

Anzat :

Prédateurs ultimes, les anzati passent leur longues existence à écumer la galaxie en cherchant à satisfaire leurs monstrueux appétits. Les anzati se nourrissent de la force vitale d'autres espèces pensantes et, en tant que tels, hantent les mythes d'un nombre incroyable de cultures ayant eu accès aux voyages hyperspatiaux. En se nourrissant ainsi de la « Soupe » (ou Force de Vie) de leurs victimes, il peuvent vivre ainsi des millénaires.



Sur Anzat, ils ont développé une culture de Maîtres Assassins qui enseignent leurs techniques à leurs élèves les plus doués. Ces assassins anzati obéissent à un code d'honneur strict, qui leur interdit notamment de révéler quoi que ce soit concernant leurs contrats.

Description physique : les anzati ressemblent à des humains ayant des nez épatés et volumineux. Leurs joues abritent des replis d'où jaillissent des appendices-suceurs qui leur servent à se nourrir. Toute personne ayant déjà rencontré des anzatis les reconnaît pour ce qu'ils sont ; pour les autres, les anzatis ressemblent à l'une des innombrables espèces presqu'humaines.

Planète : Anzat, dont la localisation exacte est un secret. Beaucoup d'anzati passent toute leur existence loin de leur planète natale. Anzat est une planète où sont en permanence visibles d'impressionnantes aurores boréales. Les anciens anzati croyaient que celles-ci abritaient les Forces de Vie de leurs ancêtres, ce qui conduisit sans doute au concept de « Soupe ». Les anzati prétendaient ainsi qu'ils pouvaient entendre dans ces lumières les « Voix du Silence » de leurs ancêtres. Les spaciens qui s'arrêtent sur Anzat ne quittent jamais son unique astroport, qui est considéré comme un terrain neutre. Au-delà, ils peuvent devenir la proie des anzati.

Langue : les anzati parlent l'anzat, une langue qui n'est connue que d'eux-mêmes. On ignore d'ailleurs si il s'agit de leur véritable langue ancestrale, ou d'une ancienne langue qui ne serait plus parlée que par les anzati.

Noms typiques : Dannik Jerriko, Volfe Karkko, Akku Seii, Nikkos Tyris, Salje Tasha, Mischa Vorfren, Rath Kelkko.

Aventuriers : les anzatis peuvent être de n'importe quelle classe, mais sont le plus souvent scout ou scoundrel, étant donné le rôle que la Chasse joue dans leur culture de prédateurs. Les classes de prestige de Bounty Hunter ou Assassin leur conviennent parfaitement.

Caractéristiques des anzatis :

Modificateurs de caractéristiques : +2 STR, +2 DEX, - 4 CHA. Les anzati en tant que prédateurs sont puissants et agiles ; mais leur tendance à considérer toutes les autres espèces comme des proies potentielles a un impact négatif sur leur magnétisme naturel.

Taille : moyenne, pas de modifications.

Vitesse : 6 squares.

Facultés télépathiques : les anzati sont naturellement dotés de facultés télépathiques. Sans posséder le don *Force sensitivity*, ils peuvent néanmoins utiliser les options suivantes en faisant des jets non-entraînés de la compétence *Use the Force* :

- *Sense Force* (voir la description dans le livre de base)
- *Telepathy* (voir la description dans le livre de base)
- Fascination : un anzati peut utiliser ses facultés télépathiques pour distraire une proie (il utilise sa compétence *Use the Force* à la place de *Deception* pour effectuer une feinte ; cela lui coûte une action

standard, et son jet est confronté à la défense de volonté de sa victime, plutôt qu'à sa compétence d'initiative. Il ne peut faire qu'une tentative par proie).

Pour être en mesure d'exploiter pleinement ses dons mentaux, un anzat doit suivre un entraînement (généralement procuré par les maîtres assassins d'Anzat). Si lors de sa progression de niveau il prend le don *Force Sensitivity* ET qu'il bénéficie d'un entraînement dans sa compétence *Use the Force*, il reçoit un bonus de +2 à ses jets pour les trois applications qui précèdent (et ces trois là seulement).

