

# STAR WARS

## *Créatures de la galaxie*



## *Les Montures*

*Une aide de jeu rédigée par Ikaar*

### **Créatures répertoriées en tant que montures.**

<b>1. Le Bantha</b>	<b>p. 3</b>
<b>2. Le Bol</b>	<b>p. 3 - 4</b>
<b>3. Le Bolotaur</b>	<b>p. 4</b>
<b>4. Le Brackaset</b>	<b>p. 5</b>
<b>5. Le Carrion Spat</b>	<b>p. 5 - 6</b>
<b>6. Le Cu pa</b>	<b>p. 6</b>
<b>7. Le Dewback</b>	<b>p. 7</b>
<b>8. L'Eopie</b>	<b>p. 7 - 8</b>
<b>9. Le Falumpaset</b>	<b>p. 8</b>
<b>10. Le Kaadu</b>	<b>p. 9</b>
<b>11. Le Ronto</b>	<b>p. 9 - 10</b>
<b>12. Le Varactyl</b>	<b>p. 10 - 11</b>

**D'autres créatures parmi l'aide de jeu « créatures de la galaxie » peuvent servir de montures, mais elles sont généralement moins dociles et plus difficiles à dresser. La liste ci-dessus représente les créatures de montes les plus fréquemment utilisées.**

## 1. Le Bantha

**Généralités :** On peut trouver le Bantha sur de nombreux mondes. C'est l'une des créatures les plus adaptables de l'univers. Preuve en est son cousin éloigné de Kashyyyk qui diverge par certaines caractéristiques dues à des développements différents mais provient bien de la même souche selon les analyses. A l'aise sous de nombreux climats différents, il est capable de tenir plusieurs semaines sans se réhydrater. Ce sont ces caractéristiques qui font du Bantha l'une des créatures de monde les plus recherchées. Sa viande est également comestible et a très bon goût, ce qui ne gâche rien. Sur Tatooine, le peuple Tusken les utilise tout autant comme montures que comme bêtes de somme. Il est rare qu'elles soient utilisées comme bête de guerre, mais cela s'est vu au sein de certaines tribus. Pourtant les Banthas sont généralement d'un naturel placide et n'attaqueront que si ils se sentent en danger ou que leurs petits le sont.

Selon les préceptes de la religion Dim-U, qui possède une enclave sur Tatooine, les Banthas seraient des animaux sacrés, porteurs du message d'une quelconque puissance divine. La plupart des êtres pensants de la galaxie démentent ces allégations mais jamais au point de subir la colère des prêcheurs Dim-U.

**Description :** Même si les différents écosystèmes de la galaxie ont créé des banthas légèrement différents physiquement, ils conservent des caractéristiques communes : Ce sont des quadrupèdes de 2 à 3 m de haut qui sont recouverts d'une fourrure, généralement relativement épaisse.

**Indice de dangerosité :** 15 – 25 %

**Ecosystème préconisée :** Quasiment tous, même si c'est sur Tatooine que l'on en trouve généralement le plus.

**Echelle et illustration :**



## 2. Le Bol

**Généralités :** Le Bol est originaire de Dantooine, même si de nombreux xenobiologistes pensent qu'il s'agit d'une espèce importée. On le trouve en effet ailleurs, mais c'est dans les plaines verdoyantes et faussement paisibles de Dantooine qu'on répertorie les plus vastes troupeaux.

**Description :** Le Bol est un quadrupède à la peau dure presque reptilienne mais s'apparentant davantage à un cuir épais. La couleur de celle-ci varie généralement du kaki relativement clair au brun foncé, en passant par des teintes qui semblent parfois rougeâtres. De la taille d'un dewback, il possède des caractéristiques plus proches de celle des gros mammifères que des reptiles géants. Ce qui le rend surtout reconnaissable, ce sont ses deux grands cornes recourbées de chaque côté de sa tête et se profilant vers l'avant. Le Bol s'en sert comme un éléphant se servirait de ses défenses et elles constituent, avec sa masse, ses meilleures armes. Lorsqu'un Bol charge, mieux vaut ne pas être sur son chemin ou il risquerait de vous empaler sur ses cornes!

