sexuels sont consensuels lors de tels rituels, le viol n'est pas toléré. Parfois, les chefs sont considérés comme des "machines à reproduire" pour leur tribu afin d'augmenter leur nombre au besoin. N'importe qui, y compris les extraterrestres, peut faire cette demande à un chef de clan Xenexian. Les responsabilités d'un chef de clan suivent les lignées familiales et lorsqu'un chef est absent, le seigneur de guerre du clan est autorisé à assumer la direction en son absence.

Attributes
Fitness 2 [5]
Intellect 2 [5]
Coordination 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 2 (3)
Culture (Xenexian/Danteri) 2 (3)
History (Xenexian/Danteri) 1 (2)
Language
  Xenexian 2
Theology (Xenexian Faith) 1 (2)
World Knowledge (Xenex) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Aletness +2
Confident +2
Species Enemy (Danteri) -2

XEPOLITE

Planète d'origine : Xepolite
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Espèce d'amphibiens, les Xepolite sont des libres-marchands qui maintiennent leur neutralité et travaillent souvent comme intermédiaires notamment pour les Cardassiens. La plupart des affaires dans lesquelles ils sont impliqués sont louches, douteuses ou illégales, notamment la contrebande d'armes aux colons Cardassiens de la Zone Démilitarisée. Toutefois contrairement aux Lissepien, ils sont plus discrets et leurs magouilles n'ont été découvertes qu'à partir de 2370 avec l'arrivée de la Fédération sur DS9.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Craft (Random) 1 (2)
Culture (Xepolite) 2 (3)
History (Xepolite) 1 (2)
Language
  Xepolite 2
Merchant (Random) 1 (2)
Streetwise (Locate Contraband) 1 (2)
World Knowledge (Xepolite) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Contact +2
Greedy -1

XINDI

Planète d'origine : Xindus
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Image du crâne d'un Xindi Avian, la 6ème espèce aujourd'hui éteinte

Les Xindi sont une alliance de cinq espèces (Les Primates, les Arboricoles, les Aquatiques, les Insectoïdes et les Reptiliens) qui ont évolué sur la même planète de l'Expansion Delphique connue comme Xindus aujourd'hui détruite. Il existait à l'origine 6 espèces distinctes de Xindi mais l'une d'entre elle, les Xindi-Avian est éteinte depuis environ 2030 alors qu'ils n'ont pu évacuer leur planète natale. Toutefois bien qu'éloignées physiquement, les différentes espèces de Xindi sont extrêmement similaires et partagent près de 99,5% de leur ADN. Toutes les espèces de Xindi ont des crêtes caractéristiques sur leurs joues et fronts.

L'histoire Xindi est longue et trouble, caractérisée par un conflit inter espèces. Les Xindi ont commencé à explorer l'espace il n'y a pas loin de 4500 ans puisque des restes de Xindi-Avian découverts sur une autre planète que celle de leur origine ont été datés de cette époque. Durant près d'un siècle, les différentes races de Xindi se sont combattues pour le contrôle de Xindus, leur monde natal. À la fin de cette longue guerre les Xindi-Reptiliens et les Xindi-Insectoïdes ont forgé une alliance qui résultat dans la destruction totale de la planète aux environs de 2030. Alors débuta l'ère que les Xindi nomment « la Grande Diaspora », alors les espèces Xindi qui avaient survécu à la destruction se déclarèrent la paix et commencèrent à travailler de concert pour trouver et établir un nouveau monde natal.

Ils furent incapables de s'établir sur un seul monde, se répandant à travers plusieurs planètes de l'Expansion Delphique notamment Anzati Prime et d'autres. C'est à ce moment que les Xindi furent contactés par des êtres transdimentionnels qu'ils nommèrent les Gardiens. Ces derniers assistèrent les Xindi durant la Diaspora, dirigeant les groupes de réfugiées vers les planètes appropriées et leurs évitant les dangers de l'Expansion. Ce sont d'ailleurs les Gardiens qui sont à l'origine de la création du Conseil des Xindi, chacune des 5 espèces survivantes étant représentée par deux membres. En retour, les Xindi étaient enseignés à leur rendre grâce chaque matin et mettre en question la parole des Gardiens était une offense suprême.

