

STAR WARS: EDGE OF THE EMPIRE

THE UNOFFICIAL SPECIES MENAGERIE, REVISED & EXPANDED

AQUALE (AQUALISH)



<http://starwars.wikia.com/wiki/Aqualish>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 12 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Aqualish commencent le jeu avec un rang gratuit en Coercition.

Ils ne peuvent pas entraîner Coercition de plus de 2 rangs durant la création.

Nageurs nés: les Aqualish gagnent un dé de Fortune au jet d'Athlétisme pour Nager.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

ARKANIEN (ARKANIAN)



<http://starwars.wikia.com/wiki/Arkanian>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Arkanien commencent le jeu avec un rang gratuit en Coercition.

Ils ne peuvent pas entraîner Coercition de plus de 2 rangs durant la création.

Intellectuel: les Arkanien reçoivent un dé de Fortune aux jets de Connaissance.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 1	Agilité 2
Intelligence 3	Volonté 2

/ (ARKANIAN OFFSHOOT)



http://starwars.wikia.com/wiki/Arkanian_Offshoot

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 8 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 110

Habilité Spéciale: Arkanian Offshoots commence le jeu avec un rang dans deux compétences de carrière. Ils ne peuvent pas entraîner ces deux compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Détermination: Arkanian Offshoots peut décider de subir 1 point de Stress pour recevoir un dé de Fortune à un jet de Pugilat ou un jet basé sur l'Agilité dans le même tour.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

BARABEL



<http://starwars.wikia.com/wiki/Barabel>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 14 + Vigueur

Seuil de Stress: 8 + Volonté

XP de départ: 80

Habilité Spéciale: les Barabels commence le jeu avec un rang gratuit en Coercition. Ils ne peuvent pas entraîner Coercition de plus de 2 rangs pendant la création.

Armes Naturelles: Quand un Barabel fait un jet de Pugilat pour infliger des dégâts à un adversaire, ces attaques inflige +1 point de dommage et gagne un niveau de critique de 3.

Résistance aux radiations: les Barabels peuvent ajouter une amélioration de dé à ses jets de Résistance pour résister aux effets des radiations.

Résistance à l'Etourdissement: les barables réduisent les dégâts de Stress subit par les attaques étourdissantes de 2.

Characteristic Rating

Vigueur 3	Ruse 2
Présence 2	Agilité 1
Intelligence 2	Volonté 2

BITH



<http://starwars.wikia.com/wiki/Bith>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 9 + Vigueur

Seuil de Stress: 11 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Bith commencent le jeu avec un rang gratuit en Perception. Ils ne peuvent pas entraîner Perception de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Biths commencent le jeu avec un rang dans le talent **Researcher...**

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 3	Volonté 2

CAAMASI



<http://starwars.wikia.com/wiki/Caamasi>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 9 + Vigueur

Seuil de Stress: 12 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Caamasi commencent le jeu avec un rang gratuit en Charme ou Négociation. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Caamasi commencent le jeu avec un rang dans le talent **Kind with Kindness..**

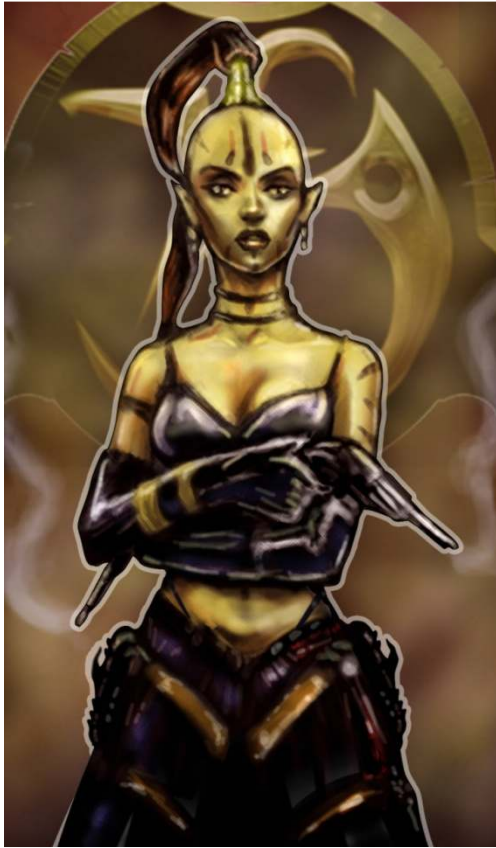
Mémoire partagée: les Caamasi possèdent une mémoire impressionnante et la capacité de la partager avec les membres de leur espèce.

