

STAR WARS

Il y a bien longtemps, dans une galaxie
lointaine, très lointaine...

Episode I

Un nouveau départ

Protégée par l'illustre Ordre Jedi, la République Galactique était un rempart pour la paix entre les mondes depuis des milliers de générations. Il y a quelques siècles de cela, la galaxie entière a vu émerger la plus terrifiante menace de toute son histoire, l'Empire des Sith. Au terme d'une courte guerre, la République remporta la victoire et les Sith furent considérés comme de l'histoire ancienne. Cependant, les Jedi ont tenu à constamment garder l'œil sur l'ancienne planète des Sith, Korriban, afin de protéger la galaxie de l'obscur danger enfoui dans ses tombeaux.

Bien que quelques survivants se soient échappés pour alerter de l'invasion impériale, ils n'offrirent qu'un bref sursis à la République. Korriban fut l'une des planètes à tomber lors de l'assaut initial, mais bien d'autres connurent des défaites cuisantes dans les années qui suivirent. Enhardi par ses nombreuses victoires, l'Empire décida de conquérir les Mondes du Noyau et de lancer une attaque surprise sur la noble planète Aldérande, afin de distraire les forces de la République.

La courageuse riposte menée sur Aldérande parvint à remonter le moral des défenseurs de la République à travers la galaxie, mais l'Empire détenait toujours l'avantage. C'est donc à la surprise générale que le Conseil Noir proposa à la République d'entamer un dialogue de paix. Craignant un nouveau coup bas, les représentants de la République acceptèrent de se réunir sur Aldérande, insistant pour que l'Ordre Jedi rassemble un maximum de ressources pour fournir une sécurité adéquate. Ainsi, les Jedi s'exécutèrent, envoyant les membres éminents de l'Ordre sur Aldérande, ne laissant au temple de Coruscant qu'une protection symbolique...

Après avoir détruit le Temple Jedi et terrassé les défenses de la République, les forces impériales prirent Coruscant en otage, au moment où les négociations devaient à nouveau commencer sur Aldérande. Comme leur capitale était en jeu, les représentants de la République n'eurent d'autre choix que d'accepter les conditions de l'Empire.

Le Traité de Coruscant fut signé, forçant la République à céder le contrôle de plusieurs systèmes solaires et à accepter les nouvelles frontières du territoire impérial. Bien que le traité ait mis officiellement fin à la guerre, de fortes tensions persistent entre les deux camps depuis lors. À présent, un retour à la guerre semble de plus en plus inévitable...



PRÉSENTATION

Bienvenue dans le JdR Star Wars inspiré du MMO Star Wars : The Old Republic (SWTOR).

Ce document va vous aider à créer votre personnage afin de pouvoir vous lancer dans l'aventure qui vous attends.

Vous allez trouver plus loin toutes les informations dont vous aurez besoin pour votre création, néanmoins **quelques précisions sont à faire :**



Les différentes espèces qui vous sont présentées dans ce document sont **les seules acceptées**, ceci afin d'aider le MJ dans son histoire au vu des très nombreuses espèces présentes dans l'Univers Star Wars. (Il y a au moins 530 espèces intelligentes dans l'Univers de Star Wars !)



Concernant cependant les Planètes et les armes, la liste des planètes qui vous est donnée vous présente les planètes qui seront les plus importantes et celles que vous serez le plus susceptible de visiter lors de votre aventure. Vous pouvez tout à fait choisir une planète que vous affectionnez et qui n'est pas citée dans cette liste pour l'origine de votre personnage. Le MJ verra avec vous pour les bonus et malus que votre planète natal vous apportera.

Pour les armes, il s'agit d'une présentation non-exhaustive des armes pouvant être utilisées dans cet univers. Nous vous encourageons vivement à créer la vôtre selon les conseils de créations qui vous seront données, elles seront elles aussi vérifiées avec le MJ au cas par cas.



Les fiches personnages sont basées sur celles d'Eden Path, mis à part quelques petits changement en accord avec ce nouvel univers, ne vous inquiétez pas, vous ne serez pas dépayrés.



Bien que votre aventure se déroule à l'époque de l'Ancienne République, les dates qui vous seront données dans ce document sont mesurées sur le Calendrier Galactique Standard, Calendrier officiel de la Galaxie basé sur la Bataille de Yavin, à laquelle Luke Skywalker détruisit l'Étoile Noire. La Bataille de Yavin est donc l'an 0 du Calendrier. Les dates s'écrivent donc - 3643 av. BY par exemple.



Nous vous conseillons de jeter un oeil à cette liste d'atouts supplémentaires, afin de donner plus de corps à votre personnage :

https://regles-jdr-generique-de-jahd.fandom.com/fr/wiki/Avantages_et_d%C3%A9savantages

Nous vous souhaitons un agréable jeu, et que la Force soit avec vous



SOMMAIRE

- Il y a bien longtemps...Introduction	01
- Présentation	04
- Création de votre personnage	06
- Étape 1 : Statistiques de base	07
- Espèces	09
• Cathar	09
• Chiss	10
• Cyborg	12
• Droïde	13
• Humain	15
• Mirialan	16
• Nautolan	17
• Sith de sang pur	19
• Togruta	20
• Twi'lek	22
• Zabrak	24
- Planètes	26
• Alderaan	26
• Balmorra	27
• Coruscant	28
• Dathomir	29
• Dromund Kaas	30
• Korriban	31
• Nar Shaddaa	32
• Rishi	33
• Taris	34
• Tatooine	35
• Tython	36
- Étape 2 : Les particularités de votre personnage	37
- Manipulation de la force	38
- Étape 3 : Les compétences de votre personnage	39
- Étape 4 : L'équipement de votre personnage	40
- Armes blasters	41
- Armes laser	43
- Vibroarmes	46
- Équipement	48
- Étape 5 : Passé de votre personnage	49
- Factions	51
• Ordre Jedi	51
• Ordre Sith	67
• Mandaloriens	78
• Ordre de Revan	85
• Faction criminelles	86
- Annexe	88

II7VK↓VI VDUTT HEK7KI↓VI7

CRÉER VOTRE PERSONNAGE

Afin de profiter un maximum de votre jeu, il est fortement recommandé de faire votre propre personnage. Pour cela, suivez les étapes qui vont suivre, vous aurez ainsi un personnage équilibré, jouable et intéressant. Cependant, il est d'autant plus important de créer un personnage travaillé. Inspirez-vous de l'univers proposé, posez des questions sur ce dernier, demandez au maître de jeu quelques détails, et n'hésitez pas à lui proposer des caractéristiques spécifiques et unique à votre personnage qui ne sont pas marquées dans les étapes suivantes.

Toute proposition sera écoutée et étudiée afin qu'elle permette malgré tout au personnage d'être jouable. Si vous avez des difficultés à créer votre personnage, commencez par son histoire, son passé, son essence. Fait-il parti d'un fier clan de mercenaires Mandalorien, toujours à la recherche du prochain contrat ? Un Jedi aspirant à servir de toute son âme la République ? Un acolyte Sith ayant de plus grandes ambitions ? Est-il un droïde suivant sa propre route ? Une Twi'lek récemment libérée de son statut d'esclave goûtant à sa liberté nouvelle ? La création est libre et permissive, profitez-en !

Si vous avez vraiment du mal à créer votre personnage, jetez un œil à l'armement. Peut-être trouverez-vous une arme qui vous plaira particulièrement et vous créerez votre personnage sur cette base.

Pour commencer, il y a des caractéristiques sur votre feuille de personnage qui sont communes au départ et qui seront augmentées ou diminuées au cours de la création :

- 1) Veuillez indiquer 8 dans les cases « Valeurs » du tableau « Caractéristiques ».
- 2) Veuillez indiquer 8 dans la case Points de vie total.
- 3) Veuillez indiquer 8 dans la case Résistance total et Résistance de base .
- 4) Veuillez indiquer 1 dans la case Points de dépassement.
- 6) Veuillez renseigner votre nom de personnage et votre nom de joueur.
- 7) Veuillez renseigner votre biographie si vous avez déjà l'histoire de votre personnage.

La création de votre personnage peut commencer !

↓↓M↑ 1 , EKVN1· N↓K↓1N1·N

ÉTAPE 1 : LES STATISTIQUES DE BASE

Au cours de votre aventure, votre personnage va effectuer des actions ou subir les conséquences d'autres. Ainsi, pour illustrer ses capacités à répondre devant telle ou telle situation, il possède différentes caractéristiques. De base, elles sont toutes fixées à 8. Veuillez marquer 8 sur le tableau « CARACTERISTIQUES ».

Les caractéristiques orientent donc votre personnage vers un archétype. Un guerrier par exemple, sera plus orienté sur de la force et de vitalité. Voyons voir à quoi correspondent chacune des caractéristiques :

Vitalité / VIT : La vitalité d'un personnage correspond à sa capacité à résister aux blessures. D'un point de vue jeu, cela correspond à son montant de Points de Vie ainsi qu'à certaines de ses résistances.

Endurance / END : L'endurance correspond à la condition physique du personnage. En outre, d'un point de vue jeu, cela lui permettra de pouvoir effectuer plus d'actions fatigantes, d'être moins affecté par les conditions de l'environnement ainsi que d'avoir des Points de dépassement supplémentaires.

Force / FOR : La force représente la masse musculaire et la puissance physique du personnage. D'un point de vue jeu, cela permet d'augmenter les dégâts avec certaines d'armes mais aussi d'ignorer la douleur jusqu'à un certain seuil.

Dextérité / DEX : La dextérité représente la capacité du personnage à se mouvoir et définit son agilité. D'un point de vue jeu, cela permet d'augmenter les dégâts de certaines armes mais aussi de définir le temps de réaction et les réflexes du personnage.

Précision / PRE : La précision définit la capacité du personnage à viser ou à savoir porter un coup où il faut. D'un point de vue jeu, cela permet d'augmenter les dégâts de certaines armes mais aussi de définir la vision du personnage et sa perception sensorielle.

Affinité Force/ AFF : L'affinité avec la Force définit la capacité du personnage à percevoir, manipuler et se protéger contre la Force. D'un point de vue jeu, cela permet de renforcer les techniques liées à la force, de pouvoir en lancer un plus grand nombre mais aussi de résister à la manipulation de Force.

Noblesse / NOB : La noblesse définit à la fois la chance mais aussi le charisme de votre personnage. D'un point de vue jeu, cela lui permet d'infliger plus ou moins facilement des statuts aux ennemis, de moins subir les aléas et les pièges mais aussi sa capacité à s'exprimer, négocier, ...



Maintenant que vous savez à quoi correspondent les caractéristiques, il vous faut attribuer 10 points comme vous le désirez dans ces dernières. **Attention, un personnage ayant plus de 14 dans une caractéristique sera déséquilibré et difficile à jouer.**

À noter que le jeu se base sur ce qui est appelé Mod. Un Mod de caractéristiques est un facteur représentatif d'une caractéristique. Par exemple : une arme utilisant principalement la force, infligera plus de dégâts selon votre Mod de force. Ces derniers se calculent simplement.

Si une caractéristique est à 10, votre mod est à 0. Si la caractéristique est à 8, le mod est à -1. Si la caractéristique est à 12, votre mod est à +1. Et ainsi de suite, tous les 2 points.

Maintenant, selon vos caractéristiques :

- Gagner 4 PV par Mod VIT
- Gagnez 1 point de dépassement par Mod END
- Gagnez 1 en sauvegarde de douleur par Mod FOR
- Gagnez 1 en sauvegarde de Réflexe par Mod DEX
- Gagnez 1 en sauvegarde de Volonté par Mod AFF
- Gagnez 1 en sauvegarde de Perception par Mod PRE

ORIGINES DU PERSONNAGE

Il vous faut désormais choisir une origine géographique et raciale à votre personnage.

L'univers propose plusieurs planètes et races. Vous pouvez choisir votre planète d'origine et votre race parmi celles-ci (elles vous sont toutes présentées plus en détails dans les pages suivantes) :

Espèces : Cathar, Chiss, Cyborg, Droïde, Humain, Mirialan, Nautolan, Sith de sang pur, Togruta, Twi'lek, Zabrak.