Dans les années 2140, les Gardiens contactèrent le conseil des Xindi en l'informant qu'au 26ème siècle l'humanité détruirait tout ce qui restait de leur nouveau monde natal et utilisèrent alors les Xindi comme outils dans la Guerre Froide Temporelle. En résultat, les Xindi entreprirent de réaliser une arme pour détruire la Terre. Un test de prototype lancé en mars 2153 tua 7 millions de personnes depuis la Floride jusqu'au Venezuela. La Terre répondit à cette menace en envoyant l'Enterprise NX-01 sous le commandement de Jonathan Archer dans l'Expansion Delphique à la recherche des Xindi pour les empêcher de lancer leur arme finale. La technologie Xindi est assez avancée vers 2154 en tous cas plus avancée que celle de Starfleet. Ils possèdent la technologie de distorsion mais surtout la capacité de créer des portails subspatiaux qui leur permettent de voyager très rapidement. En outre leur biotechnologie était très avancée car elle alimentait leurs phaseurs comme d'autres armes, leur servait de senseurs ou de parasites de torture et interrogatoire.

Lorsque l'Enterprise NX-01 arriva à Anzati prime, le site de construction de l'arme, Jonathan Archer révéla aux Xindi que leurs Gardiens n'étaient en fait que les Constructeurs de Sphères de l'Expansion Delphique et que ceux-ci utilisaient les sphères pour altérer l'univers aux lois physiques de leur dimension. Les Constructeurs de Sphères avaient en effet prédit qu'au 26ème siècle la Fédération Unie des Planètes les empêcherait d'envahir la galaxie et tentaient d'empêcher cela en détruisant la Terre par l'intermédiaire des Xindi. Jonathan Archer parvint à convaincre les Primates, Arboricoles et Aquatiques du conseil à sa cause mais ne pût empêcher les Reptiliens alliés aux Insectoïdes de quitter le conseil et de lancer l'arme. L'équipage de l'Enterprise NX-01 et ses alliés Xindi parvinrent à détruire l'arme juste avant qu'elle ne frappe la Terre.
Ils détruisirent aussi l'ensemble des Sphères de l'Expansion Delphique mettant un terme aux projets des Gardiens, les constructeurs de Sphère. Les Insectoïdes réintégrèrent le Conseil après s'être aperçu que les dires d'Archer étaient corrects et les Xindi furent pleins de gratitude envers l'Enterprise NX-01 pour avoir réuni les Xindi. Ils ont depuis lors rejoint la Fédération…

Xindi Aquatiques

Les Aquatiques sont de très grandes créatures qui font 3 à 4 mètres de long, leur queue couvrant à elle seule la moitié de leur taille. Ils n'ont pas de nez et leurs mains sont assez petites. De par le fait qu'ils vivent sous l'eau, leur ouïe est très fine et ils peuvent percevoir un son très faible à des kilomètres. Par contre leur vue est très faible. Ils n'accordent en définitive que peu de valeurs aux paroles et réagissent beaucoup plus vivement aux stimuli visuels et auditifs. Ils ont besoin d'un environnement aquatique pour survivre, leurs vaisseaux immenses étant remplis de liquide. Ce sont d'excellents nageurs.
Les aquatiques sont les plus calmes de l'espèce des Xindi. Ils restent habituellement placides et leur but est de maintenir la paix entre les membres du Conseil et tous les Xindi par extension. La prudence des aquatiques est ce qui a permis au Conseil de ne pas sombrer dans le chaos depuis que celui-ci existe. Ils analysent toujours la situation longuement sous toutes les perspectives avant de prendre une décision. Ils n'apprécient pas d'êtres brusqués et les messes basses les rendent suspicieux. Le langage des aquatiques est très difficile à maîtriser car ils parlent tous grâce à un sonar proche du langage des mammifères aquatiques sur Terre.

Attributes
Fitness 3 [6]
Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Swimming) 1 (4)
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 1 (2)
Culture (Xindi) 2 (3)
History (Xindi) 1 (2)
Language
  Xindi 2
Persuasion (Debate) 1 (2)

Typical Advantages/ Disadvantages
Excellent Hearing +2
High Lung Capacity +2
Medical Remedy (Cetacean OPS) +2
Poor Sight -2
Medical Problem -2 (Water dependant)

Xindi Arboricoles

Les Arboricoles ont la même taille que les humains mais sont plus larges d'épaule et de carrure. Ils sont couverts de fourrure généralement sombre brune, grise ou blanche. Les arboricoles se sont développées depuis une espèce vivant dans les arbres et possèdent donc des griffes qui leur permettent de grimper. Ils sont intelligents et excellent dans les tâches administratives. Ils semblent assez léthargiques et n'apprécient pas l'eau.

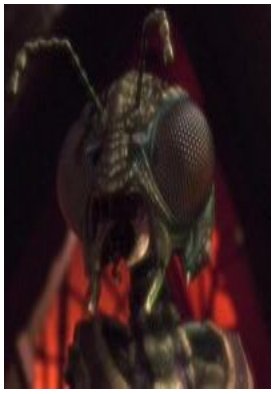
Ils sont les plus patients des Xindi, sont pacifistes et dignes de confiance mais attendant autant des autres races en retour. Ils sont la voie de la raison au Conseil et calment les autres races dès que le chaos menace.