Les Caamasi reçoivent donc un dé de Fortune quand ils effectuent un jet de Connaissance à condition de posséder au moins un rang dans la compétence.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 3

CATHAR



<http://starwars.wikia.com/wiki/Cathar>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Cathars commencent le jeu avec un rang gratuit en Athlétisme ou Discrétion. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Griffes: Quand un Cathar fait un jet de Pugilat pour infliger des dégâts à un adversaire, ces attaques infligent +1 point de dommage et gagnent un niveau de critique de 3.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 3
Intelligence 1	Volonté 2

CEREAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Cerean>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Céreans commencent le jeu avec un rang gratuit en Perception ou Vigilance. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Esprit binaire: les Céreans peuvent ajouter un dé de Fortune au test de Calme ou de Vigilance quand ils déterminent leur initiative au début du combat.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

CHISS



<http://starwars.wikia.com/wiki/Chiss>

Habilités Raciales:

Seuil de Blessures: 11 + Vigueur

Seuil de Stress: 11 + Volonté

XP de départ: 110

Habilité Spéciale: les Chiss commencent le jeu avec un rang gratuit en Commandement ou Vigilance. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

CHADRA-FAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Chadra-Fan>

Habilités Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habilité Spéciale: les Chadra-Fan commencent le jeu avec un rang gratuit en Mécanique. Ils ne peuvent pas entraîner Mécanique de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Chadra-Fan commencent le jeu avec un rang dans la talent de ***Tinkerer...***

Vision Nocturne: les Chadra-Fan peuvent annuler un dé d'infortune subit dû à l'obscurité.

Petite taille: les Chadra-Fan ont une Silhouette de 0.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 3
Intelligence 2	Volonté 2

CLAWDITE



<http://starwars.wikia.com/wiki/Clawdite>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Clawdites commencent le jeu avec un rang gratuit en Tromperie. Ils ne peuvent pas entraîner Tromperie de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Clawdites commencent le jeu avec un rang dans le Talent ***Indistinguishable...***

Change-forme: Pour 2 point de Stress, un Clawdite peut soit augmenter un jet de Tromperie pour prendre une autre apparence, le changement dure jusqu'à ce que le Clawdite décide le contraire, qu'il tombe inconscient ou soit tué. Le Stress dépensé pour changer de forme ne peut être récupéré qu'à partir du moment où le Clawdite a repris sa forme normale.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

DASHADE



<http://starwars.wikia.com/wiki/Dashade>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 12 + Vigueur

Seuil de Stress: 9 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Dashades commencent le jeu avec un rang gratuit en Coercition ou Vigilance. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Dashades commencent le jeu avec un rang dans le Talent ***Outdoorsman...***

Résistance à la Force: Augmentez la difficulté des jets de ***Discipline*** pour affecter un Dashade avec un pouvoir ou talent de Force de 1.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 1	Agilité 3
Intelligence 2	Volonté 2

DEFEL



<http://starwars.wikia.com/wiki/Defel>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Defels commencent le jeu avec un rang gratuit en Vigilance. Ils ne peuvent pas entraîner Vigilance de plus de 2 rangs pendant la création.

Light-Sensitivity: Voir p197 de EotE Beta...

Shadowed: Voir p197 de EotE Beta...