Planètes :

- Alderaan : **Caractéristiques supp** : Sociale +2 ; Noblesse +1 ; Endurance -1 ; dextérité -2 ;
Argent supplémentaire au départ : 100
- Balmorra : **Caractéristiques supp** : Sociale -2 ; Strat. Militaire +4 ; Force +1
- Coruscant : **Caractéristiques supp** : Sociale +3 ; Manipulation +2 ; Endurance -2 ; Argent supplémentaire au départ: 150 ; Atout gratuit : en conflit avec l'Empire Sith
- Dathomir : **Caractéristiques supp** : Sociale -6 ; Affinité Force + 4 ; Endurance +1 ; dextérité -2 ; Conn. Légende et Bestiaire +2
- Dromund kaas : **Caractéristiques supp** : Sociale -2 ; Noblesse +1 ; Affinité Force + 1 ; Conn. Légende +2 ; Atout gratuit : en conflit avec la République
- Korriban : **Caractéristiques supp** : Sociale -2 ; Conn. Pour tous +2 ; Affinité Force + 4 ; Atout gratuit : en conflit avec la République
- Nar Shaddaa : **Caractéristiques supp** : Manipulation +2 ; Noblesse -2 ; Négociation +2
- Rishi : **Caractéristiques supp** : Sociale -6 ; Noblesse -2 ; Endurance +4 ; Négociation +4 ;
Argent supplémentaire au départ : 150
- Taris : **Caractéristiques supp** : Sociale -2 ; Noblesse +1 ; Endurance +1 ;
dextérité +2
- Tatooine : **Caractéristiques supp** : Sociale -4 ; Noblesse +1 ; Endurance +2 ; Force +2 ;
Conn. Bestiaire +2 ; Vitalité +1
- Tython : **Caractéristiques supp** : Sociale -2 ; Conn. Pour tous +2 ; Affinité Force + 4 ;
Atout gratuit : en conflit avec l'Empire Sith

IHKVÉK7 CATHAR

Les Cathars sont des bipèdes humanoïdes d'allure féline. Leur musculature puissante et leurs crocs acérés, ainsi que leurs griffes aiguisées, en font des combattants redoutables au corps-à-corps. Les mâles de cette espèce mesurent environ 1.8 mètre, et les femelles, plus petites, mesurent en moyenne 1.6 mètre.

Les Cathars sont originaires de la planète Cathar, un monde tempéré situé dans la Région d'Expansion. Ce peuple possède son propre langage, le Catharese, mais tous les habitants parlent couramment le basic depuis l'arrivée des explorateurs de la République. Quel que soit le langage utilisé, les Cathars ont coutume de ponctuer toutes leurs phrases de miaulements et de grognements.



La planète Cathar comporte en son sein plusieurs espèces animales et végétales hostiles, notamment de gigantesques prédateurs insectoïdes, qui ont très vite amené les Cathars à développer à l'extrême tous leurs sens pour survivre à pareil environnement.

Les Cathars vivent en larges communautés regroupées, toujours pour les mêmes raisons environnementales, au cœur des plus grands arbres. C'est là que vivent les représentants de cette espèce, et qu'ils perpétuent leur culture et leur histoire, au moyen de majestueuses gravures sur bois et sur pierre, qui racontent les exploits légendaires des héros du passé.

À côté des forêts habitées, les Cathars ont coutume de se retirer dans une zone désolée connue sous le nom de Grande Plaine, qui leur permet de se recueillir et de méditer sur eux-mêmes. Cet environnement habité par des prédateurs hostiles est également le lieu idéal pour renouer avec ses instincts et aiguiser ses sens.

Les Cathars sont dans leur grande majorité des gens fiers et courageux, possédant un grand sens moral et de l'honneur. Les liens du sang sont très forts dans leur culture, et les couples se forment toujours pour la vie. Leur férocité au combat est légendaire, et bien peu d'individus se risqueraient à provoquer un membre de cette espèce.

■■■■■ CHISS



Espèce humanoïde originaire de la planète Csilla, au cœur des Régions Inconnues, les Chiss sont restés isolés sur leur territoire des millénaires durant.

Physiquement parlant, les natifs de Csilla sont semblables aux Humains à l'exception de trois détails notables : leur peau bleue, leurs cheveux toujours bruns et leurs yeux d'un rouge brillant. Leur découverte étant relativement récente, certains xénobiologistes avaient avancé l'hypothèse que cette pigmentation particulière était due à une exposition importante aux rayonnements ultraviolets mais il s'avérerait que la couleur de leur peau et de leurs yeux soit la conséquence de réactions chimiques avec l'oxygène dont la concentration était importante dans l'air qu'ils respiraient.

Mais, en dehors d'un simple éclat rouge, leurs yeux leur confèrent une acuité visuelle supérieure à celle des Humains, aussi bien en journée que dans la pénombre. Enfin, s'ils arborent tous une chevelure d'un noir bleuté, il peut arriver que certains Chiss aient les cheveux gris avec l'âge, phénomène principalement visible chez les femmes qui est considéré comme une marque distinctive.

D'après certains scientifiques, l'origine de ce peuple à la fois si semblable et si différent des Humains remonterait à une époque antérieure à l'Ancienne République. Ils seraient donc les descendants d'une colonie humaine mais auraient suffisamment évolué depuis pour ne plus appartenir à cette espèce.

Les Chiss sont considérés par les autres habitants de la Galaxie comme des êtres froids, arrogants et méprisants vis-à-vis des étrangers, voire parfois à la limite de la xénophobie.

Ils demeurent généralement impassibles et masquent leurs sentiments en public, leur donnant cet air insensible. En effet, les Chiss sont capables de rester de marbre dans des circonstances qui auraient raison du sang-froid de bien des espèces.

Leur société est raffinée, très évoluée et disciplinée. Ils accordent une grande importance à l'obéissance, à l'honneur, celui de leur peuple primant sur l'honneur individuel, et à la morale. Résolument pacifistes, les lois des Chiss interdisent toute forme d'attaque préventive ou d'agression quelconque.

En dépit de cet interdit, ils représentent une force militaire puissante et, après une provocation suffisante de la part d'un ennemi, ils ne reculent pas devant l'adversité. Avec leur sang-froid, leur patience, leur goût de la réflexion, de l'observation et leurs dons stratégiques supérieurs à ceux de nombreuses espèces, ils planifient soigneusement leurs contre-attaques. Puis ils se lancent dans la bataille, au cours de laquelle ils mettent leurs ennemis en déroute ou les annihilent.

Leur civilisation étant principalement basée sur l'armée, les Chiss éprouvent un grand respect pour les flottes et militaires de la République et des autres gouvernements, mais sont à contrario assez dédaigneux envers tous ceux qui se complaisent dans la médiocrité, qui ne sont pas capables de se prendre en main et de se défendre eux et leur famille. Par conséquent, la plupart des Chiss tiennent en peu d'estime les politiciens, beaucoup trop suffisants et incompétents à leurs yeux.

Mais leur vie ne tournant pas entièrement autour des combats, les Chiss manifestent un grand intérêt pour l'art et les sciences. Ils parlent une langue remarquablement complexe, dans sa prononciation bien plus que dans sa grammaire : le Cheunh.



IIV3D7L CYBORG

Un cyborg est un être vivant, intelligent ou non, dont le corps a reçu des greffes mécaniques. Ces prothèses cybernétiques peuvent venir remplacer des membres endommagés ou perdus. L'amélioration cybernétique est une procédure invasive qui dote une personne d'implant cybernétique modifiant les fonctions et la physiologie du cerveau.

Luke Skywalker se vit doter d'une main cybernétique après avoir été amputé pendant un combat au sabre laser, tandis que tous les membres du Général Grievous furent remplacés par des prothèses cybernétiques. Après avoir basculer du côté obscur et être devenu Dark Vador, Anakin Skywalker a été grièvement brûlé sur Mustafar. Pour survivre, il fut doté d'une armure cybernétique.

Ces prothèses de remplacement peuvent être recouverte ou non de synthépeau.

Les Cyborgs ne sont pas une espèce à proprement parler, mais votre personnage peut en être un à partir des races présentes.



F7D17N DROIDES

Un droïde désigne un être mécanique, généralement une structure mécanique de taille variable mûe par une intelligence artificielle plus ou moins élaborée. Les droïdes sont créés et utilisés pour accomplir des tâches pour les espèces intelligentes. Certaines personnes les traitent comme de simples objets, mais d'autres les considèrent comme des compagnons voire même des amis.

Dans la galaxie, des millions de droïdes sont utilisés partout et dans tous les systèmes stellaires. Il existe trois types de droïdes :



- **Les droïdes de combat** : Ils sont construits par des usines et ne sont pas dotés d'une grande intelligence. Ils se contentent d'obéir à leurs commandants. Ils sont conçus pour gagner grâce à leur supériorité numérique, mais un bataillon de droïdes peut facilement être décimé par un chevalier Jedi. Ces droïdes sont souvent dépeints comme étant contrôlés par un grand ordinateur central généralement situé sur un vaisseau fortement défendu. Si l'ordinateur central est détruit, tous les droïdes de combat qu'il contrôlait cessent de fonctionner. Cela s'est produit au cours de la bataille de Naboo dans lorsqu'Anakin Skywalker détruit le vaisseau de contrôle des droïdes.

- **Les droïdes astromécanos** : Aussi parfois appelés droïdes astromech ou simplement astromech, ils sont un genre de droïde de réparation qui sert de technicien automatisé sur les vaisseaux. Compacts, ils utilisent des outils rangés dans des compartiments de leur corps. De nombreux chasseurs ont un copilote droïde astromécano chargé de redistribuer l'énergie entre les différents systèmes. Placé dans un socle souvent exposé au vide spatial, le droïde peut également calculer les trajectoires de saut en hyperspace et effectuer quelques réparations en vol. Comme R2-D2, ces droïdes sont au service des humains : ils sont dotés d'une très grande intelligence et ont des comportements différents (R2-D2 est tête). Ils peuvent avoir différents rôles : mécanicien, copilote, etc...

• **Les droïdes de protocole** : Comme C-3PO, ces droïdes sont spécialisés dans la communication avec de nombreuses formes de vie ne parlant pas le basic, la langue universelle de la galaxie. Ils servent majoritairement aux ambassadeurs, politiciens, consuls et membres de la royauté, qui s'en servirent comme attaché diplomatique à part entière. Dans une galaxie qui compte au moins un millier d'espèces différentes et plusieurs millions de langues parlées, un sénateur ne peut pas se permettre de laisser échapper une insulte ou de déroger à l'étiquette de ses invités.

Leurs photorécepteurs leurs permettent d'étudier précisément les invités ou les hôtes et d'analyser, à quelle culture ils ont à faire. De même, ils possèdent généralement une antenne à haut débit pour collecter les données, des sorties auditives pour se faire entendre lors des réunions, un détecteur de micro-ondes, ainsi que des senseurs olfactifs.



EUCK1A HUMAIN

L'espèce humaine compte parmi les espèces les plus répandues dans la Galaxie. Aucun recensement sérieux n'est possible, mais on estime néanmoins le nombre d'humains à plus 600 milliards d'individus.

On peut trouver des humains sur quasiment toutes les planètes civilisées de la galaxie, et même sur certaines planètes sauvages. Cela a donné naissance à la théorie de l'apparition simultanée de la race humaine sur plusieurs planètes distinctes. Néanmoins, il est plus probable, au vu de leurs ressemblances génétiques et des théories actuelles sur l'évolution, que tous les humains de la galaxie soient originaires d'une seule et même souche vivant à l'origine sur une seule planète. L'identité de cette planète est inconnue, et de nombreuses planètes clament ainsi être le berceau de l'humanité. Citons ainsi Coruscant, Corellia et Alderaan.

Sans traitement, un humain peut vivre jusqu'à une centaine d'année (75 ans en moyenne), mais avec les traitements médicaux actuels, ces chiffres se voient augmentés d'une centaine d'années chacun.

Il est à noter que certaines espèces leur ressemblent beaucoup, ne différant que par la couleur de peau, la taille, la dentition ou des appendices supplémentaires. Ils sont appelés les Proche-Humains (ex : Twi'lek, Togruta, Mirialan, Miraluka, Chiss, Sith, Zabrak...).

Il est parfois utile de se renseigner sur l'espèce de quelqu'un avant de commettre un impair.

Et même en dehors de ces catégories, la très grande majorité des espèces intelligentes de la Galaxie sont de forme humanoïde, avec un torse, deux bras, deux jambes et une certaine symétrie axiale, les différences notables ne concernant que la tête.

Les biologistes ne parviennent pas à trancher si c'est parce qu'elles partagent toutes une origine commune ou que la forme humanoïde est le chemin naturel de l'évolution.