Attributes
Fitness 2 [5]
Strength +1
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [5]
Presence 1[5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Climbing) 1 (4)
Administration (Logistics) 1 (2)
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 1 (2)
Sciences, Social (Random) 1 (2)
Culture (Xindi) 2 (3)
History (Xindi) 1 (2)
Language
Xindi 2

Typical Advantages/ Disadvantages
Strong Will +2

Xindi Insectoïdes



Les Insectoïdes ressemblent à des insectes typiques. Ils ont de larges yeux à facettes, de grandes antennes et des mandibules autour de leur bouche. Ils sont très minces comparés aux humains mais leur masse est presque comparable. Ils ont une carapace chitineuse verdâtre qui leur confère une sorte d'armure naturelle

Les Insectoïdes sont paranoïaques et voient le péril en toute chose. Ils sont très rapides, réagissent de manière impulsive et très agressive. Contrairement aux Aquatiques ils prennent très vite un parti.
Les Insectoïdes n'ont pas de genre et se reproduisent de manière asexuée. Chaque adulte est capable de produire des œufs. Tous les Insectoïdes sont très soucieux de leur descendance et se sacrifient pour sans hésiter elle. Tous leurs vaisseaux comportent d'ailleurs des nurseries ou couveuses très fortement blindées et disposants de systèmes de survie autonomes. Les œufs émettent en outre une neurotoxine qui pousse n'importe quel être étant touché à croire qu'il s'agit de sa propre descendance et à en prendre grand soin au cas où aucun Insectoïde ne serait à proximité. Leur durée de vie est d'approximativement 12 ans.

Ils n'apprécient pas les haussements de voix qu'ils considèrent comme une agression. Leur langage est très difficile à maîtriser car formé de cliquetis et de couinements. Pour ne pas améliorer les choses, il n'existe pas moins de 67 dialectes Insectoïdes et plus un individu est âgé, plus le son nom s'allonge.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 2[5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Xindi) 2 (3)
History (Xindi) 1 (2)
Language
Xindi 2
Planetside Survival (Random) 1 (2)
Unarmed Combat (Xindi) 1 (3)
Sciences, Life (Biology) 2 (3)
Security (Random) 1 (2)
Starship Tactics (Xindi) 1 (2)

Typical Advantages/ Disadvantages
Impulsive -1

Xindi Primates

Les Primates ont la même taille que les humains à qui ils ressemblent beaucoup et ont le sang rouge comme eux. Leurs seuls signes distinctifs sont les crêtes sur leurs joues et fronts communes à toutes les espèces de Xindi. Leur couleur de peau varie de brun très sombre à rose très clair même si leurs cheveux sont généralement sombres et parsemés.

Les Primates ont un cerveau très développé et sont très bons dans les tâches nécessitant de l'intelligence. Ils rassemblent un maximum d'informations et de données avant d'agir. Ils sont généralement les intellectuels et les scientifiques dans la société Xindi. Tous sont dignes de confiances et impartiaux. Leur structure sociale semble comparable à celle de l'humanité.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [6]
Presence 2[5]
Psi 0 [5]

Skills
Any Science (Random) 2 (3)
Any Engineering (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (2)
Culture (Xindi) 2 (3)
History (Xindi) 1 (2)
Language
  Xindi 2
Planetside Survival (Random) 1 (2)

Typical Advantages/ Disadvantages
Innovative +1

Xindi Reptiliens

Les Reptiliens sont beaucoup plus massifs et plus forts que les humains. L'assommement n'a aucun effet sur eux et ils ont une peau si épaisse qu'il faut régler les phaseurs un peu plus haut que la normale pour espérer les atteindre. Se sont presque exclusivement des guerriers et des militaires qui excellent dans l'art du combat. Leurs vaisseaux sont parmi les mieux armés de toute la flotte Xindi. Leurs armes utilisent des composantes organiques, des vers vivants qui servent à la fois de projectiles et de source d'énergie.

Les Reptiliens sont agressifs et brutaux. Ils n'apprécient pas les faibles, ont recours à la torture pour obtenir des informations et tuent ceux des leurs qui ont eux-mêmes étés capturés. Ils sont extrêmement xénophobes, ne font jamais confiance à un non-Xindi et sont même suspicieux envers les autres races du conseil. Il est en retour difficile de leur faire confiance. Ils se considèrent comme la race dominante et les leaders des Xindi mais veulent toutefois préserver leur race entière. Ils n'apprécient pas d'être en altitude, ils vivent donc au sol et mangent des rongeurs vivants.