Petite taille: les Defels ont une Silhouette de 0

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 1	Volonté 2

Lunettes Protectrices (Nouvel équipement)

Coût: 100 crédits

Effet: annule les effets de **Light-sensitivity** du Defel qui les portent.

DEVARONIAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Devaronian>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Devaroniens commencent le jeu avec un rang gratuit en Tromperie ou Système D. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Curiosité naturelle: les Devaroniens reçoivent un dé de Fortune au jets de Perception.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

DUG



<http://starwars.wikia.com/wiki/Defel>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Dugs commencent le jeu avec un rang gratuit en Pugilat. Ils ne peuvent pas entraîner Pugilat de plus de 2 rangs pendant la création.

Ombidextre: les Dugs reçoivent un dé de Fortune aux jets de Coordination quand ils attaquent avec 2 armes.

Petite taille: les Dugs ont une Silhouette de 0.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 3
Intelligence 2	Volonté 1

DUROS



<http://starwars.wikia.com/wiki/Duros>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Duros commencent le jeu avec un rang gratuit en Astrogation ou Pilotage (Spatial). Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Duros reçoivent un rang dans le Talent Skilled Jockey...

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 3	Volonté 2

EWOK



<http://starwars.wikia.com/wiki/Ewok>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 9 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Ewoks commencent le jeu avec un rang gratuit en Discrétion ou Survie. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Odorat: les Ewoks peuvent annuler tout dés d'infortune subit dû à la dissimulation contre une cible à portée Courte.

Petite taille: les Ewoks ont une Silhouette de 0.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

FALLEEN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Falleen>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Falleens commencent le jeu avec un rang gratuit en Charme. Ils ne peuvent pas entraîner Charme de plus de 2 rangs pendant la création.

Apnée: les Falleens peuvent retenir leur respiration pour un nombre de rounds égaux à 10 fois leur Vigueur avant de risquer de se noyer.

Phéromones: les Falleens reçoivent un dé de Fortune au jet de Charme ou Tromperie contre les adversaires avec lesquels ils sont engagés.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

FARGHUL



<http://starwars.wikia.com/wiki/Farghul>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Farghuls commencent le jeu avec un rang gratuit en Tromperie ou Magouilles. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Farghuls commencent avec un rang dans le Talent **Convincing Demeanor...**

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 3	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

GAMORREAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Gamorrean>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 12 + Vigueur

Seuil de Stress: 8 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Gamoréens commencent avec un rang gratuit en Corps-à-Corps. Ils ne peuvent pas entraîner Corps-à-Corps de plus de 2 rangs pendant la création.

Combattant brutal: quand ils font un test de Corps-à-Corps ou de Pugilat, les Gamoréens ajoutent le trait Vieux 1 à leur arme. Si l'arme a déjà ce trait, augmentez-le de 1.

Characteristic Rating

Vigueur 3	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 1	Volonté 2

GIVIN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Givin>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 12 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Givins commencent avec un rang gratuit en Connaissance (Education). Ils ne peuvent pas entraîner Connaissance (Education) de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Givins commencent avec un rang dans le Talent Chercheur.

Exosquelette hermétique: les Givins sont immunisés aux effets du vide ainsi que des poisons et produits chimiques à inhaler.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 3	Volonté 2

GOTAL



<http://starwars.wikia.com/wiki/Gotal>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Gotals commencent avec un rang gratuit en Charme ou Négociation. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Empathie: les Gotals reçoivent un dé de Fortune à tous jets de Calme pour résister à une Interaction Sociale.

Cones sensitifs: les Gotals sont capables de lire et d'interpréter les signaux électromagnétiques pour suppléer à leurs autres sens par ailleurs déficients. Ils ne subissent pas de dé d'Infortune à cause de l'Obscurité ou autres conditions de faible visibilité.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

GRAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Gran>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 11 + Vigueur

Seuil de Stress: 11 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Grans commencent avec un rang gratuit en Perception. Ils ne peuvent pas entraîner Perception de plus de 2 rangs pendant la création.