C171KJKΛ MIRIALAN



Natifs de Mirial, une planète désertique et gelée située à mi-chemin entre Yavin et Almania le long de la Voie Hydienne, les Mirialans, des proches-humains à la peau verte et aux yeux bleu azur, sont réputés pour leurs profondes croyances religieuses et comptent parmi les rares peuples de la galaxie à entretenir une relation étroite avec la Force et à en avoir développé leur propre compréhension; et bien que cette dernière soit beaucoup moins poussée que celle des Jedi, elle s'en rapproche pourtant énormément.

Elles sont d'ailleurs si proches, que pendant plusieurs siècles, l'Ordre Jedi compta toujours en son sein au moins un représentant de Mirial et, souvent, la tradition voulait que son Maître soit également un Mirialan. De cette manière, les Jedi mirialans pouvaient s'ouvrir à la voie des Jedi sans pour autant renier leur héritage, l'histoire de leur monde ou encore leur langue natale, le Mirial.

Comme les Jedi, les Mirialans considèrent que les actions d'un individu contribuent à peser sur sa destinée. Toutefois, d'après eux, ces choix n'ont rien d'ordinaires ou de triviaux. Ils résultent d'un long parcours initiatique destiné à mettre en évidence les talents et faiblesses de la personne en question, mais surtout à révéler sa véritable personnalité et sa force de caractère. Plus concrètement, ces tests permettent, d'après les Mirialans, de déterminer quels rôles ou non l'initié aura précisément à jouer dans les événements futurs. La tradition veut également que chaque Mirialan porte un tatouage symbolisant les épreuves qu'il a franchies avec succès et sa destinée. La plupart du temps, les Mirialans portent ces tatouages bien en évidence sur leur visage ou leurs mains, mais il leur arrive de temps en temps de se tatouer sur leurs bras ou encore leurs jambes.



NAUTOLANS NAUTOLAN

Les Nautolans sont des humanoïdes amphibiens originaires de Glee Anselm, planète recouverte de vastes marécages, de lacs et d'océans, et localisée dans la Bordure Médiane. Leur corps est recouvert d'une peau verte, bleu, jaune et dans de rares cas violet, et ils possèdent, une paire d'yeux semblables à ceux d'un requin.

Les Nautolans ne possèdent aucune chevelure. À la place, ils ont au sommet du crâne plusieurs membres tentaculaires préhensibles, qui forment une sorte de couronne un peu à la manière des lekkus que possèdent les Twi'leks.

Leur squelette est adapté à la vie sous-marine. Sa structure est renforcée par du cartilage supplémentaire, assurant au tout une grande résistance, notamment pour contourner les limites liées aux fortes pressions des grandes profondeurs.

La taille moyenne des Nautolans adultes avoisine couramment 1.8 mètre, et leur espérance de vie est proche des 70 années standards.



Les Nautolans possèdent leur propre langage : le Nautila. Mais cette langue n'est utilisable que sous l'eau, et elle perd beaucoup en compréhension lorsqu'elle est utilisée sur la terre ferme. De fait, la majorité des Nautolans préfèrent utiliser dans ces occasions une autre langue, l'Anselmien, qu'ils ont appris auprès de leurs voisins terrestres, les Anselmis.

Les Nautolans amenés à fréquenter d'autres espèces et/ou à quitter leur planète parlent également le Basic de manière courante.

Sur le plan relationnel, les Nautolans peuvent considérablement varier selon la personne qui se trouve en face d'eux. Il semblerait en effet que leur attitude soit le reflet direct des émotions qui leur sont opposées. Confrontés à un sentiment de colère et de violence, les Nautolans sont capables de réagir avec la plus grande vigueur. Mais abordés de manière civilisée et calme, ils se montrent toujours serviables et agréables.

Bien qu'ils soient amphibiens et non pas des créatures aquatiques, les Nautolans sont bien plus à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme. Leurs tentacules crâniens, qui sont leurs principaux organes sensoriels, fonctionnent très mal sur terre, ce qui a parfois tendance à les déstabiliser.

Dans l'eau en revanche, ces organes très puissants leur permettent de se mouvoir très précisément et de détecter tout mouvement à de grandes distances, ainsi que les odeurs. Ils sont ainsi capables de détecter les mouvements d'humeur de leurs interlocuteurs, simplement en étudiant les phéromones de ceux-ci.



VIVE L'EMPIRE

SITH DE SANG PUR

Originaires de la planète Korriban et s'y étant imposés en tant qu'espèce dominante aux alentours de l'an -100.000, les Sith sont des humanoïdes à la peau rouge foncé, dont le crâne est surmonté par de petites cornes, et dotés d'un menton long et effilé.

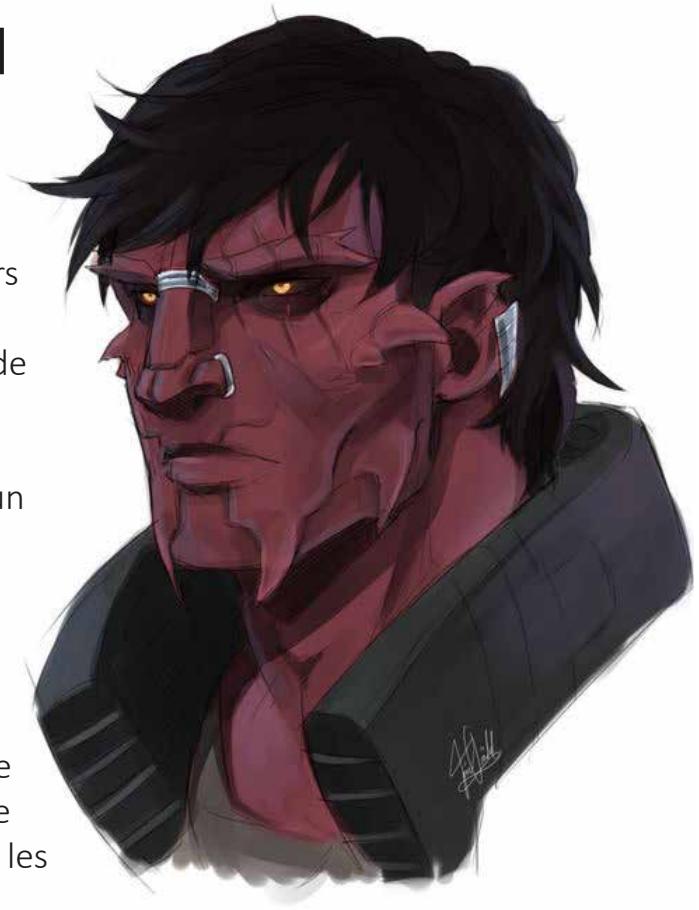
La société Sith, relativement primitive, repose sur un système de castes très rigide, se basant sur la distinction de sous-espèces à l'intérieur de la race Sith. La caste la plus basse et la plus méprisée est celle des esclaves, puis vient la caste des guerriers, et enfin le groupe le plus important et le plus puissant : les magiciens, dont la sensibilité naturelle à la Force en faisait des hommes craints par le reste de la population. Ce sont les magiciens qui dirigent les clans Sith.

Des milliers d'années avant la Guerre Civile Galactique, le peuple Sith fut découvert par les Rakatas, qui voulaient les réduire en esclavage, cela fut sans compter sur la force des Sith menés par le roi Adas, qui bouda les Rakatas hors de Korriban, non sans y laisser la vie. Suite à la mort de ce souverain, le peuple des Sith sombra dans une période de guerres civiles avant de finalement être à nouveau gouverné par un dirigeant unique. Ainsi, Les Sith continuèrent pendant plusieurs milliers d'années à vivre en marge de l'histoire galactique. Du moins, jusqu'en l'an -6.900, lorsqu'un groupe de Jedi Noirs, exilés par la République pour s'être levés contre leurs anciens camarades et avoir semé la mort pendant plus d'un siècle de combats, débarqua sur Korriban.

Grâce à leurs immenses pouvoirs, les Exilés parvinrent à se faire adorer tels des dieux et à contrôler les Sith. Les renégats découvrirent rapidement le potentiel de ce peuple, et surtout de ses magiciens, capables d'utiliser le Côté Obscur de la Force pour mener des expériences alchimiques diverses.

Au cours des millénaires qui suivirent, les distinctions génétiques entre les Sith et leurs maîtres s'estompèrent peu à peu. Il resta certes quelques lignées relativement «pures», mais la plupart des habitants de l'Empire Sith en vinrent à partager un même patrimoine génétique et une même apparence. Les traits particuliers des Sith furent légèrement atténués par l'ADN humain des renégats, mais leur plus grand nombre leur permit de conserver l'essentiel de leur patrimoine génétique.

Les Sith sont de puissants utilisateurs de la Force, et ont exploré de nombreux aspects du Côté Obscur. Ils ont conçu de puissants artefacts, comme des amulettes sith, dont les propriétés tout à fait exceptionnelles permettent d'amplifier les pouvoirs du porteur.



↓ΔI77U↓K TOGRUTA



Les Togrutas sont des humanoïdes dont l'apparence induit souvent en erreur les observateurs peu attentifs et les fait passer pour des Twi'leks. Cette confusion tient au fait que les Togrutas ont sur la tête trois appendices souples nommés «lekkus», de la même manière que les «lekkus» des Twi'leks, qui leur redescend sur les épaules, le long du buste et dans le dos.

Malgré ce trait caractéristique commun, aucune preuve tangible ne peut confirmer - ou infirmer - un éventuel lien génétique entre les deux espèces. Et pour les distinguer tout à fait, il suffit de savoir que les Togrutas ont sur la tête deux immenses cornes, appelées «montrals».

Les montrals des Togrutas renferment de puissants organes sensoriels qui réagissent aux ultrasons.

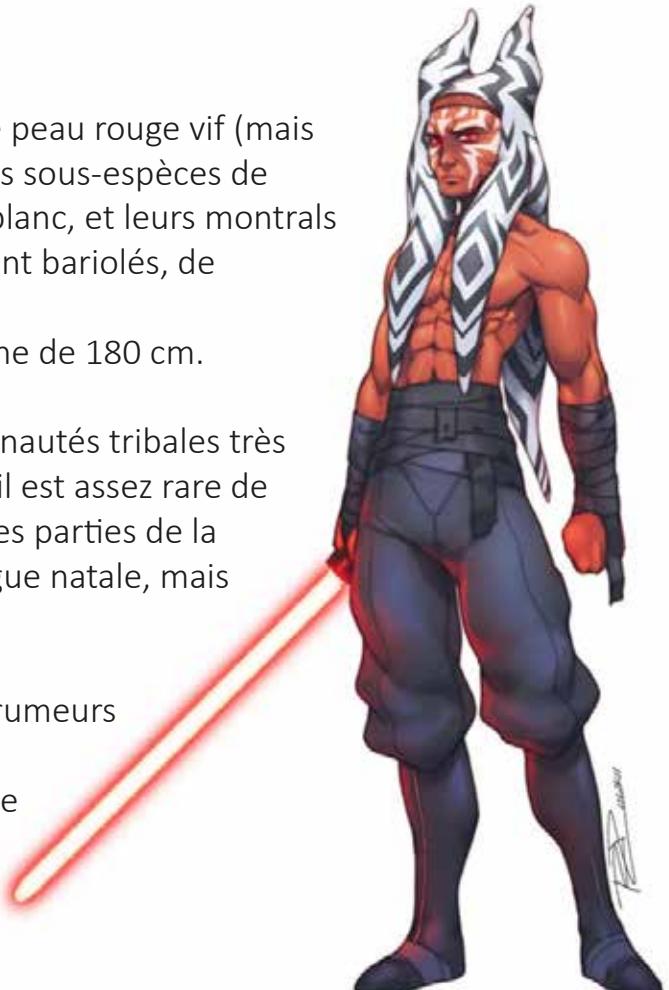
En pratique cela leur permet de se repérer dans leur environnement de manière efficace et autonome, ainsi que de détecter la présence d'éventuels prédateurs sur leur monde natal, Shili.

Les Togrutas possèdent généralement une couleur de peau rouge vif (mais pas que), de la même manière là encore que certaines sous-espèces de Twi'leks. Leurs yeux sont entourés d'un grand cercle blanc, et leurs montrals sont également de cette couleur. Enfin leurs lekkus sont bariolés, de manière à assurer un camouflage efficace.

Le Togruta adulte atteint en général une taille moyenne de 180 cm.

Sur leur planète, les Togrutas vivent en larges communautés tribales très soudées. Leur niveau technologique est peu élevé et il est assez rare de rencontrer des membres de cette espèce dans d'autres parties de la Galaxie. La plupart ne parlent que le Togruti, leur langue natale, mais tous ceux qui voyagent parlent couramment le basic.