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 3 [5]
Intellect 2 [5]
Presence 1 [4]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Xindi) 2 (3)
History (Xindi) 1 (2)
Language
  Xindi 2
Unarmed Combat (Xindi) 1 (3)
Energy Weapon (Xindi Disruptor) 1 (3)
Intimidation (Torture) 1 (2)
Planetside Survival (Random) 1 (2)
Starship Tactics (Xindi) 1 (2)

Typical Advantages/ Disadvantages
Toughness +2
Intolerant (Non-Xindi) -2

XYRILIEN

Planète d'origine : Therra
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Xyrilien semblent être chargés d'énergie, semblable à l'électricité : le seul contact de leurs doigts sur un visage suffit à faire apparaître de nombreuses étincelles. Ce contact est naturel entre Xyrillien et n'est pas désagréable. En outre, ils possèdent un revêtement thermique qui leur permet de percevoir les émotions des autres individus. Les Xyrilliens sont des gens curieux et pacifiques. Ils sont technophiles, mais soucieux de fusionner leur technologie avec la nature. Bien des aspects de leur mode de vie sont donc orientés au rapprochement des individus. Les Xyrilien sont totalement imberbes : leur peau est constituée d'écailles qui forment un V sur leur joue et trois sillons sur leur crâne, leurs yeux sont d'un jaune éclatant.

Leur monde d'origine est satellite d'une planète géante. Son sol ne montre pas de trace d'érosion, ni de vents importants : les surfaces rocheuses alternent avec des forêts, des oiseaux sont présents dans le ciel rouge-orangé, des océans verdâtres s'étendent paisiblement et ne semblent pas connaître de houle importante. Les villes sont des structures arachnéennes construites au sommet d'éperons rocheux.

Les Xyrilien sont des humanoïdes un peu plus petits que l'espèce humaine, au comportement doux, confiant et délicat. Très amicaux, ils sont capables de se lier facilement avec les étrangers, paraissent très pacifiques (leur vaisseaux ne sont pas armés) et ne recherchent d'ailleurs pas d'affrontements avec les autres races de la galaxie.

Les Xyrillien ont atteint la capacité de distorsion au début du 19e siècle. Ce sont des explorateurs, préférant voyager sans être observés (et donc sans être inquiétés par des Klingons et des Orions). Ils ont développé des systèmes de camouflage au lieu de puissants systèmes d'armes, et ils ont été la première espèce à développer un simulateur holographique primitif. Bien que le reste de leur technologie soit plus ou moins semblable à celle du reste des individus de la galaxie, il n'est pas simple de pénétrer dans un vaisseau Xyrillien. En effet, leur environnement est différent de ceux des autres races du quadrant Alpha et cela nécessite de passer d'abord par une phase de décompression. Malgré les difficultés et inconforts dus à cette phase de décompression, les Xyrilliens ont une grande habitude de recevoir des visiteurs appartenant à d'autres espèces.

La culture xyrillienne vante en effet la curiosité et la coopération. Ils ont demandé leur adhésion à la Fédération peu après sa fondation et furent l'une des premières espèces à adhérer. Les Xyrilliens ont la réputation d'être xénophiles, bien que cela soit dû en partie à des accidents impliquant la reproduction lors de rencontres précoces avec d'autres espèces. Habituellement, les rencontres sexuelles impliquent l'utilisation d'un dispositif en forme de boîte contenant un matériau cristallin psycho réactif qui permet la transmission de phéromones et de neurotransmetteurs entre les participants. La sexualité des Xyrilliens est très différente de celle des autres races. Ce n'est pas la femelle mais bel et bien le mâle qui porte l'embryon qui se fixe au niveau du thorax entre la sixième et la septième côte, au niveau du péricarde. La grossesse est très rapide et dure cinq semaines, six au maximum. Il n'y a pas mélange du patrimoine génétique des deux parents : la femelle fournit seule son code génétique, le mâle ne sert que d'hôte. En outre, il est notoire que les Xyrilliens aient la possibilité de se servir de mâles autres que les Xyrilliens comme porteurs d'embryon.

Le régime alimentaire des Xyrilliens est en partie végétarien et ils font pousser des végétaux, au goût très doux, à même les parois de leurs vaisseaux. Le sol est lui-même tapissé d'un végétal vert, très proche des graminées terriennes. Cette herbe, à l'odeur de pelouse fraîchement coupée, dégage une forme de vapeur qui aide les Xyrilliens à métaboliser leur nourriture. Ils ne semblent pas disposer d'eau liquide mais de sorte de glaçons qu'ils sucent.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
Perception +1
Presence 3 [5]
Psi 1 [5]
Range -1