Visée instinctive: une fois par rencontre, un Gran peut Visée en une Brouille au lieu d'une Manoeuvre, mais il reste limité à 2 utilisations de Visée dans le même round.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 1	Volonté 2

GUNGAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Gungan>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Gungans commencent avec un rang gratuit en Coordination. Ils ne peuvent pas entraîner Coordination de plus de 2 rangs pendant la création.

Apnée: les Gungans peuvent retenir leur souffle pour un nombre de rounds égaux à 10 fois leur Vigueur avant de risquer la noyade.

Nageurs nés: les Gungans gagnent un dé de Fortune au test d'Athlétisme pour nager.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 1	Agilité 3
Intelligence 2	Volonté 2

HERGLIC



<http://starwars.wikia.com/wiki/Herglic>

Habilités Raciales:

Seuil de Blessures: 14 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 90

Habilité Spéciale: les Herglics commencent avec un rang gratuit en Charme. Ils ne peuvent pas entraîner Charme de plus de 2 rangs pendant la création.

Characteristic Rating

Vigueur 3	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 1

ITHORIAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Ithorian>

Habilités Raciales:

Seuil de Blessures: 11 + Vigueur

Seuil de Stress: 11 + Volonté

XP de départ: 100

Habilité Spéciale: les Ithoriens commencent avec un rang gratuit en Connaissance (Xenologie). Ils ne peuvent pas entraîner Connaissance (Xenologie) de plus de 2 rangs pendant la création.

Naturaliste: les Ithoriens annulent un dé d'Infortune sur les tests de Survie.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 3

JAWA



<http://starwars.wikia.com/wiki/Jawa>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 9 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Jawas commencent avec un rang gratuit en Mécanique. Ils ne peuvent pas entraîner Mécanique de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Jawas commencent avec un rang dans le Talent **Utinni!...**

Indigène du désert: les Jawas peuvent annuler un dé d'Infortune du à un environnement chaud ou aride.

Petite taille: les Jawas ont une Silhouette de 0

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

KLATOOTINIAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Klatootinian>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 12 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Klatootiniens commencent avec un rang gratuit en Connaissance (Bas-fonds). Ils ne peuvent pas entraîner Connaissance (Bas-fonds) de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Klatootiniens commencent avec un rang dans le Talent **Durable...**

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 1	Volonté 2

KUBAZ



<http://starwars.wikia.com/wiki/Kubaz>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 9 + Vigueur

Seuil de Stress: 11 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Kubazs commence avec un rang gratuit en Perception. Ils ne peuvent pas entrainer Perception de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Kubazs commence avec un rang dans le Talent Street Smarts...

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

MON CALAMARI



http://starwars.wikia.com/wiki/Mon_Calamari

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 11+ Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Mon-Calamari commence avec un rang gratuit en Perception. Ils ne peuvent pas entrainer Perception de plus de 2 rangs pendant la création.

Amphibien: les Mon-Calamari peuvent respirer sous l'eau sans pénalités et ne subissent jamais de pénalités de mouvement lorsqu'ils nagent.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 3	Volonté 2

NAGAI



<http://starwars.wikia.com/wiki/Nagai>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 11 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Nagais commencent avec un rang gratuit en Charme ou Coordination. Ils ne peuvent pas entraîner Charme ou Coordination de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Nagais commencent avec un rang dans le Talent **Kill with Kindness...**

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 3	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

NAUTOLAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Nautolan>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 12 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Nautolans commencent avec un rang gratuit en Athlétisme. Ils ne peuvent pas entraîner Athlétisme de plus de 2 rangs pendant la création.

Amphibien: les Nautolans peuvent respirer sous l'eau sans pénalités et ne subissent jamais de pénalités de mouvement lorsqu'ils nagent.