**Indice de dangerosité :** 26 – 30 % (Seul, mais évolue généralement en troupeau).

**Ecosystème préconisée :** Climat tempéré, plaines et vallées.

**Echelle et illustration :**



### 3. Le Bolotaur JM 3040K17

**Généralités :** Le Bolotaur est un grand et puissant reptile natif de la planète Kashyyyk. En comparaison à sa taille, le Bolotaur possède l'un des métabolismes les plus rapides de toutes les créatures de la galaxie connue : en effet, il possède une espérance de vie extrêmement courte consacrée principalement à se nourrir et se reproduire. Le Bolotaur se reproduit de fait assez rapidement, ce qui lui assure la survie de l'espèce dans le dangereux écosystème de la jungle de Kashyyyk. Comme monture, il est plus grand et plus lent que le Varactyl, mais il peut porter de plus lourdes charges.

**Description :** Le Bolotaur est un animal relativement impressionnant pour sa taille. C'est un reptile et il possède une peau lézardeuse composée d'écailles de différentes tailles. Celles qui se positionnent sur ses quatre pattes sont généralement plus épaisses que sur le reste de son corps. Chaque patte se termine également par une série de 7 grandes griffes dont le Bolotaur se serre tout autant pour assurer ses prises que pour se défendre. C'est un animal très stable même s'il n'est pas très rapide. Il possède une longue queue puissante qui lui sert de balancier. Son dos et sa tête se couvrent de quelques épines disparates qui ne gênent en aucun cas le chevauchement, même si le cavalier aura besoin d'une selle adéquate pour pallier les proportions souvent trop imposantes des Bolotours. L'animal possède également un long cou qui se termine par une espèce de gloïtre juste sous sa gueule. Celui-ci aurait une influence sur la manière dont se nourrit le Bolotaur selon certains scientifiques. Ses yeux sont petits et le Bolotaur, comme la plupart des reptiles, n'a pas d'oreille apparente même si son ouïe est tout à fait correcte.

**Indice de dangerosité :** 25 – 52 %

**Ecosystème préconisée :** Zone forestière de climat tempéré à tropical. On en rencontre également dans les zones montagneuses mais guère ailleurs.

**Echelle et illustration :**





#### 4. Le Brackaset

**Généralités :** Le Brackaset est une monture très rare. L'espèce est présente dans certaines plaines de Dathomir, mais ses individus évoluent généralement seuls ou en troupeaux réduits à quelques individus, rarement au delà de trois. Les dangers qui guettent sur Dathomir les rendent encore plus rares et ils sont la proie de nombreux prédateurs. De plus, le Brackaset n'est pas très recherché pour ses qualités : il possède une vitesse moindre que celles d'autres animaux plus courants, il est difficile à dresser et le voyage pour en capturer un est long et périlleux. Sa rareté en fait cependant l'objet de prédilection de « collectionneurs » ou de chasseurs prouvant par là même leur valeur et leur statut. C'est la rareté de l'espèce et la difficulté à l'obtenir qui ont fait la réputation –et donc la valeur- du Brackaset. Il possède néanmoins quelques propriétés intéressantes : il est herbivore et facile à nourrir ingurgitant quasi-n'importe quoi, et surtout il est revêtu d'une carapace très solide sur presque tout son corps qui le rend extrêmement résistant aux agressions des prédateurs. Sur la durée, le Brackaset peut donc s'avérer un investissement intéressant : il possède une longévité importante et, sorti de sa planète native, peut faire face à bien des dangers sans être blessé (son propriétaire a généralement le temps de le sauver avant que ses prédateurs n'est compris la solidité de sa carapace !). Seules ses jambes restent relativement vulnérables, mais certains dresseurs lui apprennent à se coucher, plutôt que de fuir, en cas de danger. C'est une technique dangereuse mais qui peut s'avérer payante, si le danger n'est pas trop important.