Skills
Culture (Xyrilien) 2 (3)
History (Xyrilien) 1 (2)
Language
Xyrilien 2
Any Science (Random) 1 (2)
Any Engineering (Random) 1 (2)
Engineering, Systems (Transporter/Replicator Systems) 1 (2)
Engineering, Theoretical (Transporter Theory) 0 (2)
World Knowledge (Therra) 1 (2)
Receptive Empathy (With others) 1 (2)
Planetside Survival (Random) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Curious +1
Pacifism -3
Medical Problem -1 (Specific Atmosphere)
Medical Remedy +1 (Respirator)

YRIDIEN

Planète d'origine : Yridia
Quadrant : Beta
Appartenance : Indépendant

Les Yridien ont un visage caractéristique, très ridé avec de larges oreilles mais un petit nez et de petits yeux très enfoncés dans leurs orbites. Ils n'ont pas de pouces opposables, seulement quatre doigts. Les Yridien ont la capacité extraordinaire et innée de traiter et à retenir l'information au point qu'ils détiennent une mémoire eidétique. Leurs premiers ancêtres se sont adaptés en tant que charognards. Dans leur préhistoire, leur monde natal était en effet dominé par de redoutables prédateurs dont les conditions de vie affectaient la conscience collective des Yridien. Ces conditions les ont poussés vers des activités subreptices en raison de leur développement évolutif, car il s'agissait d'un concept central de leur esprit inconscient.

Lorsqu'ils sont devenus une race habitant l'espace, ils se sont livrés à l'espionnage, à la contrebande et à d'autres formes d'activités illicites dans les zones situées entre l'Union cardassienne et l'Empire stellaire romulien. La Fédération n'a eu que peu de contacts avec ce peuple et les a supposés disparus jusqu'en 2360. La rumeur veut que leur planète natale du nom d'Yridia se trouvent à proximité de Cardassia et elle n'a jamais été formellement localisée par Starfleet.

À première vue, la race avait tendance à se présenter comme calme et, dans certains cas, plutôt sociable. Cependant, ceux qui ont vécu avec eux savent que leur espèce n'a en tête que ses propres intérêts. Cela affecte la perception de l'espèce qui a tendance à varier au cours des rencontres. Certains les croient pratiques et sensés, tandis que d'autres les considéraient comme froids et très impitoyables. Ils vivent en tous cas souvent de manière solitaire, indépendante et uniquement pour eux-mêmes. Dans les quadrants Alpha et Bêta, ils sont connus comme des contrebandiers et des marchands d'informations, et sont considérés comme sournois et indignes de confiance. Ils ne sont pas de grands constructeurs ou penseurs, mais ont plutôt réussi à trouver un moyen de devenir des assassins, des espions et des voleurs à succès.

Le manque de connaissance de la langue yridienne signifie que les membres de cette espèce l'utilisent comme une forme de code secret pour échanger des informations entre eux. En 2370, Starfleet Intelligence suppose qu'ils font de la contrebande d'armes vers le maquis dans la zone démilitarisée.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [5]
  Perception +2
Presence 1 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Yridian) 2 (3)
History (Yridian) 1 2)
Fast Talk (None) 1 (0)
Language
  Yridian 2
Persuasion (Debate) 2 (4)
Streetwise (Scourging) 2 (3)
World Knowledge (Yridia) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Eidetic Memory +3
Shrewd +1
Bad Reputation -2

Renown Openness -2

ZAKDORN

Planète d'origine : Zakdorn
Quadrant : Beta
Appartenance : Fédération

Les Zakdorn sont des humanoïdes avec des poches de tissu épais et fibreux sur leurs joues. Ils ont trois poches par joue. Ils ont la peau bleu pâle/gris avec de nombreux plis. La majorité des Zakdorn ont tendance à être dodus et petits, mais cela n'affecte pas leur réputation. Leur cerveau leur permet de développer des capacités stratégiques bien plus grandes que la moyenne des autres humanoïdes de la Fédération. Leur esprit est très complexe avec une affinité naturelle pour l'organisation, la pensée analytique et les calculs de probabilité. La maladie mentale n'est un problème que pour les personnes très âgées.

Peu de temps après le premier contact avec le vaisseau spatial de la Fédération *USS Gandhi*, les Zakdorn sont devenus membres de la Fédération Unie des Planètes en 2344. En tant que peuple, les Zakdorn sont généralement remplis d'assurance et d'excès de confiance et connus pour leur attitude prétentieuse, pointilleuse, de supériorité et d'orgueil, ce qui irrite sensiblement ceux qui travaillent avec eux. Ils sont néanmoins des alliés précieux, apportant leur célèbre expertise tactique à la défense de la Fédération. Historiquement, les autres races ont eu tellement peur de la réputation de suprématie tactique des Zakdorn que personne n'a osé les attaquer même si de nombreux Klingons se moquent cela, la rejetant comme "non testée". Pendant neuf millénaires, ils ont en effet été considérés par des ennemis potentiels comme ayant les plus grands esprits stratégiques de la galaxie. En raison de cette perception, personne n'a testé les Zakdorn au combat de mémoire récente. Beaucoup de Zakdorn travaillent d'ailleurs au sein de Starfleet ils excellent aux postes tactiques, utilisant leur avantage pour planifier les manœuvres des vaisseaux de la Fédération.