Capteur phéromonique: les Nautolans peuvent annuler un dé d'Infortune dû à la Dissimulation, mais seulement quand ils font des tests de Perception.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

NEIMOIDIAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Neimoidian>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 110

Habileté Spéciale: les Nemoidiens commence avec un rang gratuit en Charme ou Tromperie. Ils ne peuvent pas entrainer Charme ou Tromperie de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Nagais commence avec un rang dans le Talent **Plausible Deniability...**

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 3	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 1

NIKTO



<http://starwars.wikia.com/wiki/Nikto>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 12 + Vigueur

Seuil de Stress: 8 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Niktos commence avec un rang gratuit en Résistance. Ils ne peuvent pas entrainer Résistance de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Nagais commence avec un rang dans le Talent **Outdoorsman...**

Characteristic Rating

Vigueur 3	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 1	Volonté 2

NOGHRI



<http://starwars.wikia.com/wiki/Noghri>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 11 + Vigueur

Seuil de Stress: 11 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Noghris commence avec un rang gratuit en Pugilat. Ils ne peuvent pas entraîner Pugilat de plus de 2 rangs pendant la création.

Odorat: Les Noghris peuvent annuler tout dés d'infortune subit dû à la dissimulation contre une cible à portée Courte.

Talentueux: les Noghris commence avec un rang dans le Talent ***Stalker...***

Petite taille: les Noghris ont une Silhouette de 0

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 1	Agilité 3
Intelligence 2	Volonté 2

ORTOLAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Ortolan>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Ortolans commence avec un rang gratuit en Survie. Ils ne peuvent pas entraîner Survie de plus de 2 rangs pendant la création.

Estomac résistant: les Ortolans baisse la difficulté des test de Resistance pour résister aux effets des poisons de 1.

Sens affutés: les Ortolans reçoivent un dé de Fortune au jets de Perception.

Petite taille: les Ortolans ont une Silhouette de 0

Characteristic Rating

Vigueur 3	Ruse 2
Présence 2	Agilité 1
Intelligence 2	Volonté 2

QUARREN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Quarren>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 11 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Quarrens commence avec un rang gratuit en Tromperie ou Negociation. Ils ne peuvent pas entrainer ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Amphibien: les Quarrens peuvent respirer sous l'eau sans pénalités et ne subissent jamais de pénalités de mouvement lorsqu'ils nagent.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

RYN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Ryn>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10+ Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Ryns commence avec un rang gratuit en Tromperie ou Système D. Ils ne peuvent pas entrainer ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Ryns commence avec un rang dans le Talent ***Know Somebody...***

Queue préhensile: les Ryns peuvent utiliser leur queue pour saisir ou manipuler de petits objets, mais ne peuvent les utiliser pour effectuer des attaques.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

SELKATH



<http://starwars.wikia.com/wiki/Selkath>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Selkaths commencent avec un rang gratuit en Médecine ou Négociation. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Selkaths commencent avec un rang dans le Talent Chirurgien.

Amphibien: les Quarrens peuvent respirer sous l'eau sans pénalités et ne subissent jamais de pénalités de mouvement lorsqu'ils nagent.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

SHISTAVANEN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Shistavanen>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Shistavaniens commencent avec un rang gratuit en Vigilance. Ils ne peuvent pas entraîner cette compétence de plus de 2 rangs pendant la création.

Vision Nocturne: les Shistavaniens peuvent annuler un dé d'infortune subit dû à l'obscurité.

Traqueur troublant: les Shistavaniens traitent toujours Survie comme une compétence de carrière, quelque soit leur carrière de départ.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

SLUSSI



<http://starwars.wikia.com/wiki/Sluissi>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Slussis commencent avec un rang gratuit en Mécanique. Ils ne peuvent pas entraîner cette compétence de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Slussis commencent avec un rang dans le Talent *Gearhead...* ou *Solid Repairs....*

Mécanicien compétent: les Slussis peuvent choisir de dépenser une Manoeuvre juste avant de faire un jet de Mécanique, ils augmentent alors l'un de leurs dés d'Aptitude.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 1	Agilité 2
Intelligence 3	Volonté 2

SNIVVIAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Snivvian>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 12 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Snivviens commencent avec un rang gratuit en Charme ou Perception. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Résistance au Froid: les Snivviens peuvent annuler 2 dés d'Infortune dû à des conditions climatiques froides.

