



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > L'univers de Fading Suns > Les xénomorphes > **Les autres races xénomorphes**

Les autres races xénomorphes

mercredi 25 mars 2009, par [Kerk](#)

- **Les Gannok** : certains pensent que les Gannok ne sont guère que des macaques puérils et ridicules, mais personne ne peut nier leurs talents de mécaniciens. D'apparence simiesque, ils ont un sens de l'humour très développé (à défaut d'être subtil) - mais leur puanteur fait que rares sont les personnes qui acceptent de les côtoyer. En effet, les pores de leur peau exsudent une matière huileuse à l'odeur prononcée, qui permet néanmoins d'accélérer la régénération des blessures à une vitesse inouïe. Les Gannok apprennent très vite, généralement par l'imitation d'autrui - certains estiment d'ailleurs que les Gannok tireraient leur intelligence de l'imitation des premiers explorateurs humains, à moins que ce ne soit à force de rôder autour des ruines anunnaki qui jalonnent leur planète natale, Bannockburn.

- **Les Shantor** : ces créatures chevalines avaient tout juste atteint un niveau primitif de maniement des outils lorsque les humains découvrirent leur monde d'origine - Shaprut - et dispersèrent la race aux quatre coins des Mondes Connus, pour des pseudo-raisons de sécurité. Après des siècles d'esclavagisme et de déportation, la culture shantor est à l'agonie. Les traditionalistes s'accrochent désespérément à leur religion en l'attente d'un messie mythique, tandis que les plus jeunes, les Arpenteurs de l'Ombre, se vendent comme soldats et manœuvres en échange de narcotiques, afin d'apaiser leurs pulsions suicidaires. Si la majorité des humains n'a guère d'estime pour les Shantor et leur niveau d'évolution, ceux qui ont fini par les approcher savent reconnaître la noblesse de leur race.

- **Les Etyri** : ces aviaires, renommés pour leurs superbes plumages et la noblesse de leur caractère, se sont longtemps battus face à une race de lézards

pour le prix de l'évolution. Leur aptitude à manier les outils et leur ruse leur ont valu la victoire, les Etyri ont régné sans aucun rival sur les sommets et les forêts de [Graal](#) pendant des années - jusqu'à l'arrivée des humains. Si de nombreux Etyri ont conservé leurs lignages nobles et leur degré d'autonomie, leurs territoires se sont rapetissés alors que les forêts disparaissaient, sous le contrôle des corporations républicaines puis des Maisons nobles.

- **Les Ascorbites** : peu de races sont aussi énigmatiques - les Ascorbites sont des insectoïdes dont la sagesse n'a rien de commun avec celle des mammifères et donc des humains. S'ils semblent vivre en ruches, ils paraissent également avoir saisi le concept d'individualité. Cependant, communiquer avec eux est un tour de force - mais il est encore plus ardu d'essayer de les comprendre, leurs buts nous sont totalement étrangers et même les quelques Ascorbites qui se sont séparés de leur ruche n'ont rien pu enseigner de leurs coutumes. Cependant, les explorateurs humains tentent tout pour garder le contact : les jungles des Ascorbites sont réputées abriter plusieurs ruines anunnaki et bien d'autres merveilles encore...

- **Les Oro'ym** : sans aucun doute l'une des races les plus anciennes jamais rencontrées. Ces amphibiens ont connu la décadence : des preuves archéologiques ont montré qu'autrefois ils avaient pu atteindre les étoiles, avant de s'effondrer et de connaître un profond marasme de mille ans dont ils sortent à peine. Étonnement, leur langage et leur religion semblent directement reliés aux Anunnaki : qui sait ce que les profondeurs océaniques de leur planète Madoc peuvent receler ?

- **Les Hironem** : ces reptiles sont probablement les



êtres des Mondes Connus qui se rapprochent le plus des Vao et de leur culture. Des preuves ont déjà démontré que la société hironem fut longuement influencée par l'Hégémonie - ce qui transparaît encore dans son organisation en castes et à travers

ses croyances religieuses. Leur foi en S'su (une forme de vie énergétique universelle) et l'attitude supposée de celle-ci déterminent d'ailleurs chacun de leur geste, au même titre que les Vao sont influencés par des oracles.