Leur réputation n'est pas toujours excellente car des rumeurs anciennes prétendent que les Togrutas sont capables d'injecter un poison mortel à leur victime, ce qui incite évidemment à la méfiance.



Des études xénobiologiques menées par la suite montrent que ces rumeurs sont totalement dénuées de sens, et que les Togrutas ne sont pas plus capables d'empoisonner quelqu'un qu'un Humain ou un Twil'ek. Malgré tout, ces rumeurs continuent de ternir la réputation de ces êtres pourtant loyaux et pacifiques auprès des populations crédules ou peu informées...



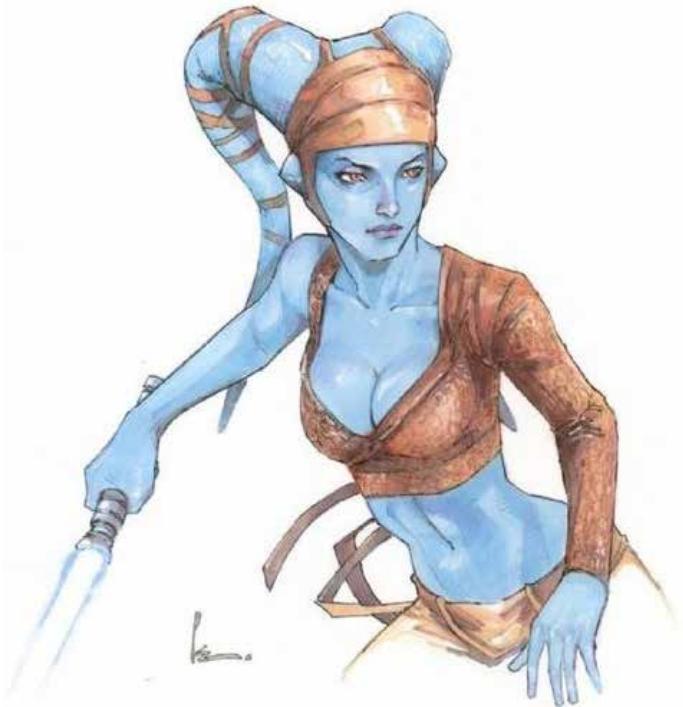
↓1\TWI'LEK

Les Twi'leks sont de grands humanoïdes, dont la peau très pigmentée peut avoir différentes couleurs selon les individus : rouge, jaune ou encore bleue par exemple. Leur trait le plus caractéristique est la paire de tentacules, appelés «lekkus», qui prend sa base au sommet de leur crâne.

Les Twi'leks utilisent leurs lekkus quand ils parlent leur langage d'origine, le twi'leki. Il s'agit d'un langage combinant communication orale et gestes, les mots étant accompagnés et complétés par les mouvements des lekkus.

Les Twi'leks sont omnivores, et mangent aussi bien les produits de leur culture que de la viande de rycrit, une sorte de bovin très répandue sur Ryloth, leur monde natal. Ce sont des êtres très patients, et doté de fortes capacités d'adaptation. Leur mental a été façonné au fil des siècles par leur environnement très rude, duquel ils ont retiré de multiples leçons de vie. Un célèbre proverbe twi'lek mentionne à ce propos : «Si tu ne peux pas battre une tempête, laisse-la passer».

Les Twi'leks ont développé une technologie de bon niveau, utilisant des turbines et des éoliennes pour alimenter les habitations et les usines enterrées profondément sous la surface de Ryloth, ravagée par les tempêtes. Les Twi'leks n'ayant pas développé une technologie spatiale suffisante, ils doivent, pour gérer leurs contacts avec le reste de la galaxie, s'appuyer sur les mondes voisins (tels que Tatooine), les pirates, les contrebandiers et les marchands.



Ryloth est une importante place commerciale. C'est elle qui fournit la galaxie en Ryll, une substance narcotique très puissante. À cause de cette source, Ryloth est devenue une plate-forme convoitée par les criminels de tous bords. Les Twi'leks ont réagi à cet «invasion» en développant une stratégie toute particulière : ils vendent aux criminels leur propre peuple comme esclaves. Ce faisant, les Twi'leks peuvent garder le contrôle de leurs mines de Ryll. La plupart des esclaves vendus ainsi sont des femmes, dont la beauté et la grâce en font des danseuses très recherchées, pour ne parler que des métiers les plus «honnêts».

Posséder une ou plusieurs femmes twi'leks est au fil du temps devenu une marque de prestige, condamnant ainsi des générations de jeunes femmes et hommes.

La société twi'lek est divisée en deux castes très distinctes : les marchands et les guerriers. Si les premiers sont indispensables au bon fonctionnement de la société, les seconds n'en sont pas moins dédaigneux, refusant la plupart du temps tout contact avec des êtres qu'ils considèrent comme inférieurs.



DK37KO ZABRAK

Originaires de la planète Dathomir, les Zabraks sont des humanoïdes d'une taille pouvant aller de 1,60 mètre à 2,10 mètres, et dont la tête est recouverte de petites cornes et le corps de tatouages, qui donnent à cette espèce un aspect parfois effrayant.

Très tôt dans l'histoire galactique les Zabraks ont atteint un niveau de technologie élevé et ont pu coloniser plusieurs mondes extérieurs aux alentours de leur planète natale. On estime que cette espèce a ainsi établi huit colonies dans la Bordure Extérieure, et que les différents groupes coloniaux ont pu prospérer de façon suffisamment importante pour que les Zabraks s'identifient eux-mêmes selon les colonies d'où ils viennent.



Les Zabraks dans leur ensemble possèdent un fort caractère et une volonté de fer, doublé d'un instinct de survie supérieur à la plupart des autres espèces. Ce sont des explorateurs courageux et des guerriers que rien n'effraie. Les conditions de vie difficiles rencontrées sur leur monde natal ont forgé leur esprit pionnier, et ont permis la conquête de nombreuses planètes proches.

Les Zabraks ont une grande confiance en leurs capacités à s'adapter à tout environnement, et rien ne semble pouvoir leur résister dans ce qu'ils entreprennent. Ce qui aurait pu devenir un sentiment de supériorité n'est en fait qu'une fierté bien placée : les Zabraks ne sont pas des gens condescendants et trop sûrs d'eux. Ils sont fiers d'eux et de leur colonie mais sont toujours conscients de leurs capacités et de leurs limites, pour peu qu'ils en trouvent. Pour un Zabrak en effet, rien n'est impossible, et il est très rare de trouver un représentant de cette espèce qui soit pessimiste. Face à un problème, la réflexion prend le devant et une solution est rapidement trouvée.



Morphologiquement, les Zabraks sont très proches des humains, à ceci près qu'ils possèdent de petites cornes sur le sommet du crâne, vestige d'un lointain passé aujourd'hui révolu. Ces cornes ont désormais une seule connotation : leur alignement indique l'appartenance à différentes races à l'intérieur de l'espèce. L'autre aspect étonnant de cette espèce est la présence de nombreux tatouages sur la tête et sur tout le corps. les tatouages sont le résultat des goûts personnels du porteur, et reflètent la personnalité. Au début très simples et peu nombreux, les tatouages ne cessent de croître en nombre et en complexité avec l'âge, au fur et à mesure que la personnalité du Zabrak évolue.

La peau des Zabraks peut être différente d'un individu à l'autre, et peut aller d'un beige clair à un noir très sombre, ce qui accentue les différences entre individus et permet de distinguer aisément chaque personne, contrairement à certaines espèces dont les individus sont quasi-identiques pour l'œil non expérimenté. Le langage officiel des Zabraks est le Zabraki, mais la plupart parlent couramment basic, et souvent d'autres dialectes locaux moins usités.

Les Frères de la Nuit est un groupe de Zabraks vivant sur Dathomir soumis à l'autorité des Sœurs de la Nuit, des sorcières pratiquant la Magie Noire et contrôlant la planète et les considérant comme inférieurs. Pendant de nombreux siècles, leur tribu obéissait à la Mère des Sœurs de la Nuit.



En effet, ces Dathomiriens vivent reclus dans un village non loin de celui des Sœurs, et passent leur vie à s'entraîner au combat et au maniement de différentes armes. Chacun des Zabraks se peint des tatouages sur son corps pour refléter son courage et ses talents de bretteur afin d'avoir l'honneur d'être un jour choisi par les Sœurs de la Nuit.

Les Frères de la Nuit sont des guerriers redoutables. Agiles et acrobatiques, ils peuvent manier de nombreuses armes comme des masses ou des arcs énergétiques. Ils sont formés au combat dès le plus jeune âge et s'affrontent dans des arènes afin de prouver leur valeur. Les guerriers les plus audacieux s'aventurent jusqu'à la corne de la sorcière pour pénétrer dans l'antre de la chirodactyle Gorgara. Les survivants sont hautement estimés par le reste des Frères.

ALDERAAN

Données d'astrogation : Système Alderaan,
Secteur Alderaan, Mondes du Noyau

Mesures orbitales : 364 jours par an / 24 heures

Gouvernement : Monarchie Constitutionnelle indépendante

Population : 2 Milliards (humains 95%, aliens 5%)

Langues : Basic

Terrain : Plaines, mers

Villes importantes : Aldera (Capitale)

Sites intéressants : Palais des Organa, Université d'Alderaan,
Plaines de l'Elyseum, Château royal des Panteer

Exportations : Vins, Art, articles de luxe

Importations : Produits manufacturés, électronique

Routes marchandes : –

Conditions particulières : Elle ne possède pas d'océans majeurs, mais un manteau polaire. Le reste d'eau présent à la surface de la planète est composé de milliers de lacs et de rivières les reliant.

Contexte : Depuis la création de la République, la noblesse d'Alderaan a joué un rôle politique prépondérant, prenant position au sein du Sénat en faveur de la paix, de la liberté et de l'union. Si Coruscant a toujours été considérée comme le cœur de la République, Aldérande était son âme. Mais suite au Traité de Coruscant, Aldérande s'est retirée de la République et est rapidement devenue le théâtre d'une des guerres civiles les plus sanglantes de l'histoire de la galaxie. Le futur de cette planète, jadis si glorieuse, est aujourd'hui plus que jamais menacé.

Reputée pour sa beauté ensorcelante, Aldérande, avec ses forêts verdoyantes et ses chaînes montagneuses enneigées, a toujours été une terre idyllique. À l'instar de la sérénité émanant du paysage, le climat politique sur Aldérande avait par le passé toujours été serein, bien que la couronne ait beaucoup circulé parmi les maisons nobles. Mais la Grande Guerre rompit l'équilibre séculaire d'Aldérande. Dans le but de saper le moral de la République, l'Empire Sith envahit la planète en masse, venant rapidement à bout des forces défensives locales et prenant la famille royale en otage. Les représailles furent aussi rapide qu'efficaces : la République et les Jedi réunirent leur courage pour voler au secours d'Aldérande. Les héros de la République anéantirent les envahisseurs et infligèrent à l'Empire Sith une défaite cinglante.

Mais l'invasion impériale ne fut pas pour autant oubliée. Pour la première fois de l'histoire, les dirigeants d'Aldérande prônèrent au Sénat la prise de mesures militaires offensives. À la signature du Traité de Coruscant, quelques années plus tard, le prince héritier d'Aldérande quitta le Sénat en signe de protestation. Aldérande se retira de la République et devint un système indépendant. La décision du prince héritier divisa la population : si certains l'approuvaient, d'autres criaient au scandale. Malgré la controverse, l'ordre régna jusqu'à la mort de la reine, sans héritier, le blaster d'un assassin ayant ôté la vie du prince quelques jours plus tôt. Le parlement d'Aldérande fut alors confronté à un dilemme inextricable : à quelle maison noble le trône allait-il revenir ? Quand l'une des maisons entreprit de s'imposer par la force, une guerre civile sans précédent éclata.



Complicant davantage la situation, l'une des maisons oubliées d'Aldérande est aujourd'hui de retour, avec le soutien de l'Empire, pour reconquérir sa position, tandis que la République s'est rangée derrière l'honorables maisons Organa. Bien qu'aucune des deux superpuissances n'ait de troupes au sol, les rivalités sur Aldérande pourraient bien finir par provoquer un retour au conflit galactique. Mais malgré le chaos et la violence dans lesquels le climat politique a sombré, la richesse de son histoire et la beauté de son environnement font d'Aldérande une planète de tout premier plan. La question est de savoir à qui reviendra le contrôle de ce joyau...

AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires :

Sociale +2

Noblesse +1

Endurance -1

Dextérité -2

Argent supplémentaire au départ : 100

BALMORRA

Données d'astrogation : système Balmorra,
secteur Balmorra, Région des Colonies

Mesures orbitales : 554 jours par an/47 heures par jour

Gouvernement : République Galactique

Population : —

Langues : basic

Terrain : Plaines cultivable, Failles sismiques

Villes importantes : Bln Prime (Capitale), Sobrik

Sites intéressants : Atelier militaire de Troida, Grande colonie de Colicoïdes, Avant-poste Impérial XT-23

Exportations : Véhicules, droïdes, armes

Importations : —

Routes marchandes : —

Conditions particulières : Il n'y a pas de flore particulière sur cette planète, et il en va de même pour la faune qui est assez réduite. Les créatures les plus présentes sont les parasites dévoreurs de métal, d'anciens animaux qui auraient muté et se seraient adaptés aux milieux urbains.

Contexte : Rares sont les planètes où la paix promise par le Traité de Coruscant a été aussi illusoire que sur Balmorra. Farouchement indépendant, cet allié de longue date de la République domine la galaxie en matière de fabrication d'armes et de droïdes. Les ouvriers de Balmorra vivent désormais sous le joug impitoyable d'une force d'occupation impériale.

Peu après sa colonisation, alors que la République était encore jeune, Balmorra a accueilli certains des plus grands fabricants d'armes et de droïdes de combat de la galaxie connue. Cette terrible puissance militaire, combinée à la position stratégique de la planète, à proximité des Mondes du Noyau, a fait de Balmorra un monde constamment en guerre. Convoitant les armes fabriquées sur la planète, l'Empire Sith décida d'annexer Balmorra. En retour, la République Galactique envoya sur place des soldats pour aider les Balmorréens à défendre leur indépendance.

Alors que l'affrontement continuait à s'étendre, la République, éprouvée, finit par ne plus pouvoir assurer ce soutien militaire. Ses troupes furent ainsi progressivement rappelées puis redéployées ailleurs dans la galaxie, jusqu'à ce que le Traité de Coruscant ne vienne mettre un terme définitif au soutien qu'elle apportait aux Balmorréens. Une force réduite de la République resta en secret sur la planète pour aider la résistance, mais les Balmorréens savaient pertinemment qu'ils avaient été abandonnés. Malgré tout, l'Empire ne parvint pas à prendre le contrôle total de la planète.

Aujourd'hui, des années après la signature du traité, la République, reconstruite et réunifiée, teste les limites de la paix fragile conclue avec l'Empire en renvoyant sur la planète les troupes qu'elle avait été contrainte de retirer par le passé. Bien qu'ils acceptent l'aide de la République, les Balmorréens ont toujours le sentiment amer d'avoir jadis été abandonnés. De son côté, l'Empire accroît sa présence sur la planète, déterminé à s'emparer des armes de Balmorra et à mettre un terme au conflit une bonne fois pour toutes.

AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires :

Sociale -2
Strat. Militaire +4
Force +1

CORUSCANT

Données d'astrogation : système de Coruscant, secteur Coruscant, Mondes du Noyau

Mesures orbitales : 368 jours par an/24 heures par jour

Gouvernement : République galactique

Population : 1000 milliards (humains 68 %, autres 32 %)

Langues : basic

Terrain : oecuménopolis

Villes importantes : Galactic City

Sites intéressants : district du Sénat, palais Impérial, temple Jedi en ruines, monde souterrain, monts Manarai, Invisec

Exportations : culture, articles de luxe, systèmes à hyperdrive, autorité

Importations : denrées alimentaires, matières premières, eau

Routes marchandes : croix Martiale, desserte de Shawken, grande ligne de Koros, route commerciale de Metellos, route commerciale Perlemienne, passe Corellienné

Conditions particulières : la plupart des bâtiments disposent d'un environnement régulé ; les cités subissent de fréquentes tempêtes extrêmes, en raison de l'instabilité du climat.

Contexte : si l'on devait désigner le foyer étincelant de l'univers, ce serait assurément Coruscant. Opulent, antique et puissant, ce monde du Noyau est devenu la capitale de la galaxie dès l'aube de la République et siège sur ce trône depuis un millier de générations. Rebaptisé « Centre Impérial »

Les nombreux millénaires de civilisation effrénée ont défiguré la planète à tout jamais. La biosphère qui existait autrefois a totalement disparu. Même les océans n'ont pas résisté à cette obliterion, à cette pollution et à la conversion en réseaux labyrinthiques de citernes, de conduits et de réservoirs. Au lieu de cela, on ne trouve qu'une mégapolis s'étendant sur toute la surface du globe. La faune locale restante (les chauves-faucons, les limaces du granit, les limaces du durabéton et autres créatures) s'est adaptée à cet environnement entièrement artificiel.

La « cité planétaire » de Coruscant occupe pratiquement le moindre mètre carré du monde. Les gratte-ciels se dressent sur des kilomètres, tandis que d'innombrables niveaux et sous-niveaux s'enfoncent dans les entrailles de la planète. Mille milliards d'êtres intelligents (d'après les estimations officielles) vivent ici, mais les multitudes non recensées laissent penser que ces chiffres pourraient être bien supérieurs. Coruscant a peut-être bien été le berceau de l'humanité, à une époque qui remonte aux brumes de la préhistoire. Aujourd'hui encore, les humains constituent la majorité de la population de la planète. Le reste de la population se partage entre les innombrables autres espèces qu'on retrouve d'un bout à l'autre de la galaxie.



Bien que Coruscant abrite encore de l'eau sous sa calotte glaciaire, le monde doit importer des mégatonnes de nourriture, des millions d'hectolitres d'eau potable et des matières premières en quantité astronomique pour assurer la subsistance de ses voraces habitants. De son côté, Coruscant exporte essentiellement des soldats, des bureaucraties et son influence envahissante qui façonne la société galactique.

La planète entière est cernée de plateformes défensives, de nuées de vaisseaux de guerre et d'un bouclier planétaire virtuellement impénétrable.

Pourtant, la pege de Coruscant reste légendaire, les criminels allant des pauvres heres des pires bas-fonds, réduits à l'état sauvage, aux puissants bandits qu'on retrouve à la tête de syndicats du crime d'envergure galactique.

CENTRE GALACTIQUE

Le système de coordonnées galactique répertorie tous les astres connus sur trois axes, X, Y et Z. Ces coordonnées correspondent à la position de l'étoile selon un axe est/ouest, puis un axe nord/sud, et enfin à sa position verticale par rapport au plan galactique. Coruscant affiche les coordonnées 0, 0, 0 (centre du système galactique), alors que le monde se situe à plus de 10 000 années-lumière du véritable centre gravitationnel de la galaxie. Cela agace certains cartographes au plus haut point (notamment ceux qui vivent sur la Bordure), mais ce système de référence étant à ce point ancré dans l'esprit galactique, les choses ne sont pas près de changer.

AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires :

Sociale +3

Manipulation +2

Endurance -2

Argent supplémentaire au départ: 150

Atout gratuit : en conflit avec l'Empire Sith

DATHOMIR

Données d'astrogation : système Dathomir,
secteur Quetii, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 471 jours par an/24 heures par jour

Gouvernement : Clans

Population : 5 200 (97% Humains, 3% Autres)

Langues : basic, paesian

Terrain : Volcans, Déserts, Montagnes

Villes importantes : Village du clan de la Montagne Chanteant

Sites intéressants : Temple des Étoiles, Repaire des Soeurs de la Nuit, Village des Frères de la Nuit

Exportations : —

Importations : —

Routes marchandes : —

Conditions particulières : La planète est également connue pour être le monde des dangereux rancors.

Contexte : Il y a quelques années, la République bannit sur la planète Dathomir un Chevalier Jedi de nom d'Allya. Elle y trouva refuge et y rencontra une colonie de femmes ayant été également exilées. Dans ce monde plein d'énergie, Allya pensa que la colonie de femmes pourrait maîtriser la Force, ne serait-ce que pour dompter les terrifiants rancors qui évoluaient librement à travers les forêts et les formaux aux voies de la Force. Elle institua une société matriarcale et transmit à ses descendantes ses talents pour la Force. C'est ainsi que naquirent les sorcières de Dathomir, formant un clan où les femmes dominaient et où les hommes étaient considérés comme des objets et ne pouvaient prendre aucune décision majeure.

Les Sorcières de Dathomir utilisent la "magie" en prononçant des sorts mais ignorent qu'elles maîtrisent en fait la Force de manière génétique. D'ailleurs, les mâles de Dathomir ne semblent pas avoir hérité des pouvoirs d'Allya.

Par la suite, les Sorcières de Dathomir devinrent un peuple puissant mais cantonné dans leur planète à cause de leur absence de moyen de transport stellaire. Elles se divisèrent en neuf clans, chacun régnant sur un territoire, parmi lesquels on trouve les Clans de la Montagne qui Chante, les Cascades Brumeuses, les Rivières Furieuses et enfin les Soeurs de la Nuit.

Elles chassèrent les hommes pour s'en faire des compagnons et instituèrent progressivement des règles pour que cette chasse se déroule de manière amicale.

Les femmes qui succombèrent au côté obscur de la Force formèrent le clan appelé des Soeurs de la Nuit.

Les Sorcières de Dathomir étaient impuissantes devant les Soeurs de la Nuit, ne comprenant pas ce qui les rendaient si différentes d'elles alors qu'elles utilisaient les mêmes sorts, ni pourquoi celles qui se battaient contre elles avec les mêmes armes devenaient à leur tour des Soeurs de la Nuit. Elles ignoraient tout du concept de Côté Obscur.

Chacune des Soeurs de la Nuit était versée dans les arts mystiques, la concoction de potion et les incantations d'envoûtements : par exemple, les Soeurs de la Nuit pouvaient élaborer des breuvages rendant invisible, faisant remonter les souvenirs les plus anciens, convoquant les morts, ou encore capable d'altérer significativement la constitution physique et mentale d'un individu.



Les Soeurs sont toutes des femelles Dathomiriennes dont la peau blanche - qui arbore de nombreux tatouages noirs - contrastent furieusement avec des vêtements légers écarlates. Elles sont en général équipées de poignards ou d'arcs électriques dont les flèches sont des traits d'énergie, et se déplacent silencieusement et rapidement sur les branches des arbres dénudés de leur monde pour mieux frapper les intrus.

Certaines Soeurs de la Nuit réussirent à s'arracher au Côté Obscur et à retourner dans leurs clans. Elles deviennent des oubliées et sont condamné à vivre en ermite pour prouver leur bonne foi et se remettre de leur expérience du Côté Obscur. Mais cette rédemption est très difficile à vivre et certaines retournent vivre parmi les Soeurs de la Nuit.

AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires :

Sociale -5

Affinité Force +4

Endurance +1

Dextérité -2

Conn. Légende et Bestiaire +2

DROMUND KAAS

Données d'astrogation : système Dromund, secteur Esstran, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 312 jours par an/24 heures par jour

Gouvernement : Empire Sith

Population : 10.000 (Humains 70%, Abominations Sith & Autres 30%)

Langues : basic, Standard Galactique

Terrain : marécages, océans

Villes importantes : Kass City (Capitale)

Sites intéressants : Temple Noir, Citadelle Impériale, Salon Nexus, Colosse Inachevé

Exportations : —

Importations : —

Routes marchandes : —

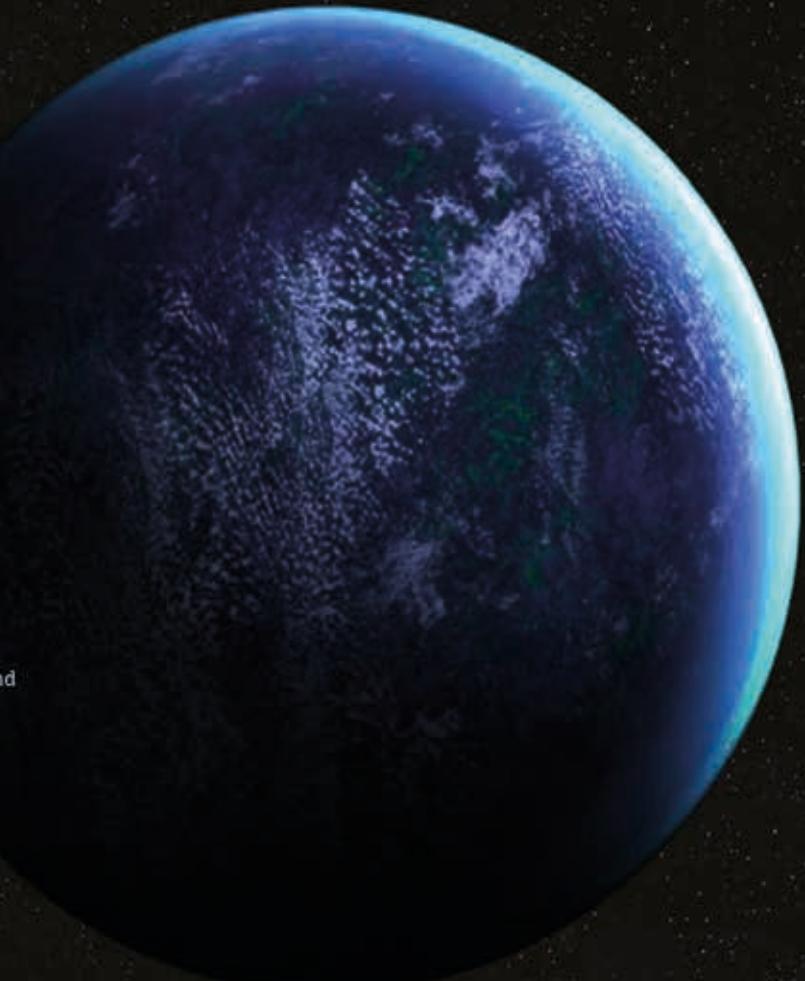
Conditions particulières : Seul monde habitable du système Dromund

Contexte : Sur le monde isolé et forestier de Dromund Kaas, les Sith s'attelent depuis mille ans à la construction d'une véritable machine de guerre pour prendre la galaxie d'assaut.