Petite taille: les Snivviens ont une Silhouette de 0.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

SQUIB



<http://starwars.wikia.com/wiki/Squib>

SULLUSTAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Sullustan>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 9 + Vigueur

Seuil de Stress: 11 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Squibs commencent avec un rang gratuit en Négociation. Ils ne peuvent pas entraîner cette compétence de plus de 2 rangs pendant la création.

Calé en technologie: les Squibs traitent toujours Mécanique comme une compétence de carrière, quelque soit leur carrière de départ.

Petite taille: les Squibs ont une Silhouette de 0.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 3
Intelligence 2	Volonté 2

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Sullustéens commencent avec un rang gratuit en Perception. Ils ne peuvent pas entraîner cette compétence de plus de 2 rangs pendant la création.

Nyctalope: les Sullustéens peuvent annuler tous les dés d'Infortune de Dissimulation causés par l'Obscurité.

Petite taille: les Sullustéens ont une Silhouette de 0.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

TOGORIAN



<http://starwars.wikia.com/wiki/Togorian>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 14 + Vigueur

Seuil de Stress: 8 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Togoriens commencent avec un rang gratuit en Coercition. Ils ne peuvent pas entraîner cette compétence de plus de 2 rangs pendant la création.

Griffes: Quand un Togorien fait un jet de Pugilat pour infliger des dégâts à un adversaire, ces attaques infligent +1 point de dommage et gagnent un niveau de critique de 3.

Characteristic Rating

Vigueur 3	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 1	Volonté 2

TOGRUTA



<http://starwars.wikia.com/wiki/Togruta>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Togrutas commencent avec un rang gratuit en Discrétion ou Survie. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Chasseur en meute: les Togrutas font 1 point de dégât supplémentaire sur les attaques qui ciblent un adversaire qui est engagé avec au moins un autre allié.

Conscience de l'environnement: les Togrutas peuvent annuler un dé d'Infortune dû à la Dissimulation.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 3
Intelligence 2	Volonté 2

TOYDARIANS



<http://starwars.wikia.com/wiki/Toydarian>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 8 + Vigueur

Seuil de Stress: 12 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Toydoriens commencent avec un rang gratuit en Tromperie ou Négociation. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Toydoriens commencent avec un rang dans le Talent Wheel and Deal...

Vol: les Toydoriens ignorent les effets des terrains difficiles.

Résistance à la Force: les tentatives des utilisateurs de la Force pour altérer les émotions ou les pensées d'un Toydorien voit leurs difficultés augmentées de 1.

Petite taille: Les Toydoriens ont une Silhouette de 0.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 3
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

WEEQUAY



<http://starwars.wikia.com/wiki/Weequay>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 12 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 100

Habileté Spéciale: les Weeqays commencent avec un rang gratuit en Résistance ou Survie. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Phéromones communicatrices: les Weeqays peuvent utiliser une forme de communication non-verbale avec les membres de leur espèce, jusqu'à portée Moyenne.

Characteristic Rating

Vigueur 3	Ruse 2
Présence 1	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

WHIPHID



<http://starwars.wikia.com/wiki/Whiphid>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 12 + Vigueur

Seuil de Stress: 8 + Volonté

XP de départ: 90

Talentueux: les Whiphids commencent avec un rang dans le Talent **Expert Hunter...**

Griffes: Quand un Whiphid fait un jet de Pugilat pour infliger des dégâts à un adversaire, ces attaques inflige +1 point de dommage et gagne un niveau de critique de 3.

