

Rakghoul

Une Créature pour *Star Wars*

Des milliers d'années avant la Rébellion, les Sith étaient nombreux et composaient une menace persistante en République. A la suite des Guerres Mandaloriennes, des batailles Jedi-Sith ont fait rage dans toute la galaxie après qu'une planète appelée Taris soit brièvement devenue le centre de leur querelle. Pendant ce temps, une maladie mystérieuse ravageait les Tarisiens opprimés qui vivaient sur la surface de la planète, au-dessous de la population riche qui demeurait dans la cité du dessus.



La maladie a transformé les gens en créatures agressives connues sous le nom de rakghouls. La maladie s'est étendue suite aux attaques de rakghoul, l'infection se transmettant d'habitude par griffe ou morsure. La nature et les effets de la maladie étaient si soudains et spectaculaires que les pathohistoriens émettent l'hypothèse selon laquelle la maladie aurait probablement été fabriquée par une espèce intelligente. Aucune preuve concrète n'existe pour soutenir cette théorie cependant et la maladie s'est peut-être développée naturellement.

La mutation à l'état de Rakghoul semble avoir été principalement un phénomène Humain, bien qu'une espèce au patrimoine génétique proche de l'homme soit censée avoir été également infectée. Cependant, encore une fois, étant donnée la transformation physique radicale qu'entraîne l'infection, les formes originales des victimes pourraient avoir été presque n'importe quoi.

Les Rakghouls chargent tout ce qui ressemble de près ou de loin à de l'alimentation. Ils se fient à leur vision et leur odorat pour repérer leur proie. Ils voyagent par meutes de quatre à huit, parfois menées par un Rakghoul plus intelligent. Les Rakghouls mangent presque n'importe quoi, du moment que c'est organique. Quoiqu'ils dépensent beaucoup d'énergie à se combattre entre eux, ils semblent pouvoir survivre avec peu de calories.

Infection

L'origine de la maladie rakghoul est sujette à spéculation. La maladie était la plus célèbre pour son apparition soudaine sur Taris environ 4,000 ans avant la Bataille d'Yavin. Cependant, la maladie a prospéré sur Taris pendant plus de cent ans. Plus de soixante millions de personnes auraient été contaminées sur la planète.

L'infection était rapide et douloureuse après le contact avec un rakghoul. Une fois infecté, les victimes avaient entre 6 et 48 heures avant qu'ils ne se soient métamorphosés en rakghouls. La transformation torture et déforme le corps des victimes, leur peau semble drainée et se resserre sur l'ossature, sa pigmentation évolue et blanchit jusqu'à paraître celle d'un cadavre.

Pendant la période d'incubation, les victimes sont affaiblies, mais toujours lucide. La maladie n'empêche pas les contacts sociaux pendant cette période, quoique peu de Gens non infectés aient envie de côtoyer le malade, effrayés par la possibilité qu'il se transforme plus tôt que prévu. Beaucoup de victimes infectées ont prié pour être tué avant qu'elles ne soient devenues pleinement rakghouls. D'autres se sont enfuies des murs communautaires extérieurs où on les avait bannies, tandis que quelques habitants, superficiels et vengeurs, ont profité des derniers instants avant leur transformation pour tenter d'infecter les riches qu'ils jugeaient responsables de leur état en apposant un peu de leur sang sur les fléchettes qu'ils leur réservaient.

La Maladie sur Taris

Sur Taris, l'infection s'est exclusivement limitée aux habitants des bas-fonds qui vivent à la surface même de la planète. Cela est dû au fait que les fonctionnaires de la cité supérieure ont laissé leurs droids traiter avec les potentiels contaminés, qu'ils eurent vite faits d'associer à toutes les classes ne pouvant demeurer dans la cité supérieure.