Jadis colonisée par l'Empire Sith, la lointaine planète de Dromund Kaas vit progressivement ses coordonnées hyperspatiales tomber dans l'oubli, ne devenant ainsi plus qu'un vague souvenir. Suite à la défaite cuisante de l'Empire lors de la Grande Guerre de l'Hyperespace, les rares survivants Sith entreprirent désespérément d'échapper au sort que leur réservaient leurs ennemis Jedi. S'en remettant au destin, ils renoncèrent aux routes connues de l'hyperespace et effectuèrent plusieurs sauts dangereux dans l'inconnu ainsi que des missions de reconnaissance à l'aveugle.

Pendant vingt ans, l'armada Sith erra sans but dans les régions oubliées de l'espace avant de redécouvrir un jour le système Dromund.

Pendant un siècle, sur Dromund Kaas, les Sith se consacrèrent à la restauration de la gloire impériale. Dans les profondeurs de la jungle, ils établirent la majestueuse capitale de Kaas City ainsi qu'une citadelle, symbole de la puissance de l'Empereur. L'Empire œuvra sans relâche afin de lever une armée et une flotte et préparer son grand retour dans la galaxie connue. Avid de pouvoir, l'Empereur s'efforça de découvrir et de maîtriser des rituels ésotériques du côté obscur, des rituels qui finirent par déséquilibrer l'atmosphère de Dromund Kaas, transformant l'ionosphère en une tempête électrique permanente.



Aujourd'hui, après plus d'un millier d'années, l'Empire a réinvesti la galaxie et provoqué une guerre totale. Les Sith ont soumis de nombreux systèmes par la force, mais Dromund Kaas demeure le siège du pouvoir impérial et du Conseil Noir. Bien que la planète pâtisse des effets du côté obscur, l'armée impériale y jouit d'une domination incontestée. C'est sur Dromund Kaas que se jouent les jeux de pouvoir de l'Empire et que naissent et périssent d'innombrables alliances. Pour réussir, et survivre, les moffs en devenir et les agents des Services Secrets Impériaux doivent maîtriser toutes les subtilités de ces sombres intrigues.

C'est depuis Dromund Kaas que la main noire de l'Empire tend vers toujours plus de pouvoir.

AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires :

Sociale +2

Noblesse +1

Affinité Force +1

Conn. Légende +2

Atout gratuit : en conflit avec la République

KORRIBAN

Données d'astrogation : système Horuset, secteur Esstran, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 780 jours par an/28 heures par jour

Gouvernement : Empire Sith

Population : 25 000

Langues : Basic, Sith

Terrain : Montagnes, canyons, déserts, rivières asséchées, tombes, ruines

Villes importantes : Dreshdae (Capitale)

Sites intéressants : Académie Sith de Korriban, Vallée des Seigneurs Noirs

Tombeau de Marka Ragnos, Tombeau de Naga Sadow

Exportations : Artefacts du Côté Obscur

Importations : —

Routes marchandes : —

Conditions particulières : Planète sacrée pour l'Ordre Sith, le pouvoir du Côté Obscur l'imprégne jusqu'à son noyau.

Contexte : Berceau ancestral des Sith, Korriban mérite à double titre son surnom. En effet, c'est sur son sol poussiéreux que naquirent l'espèce des Sith et l'Ordre Sith.

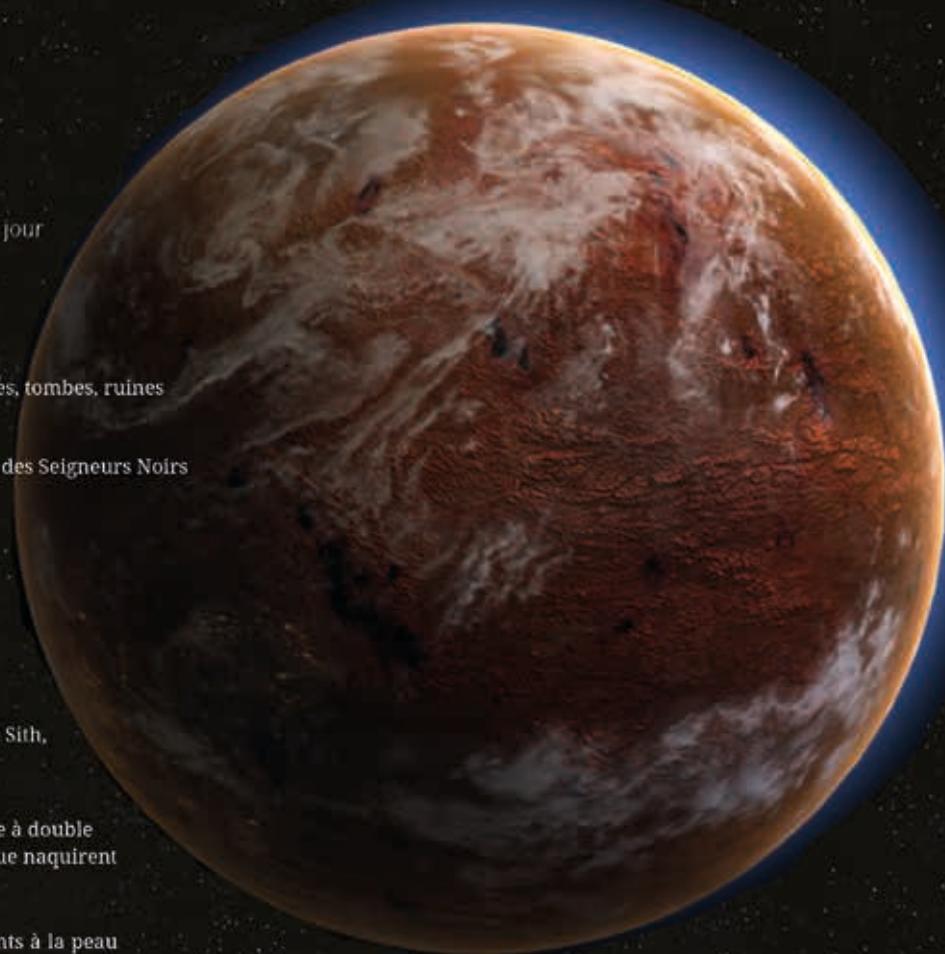
Korriban fut la planète natale de cette race de conquérants à la peau rouge. De plus, il est possible que l'environnement rigoureux de la planète ait un lien avec la grande affinité des Sith au sang pur pour la Force, mais ceci reste à prouver.

Les premiers Sith vivaient sur la planète rouge et poussiéreuse de Korriban, déterminés à y prospérer en dépit du climat inhospitalier. Ils parvinrent à fonder une impressionnante civilisation, rendue plus puissante par l'arrivée d'utilisateurs du côté obscur de la Force chassés par l'Ordre Jedi. Cette ancienne civilisation Sith devint vite une superpuissance et défit la République au cours de la Grande Guerre de l'Hyperespace. Leur défaite conduisit une poignée de survivants dans l'espace intersidéral, où ils se regroupèrent,

Au fil du temps, le nouvel Empire Sith oublia Korriban, jusqu'à la visite il y a quelques siècles de deux Jedi revenant des Guerres Mandaloriennes. Attrirés par le côté obscur, les deux Jedi, Revan et Malak, tentèrent de réaffirmer l'héritage des Sith dans la galaxie connue, mais ils se tournèrent l'un contre l'autre et s'autodétruisirent.

Le véritable Empire Sith, gouverné par un Empereur Noir millénaire, attendit patiemment, et ne fit son retour qu'une fois prêt à vaincre les Jedi et la République.

Les Sith repritent en priorité la planète sacrée de Korriban. Ils y rétablirent la glorieuse Académie des Sith et formèrent une nouvelle génération de Sith pour en faire les héritiers de leurs pouvoirs obscurs et les véritables maîtres de la galaxie.



AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires :

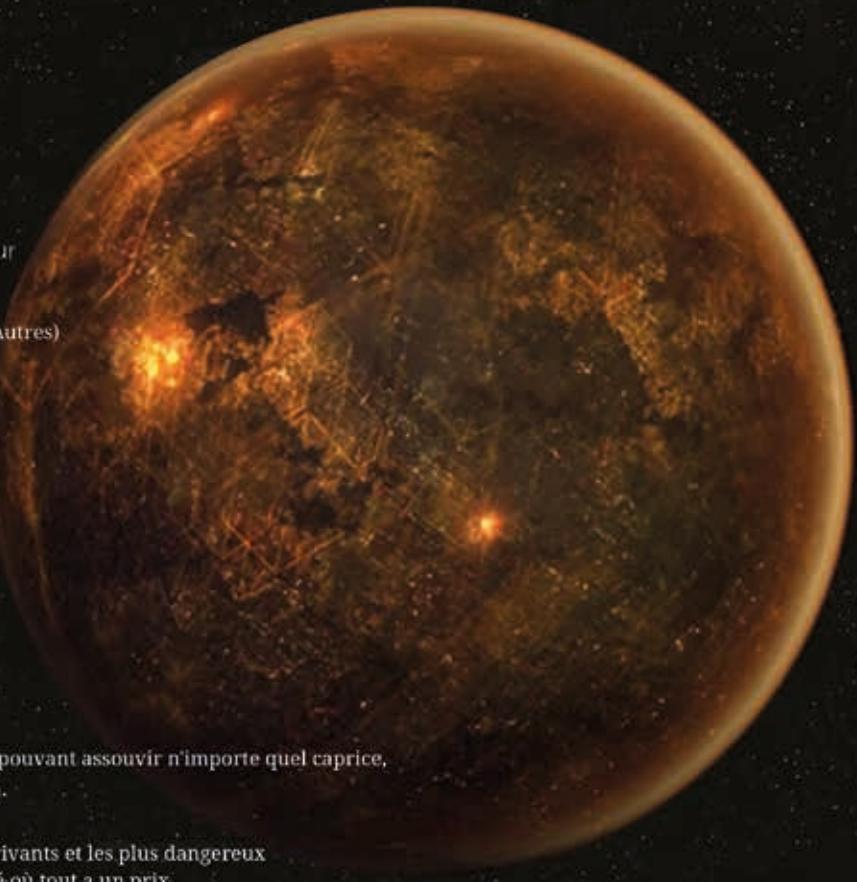
Sociale -2

Conn. Pour tous +2

Affinité Force +4

Atout gratuit : en conflit avec la République

NAR SHADDAA



Données d'astrogation : Système Y'toub,
Espace Hutt; Bordure Médiane

Mesures orbitales : 413 jours par an/ 87 heures par jour

Gouvernement : Empire Hutt

Population : 85 milliards (79% Variés, 20% Humains, 1% Autres)

Langues : Basic, Huttese

Terrain : Urbain

Villes importantes : —

Sites intéressants : Cantina d'Aruk, La Bonne Fortune,
Cantina des Pentes Glissantes, Camp 27

Exportations : Marché Noir

Importations : Épices

Routes marchandes : —

Conditions particulières : Dominée par un marché noir pouvant assouvir n'importe quel caprice, Nar Shaddaa est devenue le symbole ultime de la corruption.