Attributes
Fitness 2 [5]
Coordination 2 [5]
Intellect 3 [6]
Presence 3 [6]
    Willpower +1
    Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Culture (Zakdorn) 2 (3)
History (Zakdorn) 1 (2)
Language
  Zakdorn 2
World Knowledge (Zakdorn) 1 (2)
Any Science (Random) 1 (2)
Any Intellect OR Presence Skill (Random) 2 (3)

Typical Advantages/Disadvantages
Arrogant -1
Competitive -1

Choose One:
Engineering Aptitude +3
Mathematical Aptitude +3
Scientific Genius +3
Tactical Genius +3

Renown Skill +2

ZALDAN

Planète d'origine : Dolium V (Zalda)
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Zaldan ont découvert le moteur de distorsion en 2290 et ils sont depuis connus de la Fédération.

Zalda est une planète à la fois de classe M et N ce qui la rend unique au sein de la Fédération. En effet, sous leur apparence humanoïde pourtant très proche des Humains, les Zaldan ont la particularité de posséder des mains et pieds palmés. Ils sont aussi légèrement plus grands et plus lourds que la plupart des humanoïdes de la Fédération.

Les Zaldan se croient la seule culture saine dans une galaxie de menteurs, mais ils étaient heureux de rejoindre la Fédération. Beaucoup ne les aiment pas, mais les Zaldan ont pourtant joué un rôle important dans la facilitation du commerce de la Fédération avec l'Empire Klingon.

La culture zaldane rejette purement et simplement la notion de politesse humaine qu'elle juge comme une forme de malhonnêteté. Chaque Zaldan considère de fait que même le moindre mensonge même par courtoisie est totalement inacceptable. Peut-être en raison de leur opposition profondément mandatée à la tromperie, il n'y a presque pas de crime dans la société zaldanne et ils préfèrent de loin un franc parlé, et montrer leurs véritables sentiments et émotions.

Les autres citoyens de la Fédération ont appris à négocier et parler avec les Zaldan qui sont considérés comme des négociateurs très durs et directs. Les Zaldan n'aiment pas "tourner autour du pot" !

Attributes
Fitness 3 [5]
Coordination 2 [5]
    Dexterity +1
    Reaction -1
Intellect 2 [5]
Presence 2 [5]
    Willpower +1
    Empathy -1
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (Swimming) 2 (3)
Culture (Zaldan) 2 (3)
History (Zaldan) 1 (2)
Language
   Zaldan 2
Planetside Survival (Ocean) 2 (3)
World Knowledge (Zalda) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Excellent Metabolism +1
High Lung Capacity +1

ZALKONIAN

Planète d'origine : Zalkon
Quadrant : Alpha
Appartenance : Indépendant

Espèce très avancée et militante des franges de l'espace de la Fédération, les Zalkonien étaient autrefois de grands explorateurs et voyageurs.

Malheureusement, au 24ème siècle, leur espèce a commencé à évoluer vers une forme de vie non corporelle avec un énorme potentiel psionique en expérimentant des décharges isoélectriques. Le peuple zalkonien fut effrayé de ces changements, son gouvernement très conservateur s'est alors isolé sur leur monde natal et a institué un effort répressif pour empêcher cette "étape suivante" évolutive d'avoir lieu. Les Zalkonien qui présentaient des signes de « transfiguration » ont été séparés du reste de la population générale et traités comme des « infectés » ou des aberrations dangereusement criminelles. Le gouvernement s'est de plus en plus concentré sur le contrôle de la crise évolutive naissante et est devenu isolationniste et xénophobe. Certains ont donc fui leur monde, mais furent pourchassés par les militaires Zalkonien.

Les Zalkonien sont humanoïdes avec des couches dermiques ondulées sur les joues et le front, rappelant à bien des égards les Zakdorn, mais avec un physique moins robuste et des caractéristiques plus attrayantes.