**Description :** De loin le Brackaset pourrait passer pour un Falumpaset, mais de près aucune confusion n'est possible. Il s'en distingue clairement par l'épaisse carapace qui couvre toute la moitié supérieure de son corps et qui se compose de multiples plaques se rejoignant et se surmontant les unes les autres. Les couleurs de ce quadrupède évoluent du gris clair au gris foncé. Ses pattes sont également solides mais dépourvues de plaques protectrices. Face à un prédateur, le Brackaset pourra ruer et utiliser ses lourds sabots comme défenses.

**Indice de dangerosité :** 25 – 30 %

**Ecosystème préconisée :** Le Brackaset s'adapte à de nombreux reliefs mais supporte très mal la chaleur ou une trop grande humidité. Il est donc plus à l'aise dans les régions tempérées.

**Echelle et illustration :**



#### 5. Le Carrion Spat

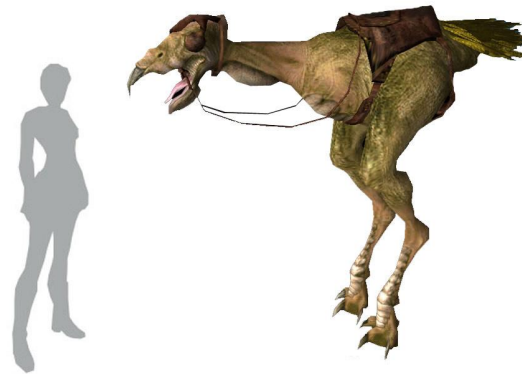
**Généralités :** Le carrion Spat est une créature native de la planète Corellia. Elle est pourvue de deux puissantes jambes qui lui permettent de courir très vite. En outre, son bec et ses griffes acérées lui permettent de compenser l'absence d'autres membres que ses deux pattes. Le carrion Spat vit en petits troupeaux composés de quelques individus seulement. Il peut se montrer très agressif s'il est dérangé et son dressage n'est pas des plus aisé car l'animal peut s'avérer têtu. Cependant, le Carrion Spat possède de nombreuses qualités : très rapide, il est également endurant même s'il ne peut transporter de lourdes charges. Agressé, il n'essaiera pas de fuir (sauf si le danger est vraiment trop grand) et cherchera davantage à se défendre et à impressionner l'adversaire à coups de becs et de cris stridents.

**Description :** Le Carrion spat est aussi grand qu'un humain et peut même le dépasser. Il ressemble étrangement à un oiseau sans ailes ni plumes à l'exception des quelques-unes que revêt sa queue. Ses couleurs sont multiples et peuvent varier selon les sujets du jaune au marron en passant par le rouge et le vert. Son bec est très large et très dangereux, le long cou du Carrion spat lui conférant une puissance de frappe parfois fatale.

**Indice de dangerosité :** 10 – 13 %

**Ecosystème préconisée :** Milieux tempérés, plaines et collines de préférence. Il est mal à l'aise ailleurs et n'offrira pas tout son potentiel.