Drain de la « Soupe » : les anzatis ne se nourrissent pas au sens traditionnel du terme, mais se sustentent en volant la Force de victimes pensantes (ce qui provoque leur mort). En termes de jeu, un anzat doit aspirer au moins 1 point de Force par semaine pour survivre. Ce point de Force peut provenir d'une victime ou de la « consommation » de leurs propres points de Force (en cas de jeûn prolongé). Afin de pouvoir drainer la Force d'une victime, il leur faut réussir une attaque de lutte (« *grapple* ») contre la *fortitude* de la proie, sur une victime plus ou moins sans défense (états *helpless*, *grappled*, ou *stunned*). Au lieu de faire des dommages, cette attaque permet à l'anzat d'insérer ses tentacules-suçoirs dans les sinus de sa victime et de lui aspirer 1 point de Force. Si la victime est un personnage non-héroïque, on considère que cette attaque le tue. L'absorption d'un point de Force de cette manière suffit à subvenir aux besoins de l'anzat pour une semaine. Un anzat qui ne pourrait consommer 1 point de Force fait chuter son état son état de santé sur la table de condition physique.



Si l'anzat atteint le bas de la table de condition, il devient « sauvage » (passant sous le contrôle du MJ si l'anzat est un PJ). Il subit alors une pénalité de -10 en intelligence, sagesse et charisme (minimum 1). Il gagne un bonus de +6 en force et +4 en dextérité. Les anzati sauvages attaquent toutes les créatures pensantes à vue dans l'espoir de parvenir à se nourrir. Les anzati sauvages sont susceptibles d'être affectés par les effets mentaux qui affectent les animaux. Afin d'annuler leur état de sauvagerie, les anzati sauvages doivent consommer 10 points de Force dans la même semaine. Chaque semaine qui passe ajoute 1 point de Force au total nécessaire à l'annulation de cet état.

Langages automatiques : *basic*, anzat.

Nouvel Arbre de Talents : Assassin Anzat.



Les assassins d'Anzat suivent un entraînement dans la Force qui doit leur permettre de devenir des assassins parfaits, les prédateurs ultimes. Ils obéissent à un code d'honneur strict (ne jamais rien révéler sur un contrat, ne pas se nourrir de la Soupe à des fins personnelles mais pour alimenter la Mer de Mémoire d'Anzat, respecter les préceptes des Voix du Silence, etc). Pour des non anzati, ces concepts peuvent paraître assez incompréhensibles. Cet arbre de talent n'est accessible qu'aux conditions suivantes :

- avoir le don *Force Sensitivity*
- être entraîné dans la compétence *Use the Force*
- avoir suivi l'entraînement d'un maître assassin d'Anzat (comme l'a fait maître Tholme auprès de Akku Seii ; ceci demeure néanmoins un évènement plus que rarissime).

Voix du Silence : l'assassin peut utiliser sa compétence *Use the Force* au lieu de *Survival* pour pister une proie.

Ombre d'Anzat : l'assassin sait se fondre dans la Force pour approcher une proie. Si il parvient à battre la *will defense* de sa proie avec son jet de *Use the Force*, il bénéficie alors (et lui seul) de l'option « *total concealment* » (uniquement vis-à-vis de sa proie). Il s'agit d'un effet mental, qui n'affecte pas les autres témoins de la scène ou les systèmes de surveillance.

Pré-requis : Voix du Silence.

Yeux du prédateur : l'assassin anzat utilise une action rapide (*swift*) au lieu d'utiliser une action standard pour son pouvoir de fascination (voir le paragraphe « facultés télépathiques » des anzati).

Pré-requis : Voix du Silence

Mer de Mémoire : un anzat ayant suivi l'enseignement des Maîtres Assassins d'Anzat est en principe maître de ses instincts ; il ne chasse plus pour se nourrir mais pour alimenter la « Mer de Mémoire » et répondre à un certain mysticisme. Il n'est plus soumis à l'obligation de drainer la Soupe une fois par semaine, mais une fois par mois.

Un avec les Voix : l'anzat domine parfaitement ses instincts et parvient à un état d'harmonie interne ; il peut se nourrir en puisant directement dans la Force. Néanmoins, si son score de points du Coté Obscur devient égal à la moitié de son score de sagesse, alors ses instincts reprennent le dessus, à moins qu'il ne parvienne à faire baisser de nouveau son score de points du Coté Obscur. Il doit alors de nouveau se nourrir en puisant des points de Force chez des victimes conscientes d'abord au rythme de 1 par mois ; puis de 1 par semaine si il a totalement succombé au Coté Obscur). C'est ainsi que le maître Jedi Wolffe Karko finit par succomber à ses instincts, tout jedi qu'il était.

Pré-requis : Mer de Mémoire.