Attributes
Fitness 2 [6]
  Vitality +1
Coordination 2 [5]
Intellect 2 [6]
  Logic -1
  Perception +1
Presence 3 [6]
Psi 1 [6]
  Range -2

Skills
Any Science (Random) 1 (2)
Athletics (Random) 1 (2)
Administration (Random) 1 (2)
Culture (Zalkonian) 2 (3)
History (Zalkonian) 1 (2)
Language
  Zalkonian 2
Law (Zalkonian Law) 1 (2)
World Knowledge (Zalkon) 1 (2)

Typical Advantages & Disadvantages
Rapid Healing +1
Strong Will +2
Arrogant -1
Intolerant (to outsiders) -1
Intolerant (to “mutants” and those showing signs of imminent "transfiguration") -3

ZARANITE

Planète d'origine : Zaran II
Quadrant : Alpha
Appartenance : Fédération

Les Zaranite sont une race humanoïde mammifère qui respire un mélange gazeux de fluor. Ils sont de taille moyenne et sont complètement chauves. Dans un environnement de classe M, ils portent systématiquement leurs masques respiratoires distinctifs et leurs colliers spéciaux qui symbolisent leurs castes sociales et leurs relations familiales.

Ils sont réputés individuellement pour être impulsifs et s'engager violemment de par leur culture de la chasse alors qu'un en fin de compte leur peuple tout entier est pacifique et n'a jamais connu la guerre dans son histoire.

Les Zaranite sont fascinés par les autres races et aiment passer du temps avec des étrangers. C'est en partie parce qu'ils aiment entendre parler de différentes perspectives et de conversations philosophiques.

La numérologie a une grande place au sein de la société zaranite au point qu'elle frôle la superstition. Ils sont assez particuliers sur leur relation avec les nombres en raison du système métrique complexe adopté par leur espèce. Cela à tel point qu'ils ne montent pas à bord de navires avec des numéros de registres « mal choisis » et ne partent en voyage qu'à des jours ou à des heures précises.
Dans la galaxie au sens large, ils trouvent souvent du travail en tant que mathématiciens théoriques.
C'est cet aspect de leur société qui les a conduits à pratiquer la « psychohistoire » au point qu'elle s'est effectivement élevée telle une religion au sein de leur civilisation. Des monastères entiers se sont alors voués à la formulation d'équations mathématiques pour prédire ou expliquer un événement.
Un aspect plus curieux de leur culture consiste d'ailleurs en la création de bibliothèques entières contenant de fausses prédilections, des prophéties erronées, histoires alternatives et autres uchronies qui avaient été imaginées par leurs mystiques sans pour autant se produire.

Les Zaranite sont une espèce chasseuse car dans l'environnement arctique hostile de Zaran II, il n'y a pas d'industrie ou d'agriculture indigène. La chasse est menée par des femelles, bien que les Zaranite eux-mêmes puissent également chasser leurs femelles au moment de s'accoupler.

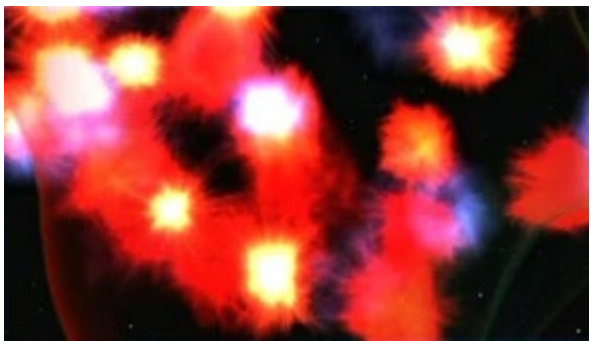
Les femelles sont connues pour avoir des pouvoirs psioniques notamment pour la chasse, la guérison et l'accouplement ce qui leur permet d'attirer les mâles en éveillant les hormones des deux sexes. L'excitation des hormones signifie qu'un lien se forme entre un couple pour la vie. Une Zaranite idéale est capable de créer une cohésion entre les membres d'un même groupe pour former un esprit de masse plus grand appelé "unicité", équivalent à l'échelle planétaire à une nation. Elles sont d'ailleurs tellement précieuses à l'homogénéité de leur société qu'il est très exceptionnel d'en voir une en dehors de sa planète natale.

Attributes
Fitness 2 [5]
    Vitality +1
Intellect 1 [5]
Coordination 3 [5]
Presence 2 [5]
Psi 0 [5]

Skills
Athletics (choose) 2 (3) OR Craft (Choose) 2 (3)
Culture (Zaranite) 2 (3)
History (Zaranite) 1 (2)
Language
   Zaranite 2
Planetside Survival (Arctic) 2 (3)
World Knowledge (Zaran II) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
Meticulous +2
Mathematical Ability +3
Medical Remedy (Respirator) +1
Medical Problem (Fluorine breather) -1
Impulsive -1
Hard-Hearted -2
Poor Sight -2

ZETARIEN



Planète d'origine : Zetar II
Quadrant : Gamma
Appartenance : Indépendante

Les Zetarien (ou Zetar) étaient autrefois une race d'êtres corporels et lorsque leur planète a commencé à mourir vers le 14ème siècle, les cent derniers survivants voulaient de quitter leur monde. Au moment où ils étaient sur le point de partir, un dernier événement cataclysmique se produisit, mettant fin à leur existence corporelle. Ils ont alors continué à vivre en tant que lumières d'énergie non corporelle, contenant leurs pensées, leurs désirs, leurs espoirs et leur volonté de vivre.