**Echelle et illustration :**



## 6. Le Cu pa כּוּפּוּ כּוּפּוּ

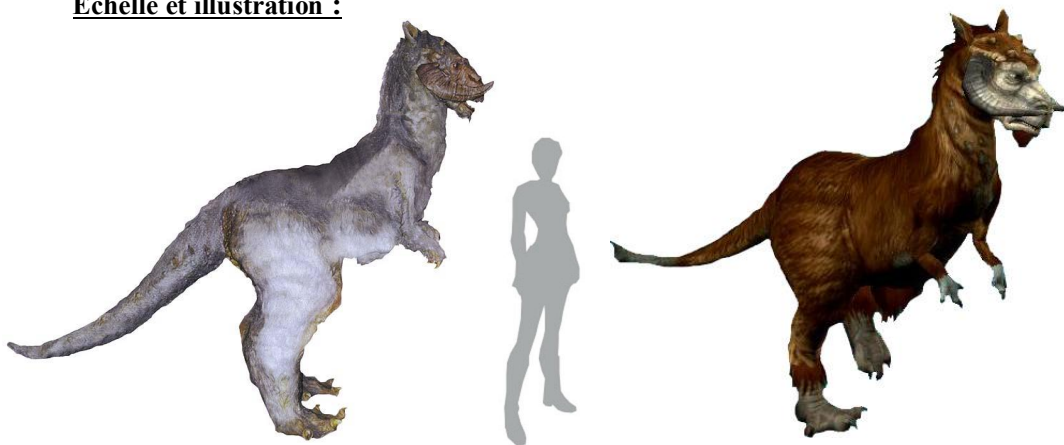
**Généralités :** Le Cu pa est un cousin éloigné du Tauntaun qui aurait évolué et ce serait adapté aux zones arides et chaudes. On prétend qu'ils auraient été découverts sur la planète Nam Chorios où ils étaient utilisés comme monture par la population locale. Ils semblent moins intelligents que leur lointains parents des grands froids. Les cupas possèdent un pelage relativement ras qui peut revêtir des variantes de couleurs très nombreuses allant de teintes bleuâtres au marron, en passant par le beige et le roux. Il est d'ailleurs très fréquent d'en rencontrer certains possédant une robe composée de différentes couleurs. Importés rapidement sur Tatooine, les Cu-pas se sont bien acclimatés à la planète désertique. On les trouve à la fois dans les déserts de sable et les régions plus montagneuses de Tatooine où ils se sentent également à l'aise et errent en vastes troupes.

**Description :** Le Cu pa est bipède même s'il possède quatre pattes se terminant par de petites griffes. Ses pattes avant se sont donc amoindries avec son évolution et ne lui servent plus que très peu désormais. Ses pattes arrières par contre sont très puissantes et semblent clairement développées pour la course. C'est un animal relativement rapide de ce fait. Et qui plus est endurant. Il est capable de parcourir des distances relativement importantes sans trop faiblir. Cependant, il lui faudra se nourrir fréquemment afin de rester au sommet de sa forme. Il dépense rapidement l'énergie qu'il emmagasine. Sa queue est assez longue et permet d'assurer la stabilité du bipède en servant de balancier pour qu'il puisse maintenir correctement son équilibre. Son long cou se termine par une tête composée d'un long museau, d'une paire d'yeux et d'oreilles pointues ainsi que de cornes recourbées de chaque côté de sa tête et saillant vers l'avant. Il partage nombre de ses caractéristiques physiques avec le Tauntaun qui possède cependant un pelage plus épais. Leurs métabolismes ont cependant évolué différemment pour faire face soit au grand froid soit aux fortes chaleurs.

**Indice de dangerosité :** 11 – 19 %

**Ecosystème préconisée :**

**Echelle et illustration :**



## 7. Le Dewback דֵּוּבַק דֵּוּבַק

**Généralités :** Originaires de la planète Tatooine, les Dewbacks sont de grands lézards utilisés par les natifs tout autant comme bêtes de somme que comme montures. On les croise souvent en train

transporter les marchandises d'un marchand, d'aider les fermiers d'humidité, ou encore de servir de montures aux sandtroopers de la garnison locale.

A l'abri du danger de toute panne, le dewback est souvent préféré à un landspeeder plus fragile, d'autant que la charpente de l'animal et sa capacité de supporter aisément les températures extrêmes le rendent idéal pour tout travaux ou déplacement sur Tatooine.

A l'état sauvage, le dewback dort beaucoup pour préserver son énergie face aux trop grandes chaleurs, il ne se montre alors actif que pour chasser, notamment les rats womp et les scurriers.

Solitaires par nature, les Dewbacks ne s'assemblent que lors de la saison des amours afin de trouver un partenaire et de s'accoupler. Les femelles pondent plusieurs oeufs qui éclosent généralement dans un délai de six mois plus tard. Néanmoins, beaucoup de jeunes Dewbacks meurent peu après l'éclosion en raison des conditions difficiles et des prédateurs du désert. Aucune tentative d'accouplement en captivité n'a fonctionné, les dewbacks se reproduisent uniquement à l'état sauvage et doivent être capturés pour être dressés.