Contexte : Considérée comme l'un des endroits les plus vivants et les plus dangereux de la galaxie, Nar Shaddaa est un immense paysage urbanisé où tout a un prix.

En surface, les tours exhibent leurs néons lumineux à perte de vue, aux côtés des palais de plaisance flottants : la richesse s'y étale plus que n'importe où dans la galaxie. Derrière cette couche de paillettes, barons du crime et émissaires politiques sous couverture magouillent à l'abri des regards et décident de l'avenir des planètes. Et au grand dam de la République galactique et de l'Empire des Sith, c'est au Cartel des Hutt que revient le dernier mot.

Cette profusion de richesses cache un taux de criminalité tout aussi vertigineux. Les entrailles de Nar Shaddaa abritent les secrets les plus inquiétants de la galaxie. Toujours à la recherche de nouvelles technologies, des entreprises peu scrupuleuses mènent d'effrayantes expériences sur des cobayes involontaires, tandis que les barons du crime exploitent des esclaves sur leurs chaînes de montage. Les pires meurtriers viennent s'y réfugier afin d'échapper à la loi, alors que les prisonniers en provenance de la galaxie entière croupissent en secret dans des centres de détention privés, réputés inviolables.

En outre, des entreprises criminelles ayant échappé au contrôle des Hutt se battent pour le pouvoir. Parmi elles, le syndicat de l'Échange, unique rival à la hauteur du Cartel des Hutt. Alors que les niveaux supérieurs de Nar Shaddaa représentent sans doute la destination la plus enviable de la galaxie, les bas fonds sont un cloaque que les esprits sensés éviteront à tout prix.

Il y a bien longtemps, avant de devenir la vitrine des Hutt, Nar Shaddaa était un camp de réfugiés Evocii en provenance d'Hutta. Plus tard, après la Guerre civile des Jedi il y a 300 ans de cela, Nar Shaddaa grouillait de réfugiés, utilisés comme leurres par les criminels de l'Échange pour capturer les derniers Jedi. Plus récemment, tandis que de nombreux systèmes solaires tombaient en faillite sous l'effet de la Grande Guerre, Nar Shaddaa devint de plus en plus prospère. Alors que le reste de la galaxie jurait fidélité à la République ou à l'Empire, les Hutt aux commandes de Nar Shaddaa décidèrent de poursuivre leurs affaires juteuses en traitant avec les deux camps. Cet équilibre délicat a rendu les affaires plus risquées, sans pour autant refroidir la concurrence. La guerre sans merci que se livrent l'Échange et le Cartel des Hutt a des répercussions dans toute la galaxie, bien qu'elle se concentre sur la lune minuscule de Nar Shaddaa.

AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires :

Manipulation +2

Noblesse -2

Négociation +2

RISHI

Données d'astrogation : Système Rishi,
Secteur Abrion, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 268 jours par an/ 20 heures par jour

Gouvernement : Lames Nova

Population : 2 Milliards (Humains (87%), Rishi (9%), Autres (4%))

Langues : Basic

Terrain : Montagnes, Marécages

Villes importantes : Crique des Pillards

Sites intéressants : Cantina Sentier du Blaster, Île de Tracyn

Exportations : Minéral d'exonium

Importations : Nourriture, Technologies

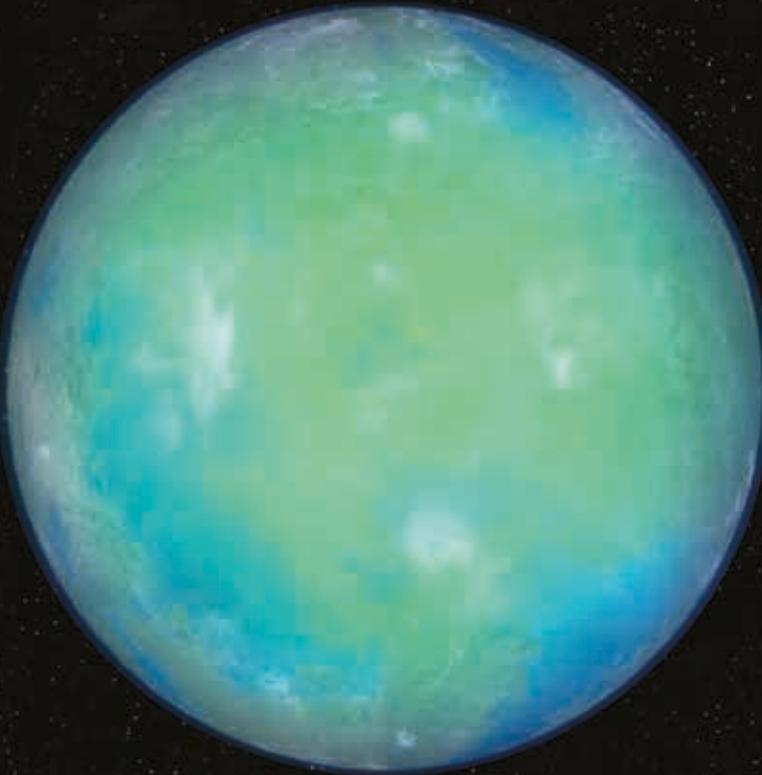
Routes marchandes : Voie commerciale Manda

Conditions particulières : —

Contexte : Longtemps réservée à ses natifs, Rishi fut découverte par les pirates des Lames Nova plus d'un siècle avant le début du conflit entre la République Galactique et l'Empire Sith.

Lorsque leur vaisseau capital, l'Agresseur, s'écrasa à la surface, les pirates en firent leur nouvelle base d'opération et la position de la planète attira rapidement le reste du monde criminel. Une véritable société pirate vit alors le jour sur Rishi, développant la Crique des Pillards et le reste des installations non-Rishi pendant près d'un siècle, créant ainsi une civilisation en plein essor à l'époque du Traité de Coruscant.

En - 3638, peu après l'installation d'un clan Mandalorien sur la planète, Rishi fut visitée par l'Ordre de Revan qui s'allia aux Lames Nova pour bloquer les transits spatiaux du Secteur et accomplir de nombreuses autres tâches, conduisant les ennemis de Revan au sein de l'Empire Sith et de la République Galactique à débarquer sur la planète pour les traquer, menant à la célèbre Bataille de Rishi. Suite à cela, la planète retrouva sa tranquillité et les pirates continuèrent de sévir à sa surface.



AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires:

Sociale -6

Noblesse -2

Endurance +4

Négociation +4

Argent supplémentaire au départ : 150

TARIS

Données d'astrogation : Système Taris,
Secteur Ojoster, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 314 jours par an/ 24 heures par jour

Gouvernement : République Galactique

Population : 1 milliards

Langues : Basic

Terrain : Ruines, Marécages

Villes importantes : —

Sites intéressants : Base Olaris, Tour Jedi

Exportations : Technologies, Swoops (industries Lhosan), Blaire Tarisienne

Importations : Nourriture

Routes marchandes : Voie commerciale Manda

Conditions particulières : Planète dite « écumenopolis »,
dont la surface est entièrement recouverte par une seule et unique gigantesque ville.

Contexte : Taris a développé une société segmentée où les gens étaient classés en fonction de leur niveau de vie, celui-ci étant défini par la partie de la ville dans laquelle ils habitaient.

La ville était constituée de quatre parties qui possédaient chacune ses habitants, son mode de vie et ses problèmes. Après la guerre civile, les Humains de Taris bannirent les Non-Humains de la partie supérieure des villes, la rendant exclusive aux populations d'Humains aisés. Les aliens qui s'aventuraient dans les niveaux supérieurs sans permis se faisaient automatiquement arrêter. Les lieux étaient agréables et décorés pour le bien-être de leurs occupants.

Le niveau moyen de la ville était composé de nombreux Humains ainsi que de toute sorte d'espèces différentes. C'était le niveau le plus peuplé, avec notamment la classe moyenne et celle des travailleurs. La partie basse de la ville était composée en majorité d'aliens et le crime y était monnaie courante. C'était ici que vivaient les classes les plus pauvres. Les bas-fonds de la ville n'étaient composés quasiment que d'aliens, elle était très dangereuse et était considérée comme une zone de non-droit. C'était également le lieu de résidence des dangereux Rakghouls.

Depuis trois cents ans, Taris est un marécage post-apocalyptique abandonné, mais jamais oublié, par le reste de la galaxie. Jusqu'à récemment, seules des ruines envahies par la végétation témoignaient de la civilisation qui y prospérait avant d'être décimée par le Seigneur Sith Dark Malak alors qu'il cherchait à éliminer le Chevalier Jedi Bastila Shan.

Dans l'espoir de surmonter les atrocités commises par les Sith, la République s'est fixé un objectif titan esque : recoloniser Taris en y établissant un spatioport, une base militaire et les prémisses d'une civilisation au sein des ruines. Mais les vestiges de la glorieuse ville-planète s'avèrent plus dangereux que quiconque ne l'avait imaginé, et beaucoup sont persuadés que les efforts déployés par la République pour reconquerir Taris sont voués à l'échec. Une chose est sûre : le danger ne réside pas tant dans ce que les Sith ont détruit que dans ce qui leur a survécu.



Dans les profondeurs des ruines marécageuses réside un mal ancestral, jadis confiné dans la ville souterraine de Taris. Des hordes de rakgoules féroces, des abominations nées d'expériences menées par les Sith, ravagent la surface de la planète. Chaque attaque risque de contaminer la victime et de la transformer en monstre à son tour. On raconte même que certaines rakgoules ont développé des pouvoirs aussi étranges que redoutables.

Déterminés à surmonter ces obstacles, la République et les dirigeants Jedi s'emploient à reconquérir la planète. En reconstruisant ce que les Sith ont détruit il y a trois siècles, ils enverraient un message fort à la galaxie entière, lui prouvant que les Sith ne sont plus à craindre. Mais l'Empire n'a nullement l'intention de leur concéder une telle victoire...

AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires :

Sociale -2

Noblesse +1

Endurance +1

Dextérité +2

TATOOINE

Données d'astrogation : Système Tatoo, Secteur Arkanis, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 304 jours par an/ 23 heures par jour

Gouvernement : –

Population : 200 000 (70% Humains, 5% Jawas, 5% Tusken, 20% Autres)

Langues : Basic, Jawa, Tusken, Huttese, Bocce

Terrain : Déserts, Canyons

Villes importantes : Anachore

Sites intéressants : Mer de dunes, Avant-poste de Dreviad

Exportations : Marchandises illégales, Minéraux, Neurotoxines

Importations : Denrées alimentaires, Métaux, Produits chimiques, Technologies

Routes marchandes : –

Conditions particulières : Vers 30 000 av. BY, il s'agit alors d'une planète verdoyante.

Elle est par la suite ravagée par les Rikatas, devenant ainsi une planète désertique.

Contexte : Loin, dans la Bordure Extérieure, le désert de Tatooine

bout sous les rayons de deux soleils éclatants. De petites communautés à peine civilisées vivent dans ce paysage désolé, fait de terres arides et de canyons rocheux auxquels bon nombre des téméraires ayant osé s'y aventurer n'ont pas survécu. Les voyageurs peuvent s'abriter de la rudesse du climat dans les villages et campements de fortune qui subsistent, mais la confiance est aussi rare que l'eau sur ce monde inhospitalier. Sur Tatooine, visiteurs et autochtones doivent sans cesse rester sur leurs gardes.

Pendant des siècles, Tatooine n'avait suscité que peu d'intérêt dans le reste de la galaxie jusqu'à ce que la Corporation Czerka s'y établisse il y a 500 ans pour exploiter les ressources naturelles qu'elle croyait enfouies sous sa surface. Les efforts de Czerka dans ce domaine furent vains mais l'environnement hostile de la planète s'avéra propice à l'installation d'une Division Secrète d'Armement. Libre de toute contrainte, Czerka y étudia des technologies aliens et y mena des expériences bien trop horribles ou dangereuses pour être autorisées ailleurs dans la galaxie. Si l'ampleur des recherches conduites par Czerka reste aujourd'hui encore un mystère, le fait est que la corporation entière quitta un jour Tatooine sans prévenir, laissant le sable engloutir sa Division Secrète d'Armement.