Capable de vitesses de distorsion élevées, ce groupe a voyagé dans l'espace pendant près d'un millénaire, à la recherche d' humanoïdes avec une physiologie compatible qu'ils pourrait posséder. Les Zétarien ne souhaitaient en effet aucune cohabitation ou symbiose, mais avaient l'intention de prendre le contrôle total des humanoïdes, écartant les consciences résidentes pour faire de la place à la leur. Ils ont affirmé qu'ils ne souhaitaient pas tuer, mais ceux qui résistaient à leur prise de contrôle mourraient. En recherchant des humanoïdes, ils ont tué d'innombrables formes de vie en brûlant des sections de leur cerveau, provoquant des hémorragies internes massives. Leurs schémas énergétiques ont également perturbé des systèmes informatiques délicats.

En 2269, Memory Alpha a été attaquée par un corps composé de dix Zetarien, qui ont tué toute la population de chercheurs, d'universitaires et de spécialistes. Ils ont aussi brûlé de grandes parties du cerveau central et du noyau de la mémoire de la bibliothèque, laissant une grande partie des connaissances accumulées de la Fédération perdues pour toujours.

Après s'être adaptés au vide de l'espace, les Zetarien sont toutefois extrêmement sensibles à un environnement de pression accrue qui les détruit.

Attributes
Fitness 1 [2]
  Vitality +1
Coordination 2 [4]
Intellect 3 [6]
  Logic +1
Presence 1 [5]
  Willpower +2
Psi 2 [6]
  Range -1

Skills
Culture (Zetarian) 3 (4)
Culture (Random) 2 (3)
History (Zetarian) 3 (4)
Language
  Zetarian 2
World Knowledge (Zetar II) 1 (2)

Typical Advantages/Disadvantages
High-Warp Speed Capacity +2
Resistant (Radiation) +2
Resistant (Vacuum) +2
Toughness +2
Zero-G Training +2
Arrogant -1
Dependant (Low gravity) -3
Intolerant (Non-Zetar Species) -3

SOURCES

Star Trek: The Next Generation: Role Playing Game de Last Unicorn Games, 1998

Core Game Book
Player's Guide

Star Trek: Deep Space Nine: Role Playing Game de Last Unicorn Games, 1998

Core Game Book
Raiders, Renegades and Rogues

Internet

RaceTrek: http://racetrek.free.fr/prod/index.php
Memory-Alpha: http://memory-alpha.org/en/wiki/Portal:Main
Memory-Beta: https://memory-beta.fandom.com/wiki/Main_Page
Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Star_Trek_races#
Trek RPG: http://www.trek-rpg.net

Le site officiel de Star Trek: http://startrek.com

http://www.geocities.com/tolson55/trek_data/ALIENS/
http://cage.p.tripod.com/index.html
http://www.geocities.com/therinofandor/UFP1.html
http://www.utfp.org/HQ/Library/xenobiology.htm
http://www.frontierfleet.com/database/xenology.php
https://www.uss-theurgy.com/
https://sto.fandom.com/wiki/Main_Page
https://star-trek-late-night.obsidianportal.com/

La section exobiologie du vaisseau U.S.S Neptune de Star Trek Québec :
http://ussneptune.lys5.com/site/departements/exobliologie_acc.php

Memory Icon: http://www.coldnorth.com/memoryicon/
Voyager Sourcebook
Enterprise Sourcebook
Eternal Vigilance, The United Federation of Planets Volume II
Psionics Sourcebook

Tous les templates sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Compilation par Sabrina BRASSEUR.

Star Trek (TM), (R) & (C) by Paramount Pictures. All Rights Reserved. Star Trek is a registered trademark of and all characters and related marks are trademarks of Paramount Pictures.

THIS BOOK IS NOT PRODUCED OR ENDORSED BY PARAMOUNT PICTURES AND/OR LAST UNICORN GAMES. ANY OF PARAMOUNT'S COPYRIGHT MATERIAL APPEARING ON THIS BOOK COMPLIES WITH FAIR OR ACCEPTABLE USE PRINCIPLES ESTABLISHED IN U.S. AND INTERNATIONAL COPYRIGHT LAW FOR THE PURPOSES OF REVIEW, STUDY OR CRITICISM.