

Los quermianos son célebres por su aparente talento telepático, pues pueden comunicarse sin utilizar la palabra con sólo mirarse a los ojos. Los quermianos niegan ser telépatas, y afirman que simplemente están muy familiarizados con su lenguaje corporal. Los xenobiólogos ponen en duda esta afirmación y señalan la presencia de actividad muy inusual en algunas zonas del cerebro quermiano cuando tiene lugar la comunicación, aunque no se ha podido demostrar a ciencia cierta la existencia o no de poderes psíquicos en todos los quermianos. (Sin embargo, y en cuanto a las reglas del juego, esta aptitud funciona igual que la habilidad Telepatía).

La sociedad quermiana fomenta la meditación filosófica avanzada y compleja, y algunos de los pensadores más brillantes de la galaxia pertenecen a esta especie. Sin embargo, durante la era de la Rebelión el Nuevo Orden del Emperador expulsó a los profesores y filósofos quermianos de sus puestos en las universidades de toda la galaxia. Durante la Purga Jedi, la mayoría de los quermianos se refugió en su sistema natal. Muchos de ellos eran prominentes jedi, pero incluso los quermianos ajenos a la Orden fueron víctimas de la violencia de las turbas. Los fanáticos del Nuevo Orden afirmaban que todos los quermianos eran jedi, y que transmitían pensamientos malignos a las mentes de otros seres con sus poderes telepáticos. Poco antes de la invasión de los yuuzhan vong, el gobierno planetario quermiano dio los primeros pasos para reincorporarse a la comunidad galáctica.

Los profesionales quermianos suelen ser diplomáticos o expertos. Los héroes quermianos a menudo se convierten en nobles o granujas, o escogen una de las clases usuarias de la Fuerza. Muy pocos, si es que hay alguno, pertenecen a las clases más orientadas hacia el combate, pues los quermianos prefieren recurrir a la razón y no a la violencia.

Quermiano corriente: Inic +1 (Des); Defensa 11 (+1 por Des); Vel 10 m; PV/PH 0/8; Ata -1 cuerpo a cuerpo (1d3-1, sin armas) o +1 a distancia; CE Rasgos de la especie; TS Fort -1, Ref +1, Vol +1; T M; PF 0; Rep +0; Vig 8, Des 12, Con 8, Int 12, Sab 12, Car 10. Código de desafío A.

Equipo: Pertenencias diversas.

Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +3, Conocimiento (una cualquiera) +3, Hablar básico, Hablar quermiano, Leer/Escribir quermiano y Profesión (una cualquiera) +2.

Rasgos de la especie: Vig -2, Des +2, Con -2, Int +2, Sab +2; telepatía de corto alcance (véase a continuación).

Telepatía a corto alcance: Los quermianos pueden comunicarse con sus semejantes (y con usuarios de la Fuerza que posean la dote Sentir) a través de una aptitud similar a la telepatía. Para usar esta aptitud, el quermiano tiene que mirar a los ojos a la persona con quien quiera ponerse en contacto y superar una salvación de Voluntad (CD 15). El quermiano debe ver físicamente al individuo; por ejemplo, no basta con mirarle a los ojos a través de una comunicación por medio de la HoloRed. Si el objetivo quiere resistirse al contacto telepático, tendrá que superar una salvación de Voluntad (CD 20) para bloquear la transmisión mental. Los quermianos sólo pueden transmitir frases sencillas e impresiones emocionales, y tienen que renovar el contacto telepático todos los asaltos con otra salvación de Voluntad.

Idiomas automáticos: Quermiano y básico.

Tchuukthai

Durante siglos se pensó que los tchuukthai no eran más que bestias. Su aspecto salvaje y el vocabulario a base de gruñidos y berridos ayudaron a perpetuar el mito, una idea falsa que a los