Odorat: les Whiphids peuvent annuler tout dé d'infortune subit dû à la dissimulation contre une cible à portée Courte.

Fourrure isolante: les Whiphids peuvent annuler un dé d'Infortune dû à des conditions climatiques froides.

Characteristic Rating

Vigueur 3	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 1	Volonté 2

VERPINE



<http://starwars.wikia.com/wiki/Verpine>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 11 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Verpines commencent avec un rang gratuit en Mécanique. Ils ne peuvent pas entrainer cet compétence de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Verpines commencent avec un rang dans le Talent **Gearhead...**

Vision microscopique: les Verpines peuvent annuler un dé d'Infortune sur leur jet de Perception concernant des détails petits ou microscopiques.

Characteristic Rating

Vigueur 1	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 3	Volonté 2

ZABRAK



<http://starwars.wikia.com/wiki/Zabrak>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 11 + Vigueur

Seuil de Stress: 11 + Volonté

XP de départ: 10

Habileté Spéciale: les Zabraks commencent avec un rang gratuit en Perception ou Résistance. Ils ne peuvent pas entraîner ces compétences de plus de 2 rangs pendant la création.

Talentueux: les Zabraks commencent avec un rang dans le Talent **Second Wind..**

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 2	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 2

ZELTRON



<http://starwars.wikia.com/wiki/Zeltron>

Habiletés Raciales:

Seuil de Blessures: 10 + Vigueur

Seuil de Stress: 10 + Volonté

XP de départ: 90

Habileté Spéciale: les Zeltrons commencent avec un rang gratuit en Charme. Ils ne peuvent pas entraîner cet compétence de plus de 2 rangs pendant la création.

Empathie: les adversaires qui essaient d'utiliser Charme ou Tromperie contre un Zeltron reçoivent un dé d'Infortune à leur jet.

Phéromones: les Zeltrons reçoivent un dé de Fortune sur leur jet de Charme ou de Tromperie contre les adversaires avec lesquels ils sont engagés.

Characteristic Rating

Vigueur 2	Ruse 2
Présence 3	Agilité 2
Intelligence 2	Volonté 1

SPECIES BY AUTHOR

Jonathan “Donovan Morningfire” Stevens

Aqualish, Arkanian, Arkanian Offshoot, Barabel, Bith, Caamasi, Cathar, Chadra-Fan, Chiss, Devaronian, Falleen, Farghul, Ithorian, Jawa, Nautolan, Nikto, Noghri, Quarren, Squib, Snivvian, Togorian, Verpine, Whiphid, Zabrak

Ben “Cyril” Erickson

Cerean, Clawdite, Dashade, Defel, Ewok, Gamorrean, Givin, Gotal, Gran, Gungan, Herglic, Klatoonian, Kubaz, Mon Calamari, Nagai, Neimoidian, Ryn, Selkath, Shistavanen, Sluissi, Sullustans, Toydarian, Weequay

“Gallandro”

Duros, Zeltrons

“Profgoldfinch”

Togruta

Aaron “AFrede” Frede

Dugs

CREDITS

Lead Authors

Jonathan “Donovan Morningfire” Stevens and Ben “Cyril” Erickson

Contributing Authors

“Gallandro”, “Profgoldfinch”, and “AFrede” courtesy of the Fantasy Flight Games’ Edge of the Empire Beta Forum

Design and Layout

Jonathan “Donovan Morningfire” Stevens

Editing and Proofreading

Ben “Cyril” Erickson and Linda “Zrissa” Whitson

Additional Credit

All images except that used for the Cathar entry are taken from Wookieepedia.

The Cathar image is the property of Steve Criado and was taken from Star Wars Artists Guild, which can be found at <http://www.swagonline.net/>.

All trademarks and copyrights are the property of LucasFilm Ltd. and Fantasy Flight Games. This document is not intended for sale.

Traduction Française

Onigacharaki