Puisque la surface de la planète était principalement un dépotoir pour des criminels violents et des réprouvés sociaux, la plupart des Tarsiens ont estimé qu'il n'était pas important de traiter les victimes de maladie, une fois qu'ils étaient assurés de leur propre sécurité. Pour les habitants de la surface, l'infection était la condamnation à mort que les fonctionnaires Tarsiens étaient "trop humain" pour proclamer personnellement.

Même les résidents non infectés de la surface de la planète, cependant, ont été affectés par les déprédations des rakghouls. Dans un état de panique et d'impuissance, les résidents de la surface se sont barricadés derrière des barrières sanitaires, groupées autour des quelques ascenseurs permettant d'accéder aux villes du dessus. Leur statut de réprouvé leur interdisant de rejoindre le haut, ils se sont rassemblés dans de petits bidonvilles.

Un sérum pour la maladie a pourtant été testé par le gouvernement, qui l'a utilisé pour vacciner ses propres soldats quand ils ont dû aller à la surface de la planète, mais il n'a pas été jugé opportun de l'utiliser pour les couches inférieures de la société puisque la maladie arrangeait bien un gouvernement trop lâche pour accepter ceux qu'ils mettaient lui-même à l'écart.

Traits d'Espèce

Acuité visuelle : Les Rakghouls peuvent voir deux fois plus loin que des gens normaux dans la lumière terne (comme le clair de lune ou sous l'eau). Ils conservent la capacité de distinguer la couleur et le détail dans ces conditions.

La Maladie Rakghoul: un Homme mordu par un rakghoul doit réussir un jet de survie ou résistance ou contracter la maladie rakghoul. Si un Homme contracte la maladie, il doit réussir ce même jet de sauvegarde toutes les 2 heures ou perdre 1 point de Constitution. Ces dégâts de caractéristiques ne peuvent pas être guéris normalement. Les dégâts peuvent être guéris seulement par l'injection d'un sérum ou d'un autre agent spécifiquement conçu pour combattre la maladie rakghoul. Quand une cible infectée par la maladie est réduite à une Constitution de 0, il meurt et devient immédiatement un rakghoul.

Les Rakghoul : Ils ont -5 Intelligence, -7 Apparence, et -3 Pouvoir -, avec un minimum de 1. Ils gagnent aussi un +4 à la Force, la Dextérité et la Constitution. Par la suite, le contaminé gagne la morsure et les attaques de griffe d'un rakghoul, +6 armure naturelle et des traits d'espèce rakghoul. Tous les points de vie sont automatiquement restitués quand la victime retourne devient rakghoul.

Deux griffes à 1D+2, Une morsure à 1D6+3

Compétences : Athlétisme +50% (la distance de saut est doublée), Vigilance +40%, Survie +40%. Toutes compétences civilisées (notamment les connaissances) sont ramenées à 0%. Les autres compétences conservent leur niveau.

Trait spécial : Les rakghouls bénéficient d'un +4 automatique à 'initiative..

Rakghoul Démon

Aucune hiérarchie intentionnelle n'existe parmi ces horreurs stupides, mais un certain rakghoul peut posséder une influence de leadership puissante sur les membres normaux de

leur espèce. Ces êtres, connus comme rakghouls démons, semblent particulièrement robustes et vicieux. On suppose que les démons étaient des personnes qui avaient des niveaux de compétences très élevées dans leurs anciennes vies et parviennent à maintenir certaines de leurs anciennes compétences.

Les Rakghoul démons montrent parfois des vestiges d'intelligence, dirigeant les rakghouls inférieures pour prendre en embuscade ou prendre au piège de nouvelles victimes. On a même vu certains utiliser des armes. Les Rakghoul démons ne portent pas d'armure. Seuls les personnes qui avaient au moins 17 en intelligence deviennent des démons. Ils prennent les mêmes caractéristiques que les rakghouls mais leurs compétences civilisées tombent simplement à leur niveau d'intelligence. Les compétences martiales ne subissent qu'un malus. Les autres compétences conservent leur niveau.

Compétences supplémentaires : Volonté/ Intimidation +30%, Compétence martiale –30%