**Description :** La majorité des Dewbacks possèdent une peau écailleuse verte, mais il existe des variations de couleur au sein de l'espèce : On trouve des variétés grises, brunes ou rouges. Leur peau leur sert généralement de camouflage contre les prédateurs de Tatooine, mais aussi contre les hommes des sables qui les chassent pour confectionner leurs tentes, leurs vêtements et leur équipement. Ce sont des quadrupèdes relativement rapides en vitesse de pointe pour leur taille. Par contre, ils sont relativement nonchalant sous la chaleur des deux soleils au zénith. Ils n'ont pas toujours le pas très sûr non plus et peuvent s'avérer capricieux, notamment lors de la saison des amours.

**Indice de dangerosité :** 19 – 21 %

**Ecosystème préconisée :** Milieu aride et désertique.

**Echelle et illustration :**



## 8. L'Eopie 𐐇 𐐇𐐇𐐇𐐇

**Généralités :** L'eopie est sans doute la créature la plus utilisée par les habitants de Tatooine. L'eopie peut fournir de la viande, du cuir et un lait très nutritif mais qui, malheureusement, tourne relativement vite. Ses pieds agiles en font également une bonne monture ou du moins un excellent animal pour porter les bagages... Les longs museaux des eopies, qui leur rendent bien service pour brouter les petits arbustes émergeant à peine des dunes de Tatooine, les rendent aussi précieux pour contrôler les points d'eaux autour des différentes fermes végétales et éviter qu'ils soient souillés ou amoindris par des plantes indésirables trop consommatrices. Les eopies peuvent survivre des semaines sans boire et sont capables de supporter de dangereuses tempêtes de sable. Les eopies sont de plus des compagnons très dociles qui ne réagissent aux surprises que par une curiosité simplement éveillée. Il est donc rare de voir un eopie paniquer tant qu'il n'y a pas de véritable danger immédiat. Cela les rend donc très fiables. Malgré ces qualités, les eopies sont moins recherchées que les banthas ou les dewbacks, qui portent des charges bien plus lourdes et restent plus rapide que l'eopie moyen. Ils restent cependant populaires pour deux raisons : ils évoluent plus sûrement et tout simplement mieux que les dewbacks dans les dunes sablées, et, contrairement au cas du bantha, aucun fanatique religieux ne viendra prêcher le caractère sacré d'un eopie. Enfin, on les considère souvent bien plus économiques, que ce soit au coût d'achat ou, tout simplement, pour les entretenir. Certains habitants de Tatooine possèdent des troupeaux d'eopie considérables, dont Jabba le hutt qui reste un grand amateur du goût de leur viande.

**Description :** Les eopies sont relativement petits, ils ont des corps supportés par quatre fines et longues pattes. Ils sont d'un pas très sûr dans les sables mais seraient quasiment incapables de nager. En ce sens, les marécages ne sauraient non plus leur convenir. Herbivores, ils sont pourvus d'un long

museau qui leur sert à trouver leur nourriture parmi les sables. Ils ont de grands yeux qui résistent bien aux vents de sables, mais leurs oreilles ne sont pas apparentes. Ils n'ont pas de queue même si leur arrière train est prononcé.

**Indice de dangerosité :** 4 – 9 %

**Ecosystème préconisée :** Natifs de Tatooine, ils sont plus à l'aise dans les milieux désertiques.

**Echelle et illustration :**



## 9. Le Falumpaset

**Généralités :** Animal d'attelage par excellence, Le falumpaset est un quadrupède robuste utilisé par les Gungans pour tirer toutes sortes de véhicules : chariots, catapultes, etc. Cependant, il est également possible de l'utiliser comme monture et cela se fait relativement couramment parmi les Gungans. Sa robustesse le rend extrêmement résistant et le Falumpaset peut parcourir énormément de distance sans donner signe de fatigue. Assez pesant, il reste donc un mode de transport relativement lent. Il parcourt nonchalamment les plaines et les marais de Naboo, ses longues jambes étant particulièrement adaptées à ce type de terrain. Ils sont d'ailleurs des nageurs compétents.

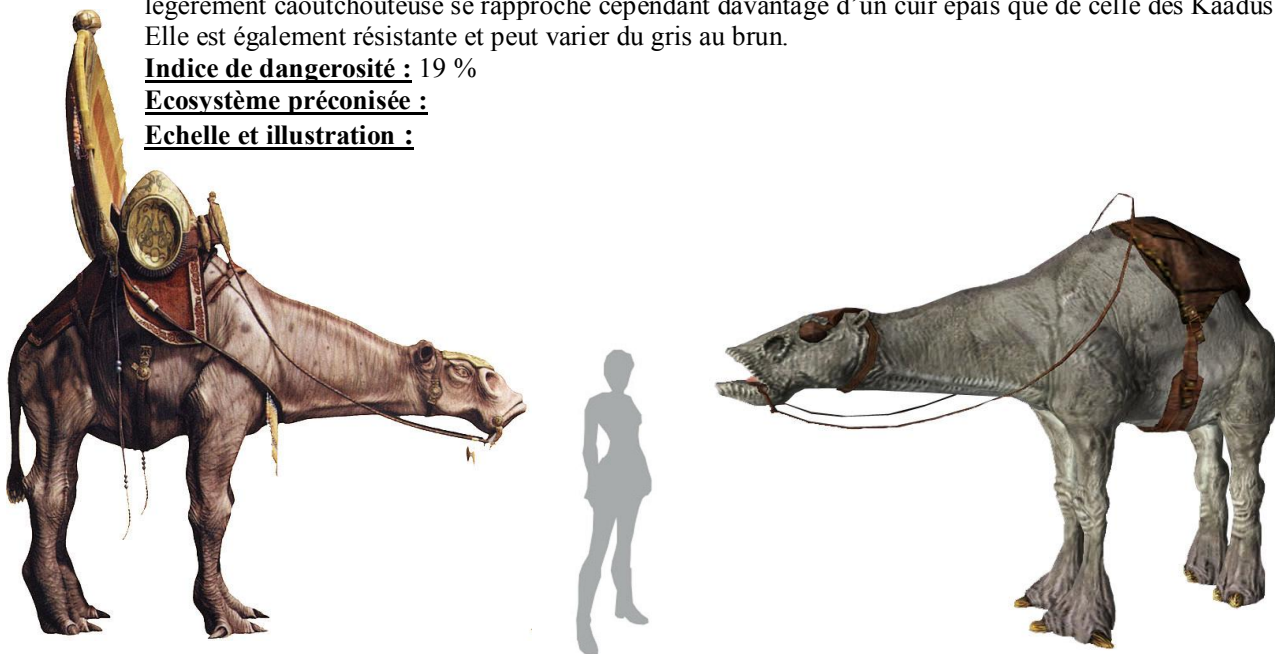
Le falumpaset est un animal qui a développé un sens assez aigu de la cohésion de groupe: il se déplace en troupeau composé d'un mâle et de quatre à sept femelles auxquelles il faut ajouter leurs petits, créant ainsi une véritable structure tribale et familiale contrairement aux autres espèces de Naboo, généralement plus solitaires. Leur brâme peut être entendu plusieurs kilomètres alentours. Créature très intelligente et très puissante, les falumpasets ne sont pas connus pour leur docilité. D'un caractère très fluctuant, ils sont réputés pour leur entêtement et leur absence de coopération.

**Description :** Le falumpaset est une créature relativement imposante, notamment par rapport à un kaadu. Ses cavaliers sont généralement hauts perchés et apprécient cette position pour se promener dans les plaines ou les marécages de Naboo. La nonchalance du Falumpaset leur laissant tout le temps d'observer le paysage. Le Falumpaset est pourvu d'un long cou terminé lui-même par une tête longiligne et de grandes narines. Son sens de l'odorat est d'ailleurs bien développé. Sa gueule n'est pas très imposante et dénonce le régime herbivore de l'animal qui reste un simple ruminant. Ses 4 pattes sont également longues mais sont très solides, de même que l'ensemble de son ossature. Sa peau légèrement caoutchouteuse se rapproche cependant davantage d'un cuir épais que de celle des Kaadus. Elle est également résistante et peut varier du gris au brun.

**Indice de dangerosité :** 19 %

**Ecosystème préconisée :**

**Echelle et illustration :**





## 10. Le Kaadu

**Généralités** : Originaire des marais Gungans de Naboo, les Kaadu sont de grands bipèdes peu vifs mais très utiles pour transporter personnes et marchandises.

Avec leurs pattes épaisses, les Kaadus ne sont pas les plus à l'aise pour les longs déplacements sur une surface solide. Relativement lents, les kaadus ont du développer d'autres caractéristiques, notamment des sens très développés qui les avertissent de tout danger. Néanmoins, le Kaadu s'avère excellent dans les déplacements sous-marins. Grâce à une peau proche de celles de certains amphibiens et tout à fait adaptés à la nage, le Kaadu se déplace rapidement et avec beaucoup d'agilité, il peut s'immerger jusqu'à deux heures.

Les Kaadus privilégient la vie en troupeau important afin de ne pas se retrouver les proies des prédateurs de par leur isolement. Ces troupeaux sont d'ailleurs étrangement constitués de Kaadus d'un même sexe. Ceci s'explique par les rites de reproduction de l'espèce qui ne voient se rencontrer les mâles et les femelles qu'une fois afin de procréer. Une femelle peut alors pondre entre de 8 et 9 œufs. Les Kaadu construisent à cette fin un abri fait de branches d'arbustes pour abriter les œufs le temps de l'éclosion. Malheureusement les femelles Kaadu ne s'intéressent que peu à leurs petits une fois celle-ci mise au monde, ce qui est la principale raison de la forte mortalité des jeunes kaadus.

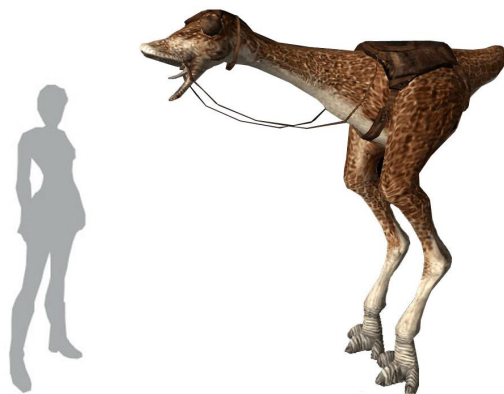
Faciles à dresser et obéissant, les Kaadu sont devenus les animaux de prédilection des Gungans pour travailler et se déplacer. Les kaadus se montrent fidèles à qui en prend soin et les nourrit bien. Preuve de leur indéniable utilité : les Gungan se servent du Kaadu pour mener leur armée se confronter aux forces de la Fédération du Commerce.

**Description** : Le kaadu est un animal qui ne possède que des pattes postérieures dont il se sert à la fois pour marcher et se propulser dans et sous les eaux. Celles-ci se terminent par 3 doigts et 4 coussinets qui leurs accordent une stabilité correcte. Leur cou long et leur tête rappelle ceux d'un canard et leur permettent une bonne pénétration dans l'eau, encore facilité par la texture caoutchouteuse de leur peau. Tout ceci confère à rendre idéale le kaadu pour évoluer dans les marais Gungans, mais celui-ci est mal à l'aise dans un écosystème différent.

**Indice de dangerosité** : 10 – 14 %

**Ecosystème préconisée** : Marécages, Zone maritime côtière, Prairies fongieuses.

**Echelle et illustration** :



## 11. Le Ronto

**Généralités** : En tant que bête de somme, les rontos sont recherchés pour leur capacité à supporter les fortes chaleurs. Cependant, ils restent de grands consommateurs d'eau, trop coûteux pour certains fermiers. Leur taille imposante décourage aisément la plupart des prédateurs et leur odorat aiguisé leur permet de détecter la présence d'un dragon krayt à un kilomètre à la ronde. En contrepartie, ils sont peu sûrs et facilement effrayables au sein des villes, leurs yeux trop petits ne leur permettant pas d'appréhender correctement les déplacements trop vifs et trop soudains des créatures plus petites et des véhicules. Dans de telles conditions, leur instinct premier les pousse à fuir la menace potentielle sans faire attention à la marchandise ou au cavalier qu'ils transportent. Les Jawas sont particulièrement friands de ces créatures mais possèdent les plus grandes difficultés à les contrôler lorsqu'elles paniquent de cette manière. Les Jawas désarçonnés par un ronto trop peureux à l'approche d'un speeder composent un spectacle quotidien et très amusant pour les passants des villes de Tatooine.

**Description :** Les rontos sont dotés d'une force incroyable, d'une ossature et d'une musculature suffisamment développées pour porter des centaines de kilos. Ils mesurent plus de 4 mètres et possèdent une peau dont les teintes vont du vert au marron foncé. Campés sur 4 pattes solides et une charpente bien construite, ils gagnent en hauteur grâce à leur long cou qui se termine par une tête longiligne et relativement plate pourvue d'oreilles qui leur permettent de mieux réguler la chaleur et de couvrir leurs yeux trop sensibles en cas de tempêtes des sables. Leur museau ressemble davantage à un bec d'oiseau qu'à autre chose même si les rontos restent d'imposants mammifères.

**Indice de dangerosité :** 18 – 23 %

**Ecosystème préconisée :** Du climat aride au milieu tempéré, on les trouve principalement dans les zones sableuses mais les rontos peuvent s'avérer également performants sur des surfaces plus solides. Ils s'enfoncent trop dans les zones marécageuses et les craignent généralement car ils y sont trop gauches et peuvent s'y noyer. Les milieux montagneux leur posent également problèmes.

**Echelle et illustration :**



## 12. Le Varactyl ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡ ⚡

**Généralités :** Natif de la planète Utopia, le Varactyl est un reptile très agile utilisé comme monture par les habitants de ce monde hostile, mais aussi sur d'autres planètes comme Kashyyyk. Malgré ses proportions imposantes, le Varactyl reste une monture idéale pour arpenter les versants abrupts des nombreux puits de la planète où ont été construits les habitations.

Les Utopians sont parvenus à force d'acharnement et de temps à domestiquer ces animaux impressionnants et à s'en servir à toute fin utile. L'élevage des Varactyls en grandes « écuries » a également permis le développement progressif d'artisans spécialisés dans la fabrication de selles et d'équipements divers spécifiques à l'espèce.

**Description :** Le Varactyl s'apparente à l'hybride d'un reptile et d'un oiseau. Il possède en effet, à l'instar de ces deux espèces, d'une peau verdâtre couverte d'épaisses écailles caractéristique des reptiles, d'une longue queue et un bec semblable à celui des rapaces. Une longue crête court également le long de son échine et jusqu'au bout de sa queue. Le cavalier se place d'ailleurs juste devant le commencement de cette crête et au bas du cou du Varactyl. On retrouve cette crête sur l'arrière du crâne du Varactyl. Celle-ci peut s'ornier de couleurs vives pour deux raisons : impressionner un adversaire et l'avertir du danger, ou plus simplement pour courtiser une femelle lors de la période de reproduction. L'attitude général du grand lézard n'est alors pas tout à fait la même cependant...

L'animal est enfin pourvu de quatre puissantes pattes, terminées chacune par cinq griffes parfaitement adaptées aux prouesses d'escalade dont est capable le Varactyl.

**Indice de dangerosité :** 30 – 50 %

**Ecosystème préconisée :** Milieu arboricole et/ou montagneux de climat tempéré à tropical. Le Varactyl reste un animal à sang froid qui ne peut évoluer sous des températures trop basses. On trouve la plupart des Varactyls sur Utapau et Kashyyyk.

**Echelle et illustration :**