L'ancien avant-poste de Czerka, Anachore, est devenu le repaire des contrebandiers, des pirates et de quiconque souhaitant rester discret. Bien qu'Anachore serve souvent de point de ravitaillement aux vaisseaux de la République de passage dans la Bordure Extérieure, la République n'a aucune base officielle sur Tatooine et ignore même que l'armée Impériale s'y est établie afin d'explorer les laboratoires abandonnés de Czerka. L'Empire a posté des effectifs réduits dans la ville de Mos Ilia, dont le spatioport avait été restauré par les ingénieurs Jawas afin de promouvoir le commerce avant que les soldats de l'Empire ne prennent possession des lieux et expulsent les Jawas dans le désert. Les Impériaux possèdent ainsi une base non loin de la communauté principale d'Anachore.

Mais dans le désert les séparant sommeille un terrible secret.



AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires

Sociale -4

Noblesse +1

Endurance +2

Force +2

Conn. Bestiaire +2

Vitalité +1

TYTHON



Données d'astrogation : Système Tython,
Noyau Profond

Mesures orbitales : —

Gouvernement : Ordre Jedi

Population : —

Langues : Basic

Terrain : Forêts, montagnes, océans

Villes importantes : —

Sites intéressants : Temple Jedi, la Forge, Akar Kesh, Temple Jedii, Kalet

Exportations : —

Importations : —

Routes marchandes : —

Conditions particulières : Tython est une planète où naquirent les premiers Jedi et le concept de Force. Elle est imprégnée d'une Force pure et puissante.

Contexte : Tython revêt une certaine importance aux yeux des Jedi. En effet, selon de nombreuses sources, c'est sur cette planète que les ancêtres des Jedi auraient eu leurs premiers contacts avec la Force. Située dans le Noyau Profond, de nombreux érudits se rassemblèrent sur cette planète afin d'expérimenter par eux-mêmes ce champ d'énergie mystique. D'éminents philosophes, de grands théologiens mais également des guerriers et des moines se réunirent dans ce seul et unique but sur Tython.

C'est également sur cette planète que les premières dissensions apparurent entre ceux qui étudiaient l'Ashla (l'ancien nom du Côté Lumineux de la Force) et le Bogan (Le Côté Obscur de la Force). Cette divergence de vue finit par entraîner une guerre, la Guerre de la Force, qui se termina par une éradication pure et simple des adeptes du Bogan. Réalisant que d'autres créatures pouvaient être sensibles à la Force, ces précurseurs décidèrent de partir de Tython afin de développer leur Ordre et de recruter de nouveaux adeptes mais aussi protéger d'autres mondes. C'est de cette manière qu'apparurent les premiers Chevaliers Jedi et de nombreux temples et écoles furent bâties ainsi que sa gigantesque bibliothèque.

Durant les années de la République Galactique, la planète Tython resta dans l'oubli, l'Ordre Jedi s'étant établi dans des lieux comme Ossus, et Coruscant. Mais en 3 653 av. B.Y., alors que la galaxie venait de vivre vingt-huit ans de guerre (Grande Guerre Galactique), ce qui restait de l'Ordre Jedi décida de se retirer sur Tython, le lieu de sa création. Des milliers de Jedi avaient péri dans la guerre, et bien d'autres étaient tombés sous les lames des Sith lors du Sac de Coruscant et de la destruction subséquente du Temple Jedi. Dès leur retour, les Jedi sentirent une influence néfaste émaner de Tython, et les diverses populations commencèrent à se plaindre des méfaits de maraudeurs qui se faisaient appeler les Pilleurs de Chair. Lorsque les populations locales demandèrent l'aide de l'Ordre Jedi, ce dernier refusa car son objectif principal était de se rebâtir.

AVANTAGES DE LA PLANÈTE :

Caractéristiques supplémentaires

Sociale -2

Conn. pour tous +2

Affinité Force +4

Atout gratuit : en conflit avec l'Empire Sith

וְעַמּוֹד בָּאָתָה יֵצֶר קִנְזָנָה וְעַמּוֹד כִּי-זָהָב

ÉTAPE 2 : LES PARTICULARITÉS DE VOTRE PERSONNAGE

Afin de rendre la création ainsi que la jouabilité de votre personnage unique, voici plusieurs caractères le définissant. Ces derniers auront un impact sur les caractéristiques, les connaissances, les pouvoirs de votre personnage. Mais cela permet aussi et surtout de le rendre unique et de renforcer sa personnalité à travers sa manière de le jouer. Vous pourrez au maximum prendre quatre atouts parmi ceux-ci dessous. Chaque atout à un coût, positif ou négatif. Vous partez avec deux points. Ces atouts sont à inscrire dans votre fiche dans la case « Atouts ». Attention chaque atout ne peut être choisi qu'une fois. En revanche, si votre personnage a quelque chose d'unique venant de vous, proposez-le et négociez avec le maître de jeu.

Atouts gratuits :

- Maudit : Choisissez votre malédiction. (à voir avec le maître du jeu)
- Vertueux : Gagne des bonus en sociale dans une discussion avec des personnages bon
- Juste : Gagne des bonus en sociale dans une discussion avec des personnages neutre
- Rude : Gagne des bonus en sociale dans une discussion avec des personnages mauvais

Atouts coûtant 1 :

- Connaisseur : Augmente une compétence de 4
- Vigoureux : Gagne +2 points de vie
- Impassible : Gagne +2 aux tests de douleurs
- Vif : Gagne +2 aux tests de réflexes
- Esprit stable : Gagne +2 aux tests de volonté
- Chanceux : Vous êtes née sous une bonne étoile

Atouts coûtant 2 :

- Exceptionnel : Gagne +2 points de caractéristiques

Atouts coûtant 4 :

- Virtuose de la chasse : + 1D4 contre les monstres
- Sensitif de la Force : obtention de deux manipulations de la Force.

Atouts coûtant-1 :

- Faible : Gagne -2 points de vie
- Fragile : Gagne -2 aux tests de douleurs
- Lent : Gagne -2 aux tests de réflexes
- Manipulable : Gagne -2 aux tests de volonté
- Malchanceux : Le destin ne vous a rien réservé de très bon

Atouts coûtant-2 :

- Fou : Névrose, multiples personnalités, vous souffrez de bien des maux..
- Obsession ou phobie : Même les plus puissants ont leurs failles.

Manipulation de la Force

Vous pouvez créer deux manipulations de la Force pour votre personnage, en suivant les étapes décrites ci-dessous.

Vous pourrez lancer une totalité de deux sortilèges par jours. Les sortilèges sont des attaques ou des capacités à distances qui bénéficient toutes d'un bonus égal à votre Mod AFF. Ils seront appelés à s'améliorer ou à changer lors de vos aventures.

Les pouvoirs de la Force étant des techniques très nombreuses, voici de quoi vous aider à vous inspirer. Veuillez retrouver des techniques lumineuses et du côté obscur pour votre création de personnage, s'il est un utilisateur de la Force, en suivant ce lien : <https://www.starwars-holonet.com/encyclopedie/force-7.html>

À vous de les créer et de les négocier avec le MJ, dans le respect du niveau de maîtrise de la Force de votre personnage et de son inclinaison s'il y en a.

Créations de Manipulation de la force :

1) Les manipulations de dégâts :

Vous avez trois possibilités :

- manipulation infligeant 1D10 ou 2D4 dégâts + Mod AFF
- manipulation infligeant 1D8 dégâts + Mod AFF infligeant un état particulier.
(ex : Lent, brûlé, sonné, ...)
- manipulation infligeant 1D6 dégâts + Mod AFF en zone, zone devant être délimitée et précise. (ex : Cône, rebond, ...)

2) les manipulations de soin :

Les manipulations de soin suivent des règles strictes. Vous avez trois possibilités :

- manipulation soignant 1D8 dégâts + Mod AFF
- manipulation soignant 1D4 dégâts + Mod AFF et un état subit par la cible de la manipulation.
- manipulation soignant 1D4 dégâts + Mod AFF en zone, zone devant être délimitée et précise. (ex : Cône, rebond, ...)

3) les manipulations de renforcement :

Les manipulations de renforcement sont très particulières, il y a une multitude de possibilités :

- manipulation augmentant de 5 le prochain test de la cible de la manipulation
- manipulation augmentant de 1 un Mod défini par la manipulation pour la durée combat
- manipulation permettant aux prochains tests de compétences (ex : intimidation) ou bien de résistance (ex : douleur) d'être une réussite garantie.

ÉTAPE 3 : LES COMPÉTENCES DE VOTRE PERSONNAGE

Maintenant que votre personnage s'est affiné, il est maintenant question de mettre en avant ses compétences. En effet, selon son vécu, son caractère et ses expériences passées, votre personnage sera plus capable de parlementer ou de déchiffrer des écritures anciennes.

À vous de décider. Pour cela vous pouvez consacrer **5 points** répartis comme vous le souhaitez dans le tableau de compétences. En termes de jeu, cela vous permettra de plus ou moins bien appréhender une situation.

Si vous disposez de points en négociation, il vous sera plus aisés de parvenir à vos fins.

À moins que vous ne préfériez l'intimidation ? Mais est-ce que cela fonctionnera sur un personnage plus fort que vous ?

Les connaissances : Permet d'en savoir plus, en fonction de l'histoire de votre personnage et des points attribués, sur certaines créatures, légendes, science et technologie ou encore manipulation de la Force. Vous pourrez ainsi, interroger le maître de jeu sur ces choses durant la partie.

Les compétences sociales : Négociation, Intimidation, Mensonge, Commandement. Tous ces domaines permettent d'affirmer vos idées auprès de personnage ou même au sein de votre équipe. Les discussions et les actes qui en découleront seront alors en votre faveur, ou non.

Les compétences physiques : De la discréption à la capacité de soulever des charges, les compétences physiques vous seront utiles tout au long de vos aventures.

Le savoir-faire : De la planification de bataille au sens de l'orientation en passant par l'estimation d'objet, votre personnage aura besoin de compétences autres et uniques pour survivre ou briller.





KDN 4 ⚡ VOTRE ÉQUIPEMENT DE PERSONNAGE

ÉTAPE 4 : L'ÉQUIPEMENT DE VOTRE PERSONNAGE

Comme tout personnage de l'univers de Star Wars qui se respecte, il vous faudra une arme pour vos aventures.

Ici trois catégories d'armes vous sont présentées : le blaster à une ou deux mains, principalement utilisé par les mercenaires, contrebandiers et soldats ; le sabre laser à une ou deux lame (comme Dark Maul) ou sabre laser double, arme iconique des utilisateurs de la force ; et enfin les vibrolames, allant du couteau à la lame à deux mains.

N'hésitez pas à créer la votre et en discuter avec le MJ. Gardez cependant une cohérence avec votre personnage. Si par exemple celui-ci est un Mandalorien, certaines armes et équipements seront hors de votre portée dans un premier temps, comme les oiseaux siffleurs. Ne vous inquiétez pas, votre équipement sera amené à évoluer, cela peut même être un des objectifs de votre personnage.

Suivez ces étapes pour créer votre arme :

Pour créer une arme à double attaque, il faut créer l'attaque de base puis l'améliorer.

- 1) choisir un type de dégâts : tranchant, perforant, fracassant
- 2) choisir un mod de dégâts supplémentaire : FOR ; DEX ; PRE ; AFF
- 3) choisir une gamme de dégâts :

- 1D4 + Mod supplémentaire + saignement ou taux critiques + élémentaire
- 1D6 + allonge ou saignement ou distance ou taux critiques + élémentaire
- 2D4 ou 1D8 + saignement ou rien
- 1D10 + fatigue + saignement ou rien

ARMES BLASTERS

Les Blasters :

Blaster à une main (comme l'arme d'Han Solo) : souvent utilisé par les contrebandiers, ils peuvent en avoir un à chaque hanche, rapide et efficace. Cette arme permet de mettre fin aux disputes de cantinas rapidement.

	Attaque 1 : Tir Rapide	Att. 2 : Double salve
Dégâts	$1D8 + \text{mod PRE}$	$1D4 + \text{mod PRE}$
Types de dégâts	Perforant	Perforant
Effet particulier	Aucun	2 Brûlure



Fusil Blaster ou Blaster à deux mains :

Utilisé par les soldats et les mercenaires, cette arme met tout le monde d'accord sur un champ de bataille et permet de tirer plus loin qu'un blaster classique.

Information importante, les blasters peuvent intégrer un module externe qui permet d'ajouter des dégâts électriques ou de moduler les tirs pour immobiliser et capturer une cible.

Att. 1 : Tir de suppression			Att. 2 : Tir de précision
Dégâts	$1D4 + \text{mod PRE} + \text{mod DEX}$	$1D6 + \text{mod PRE}$	
Types de dégâts	Perforant	Perforant	
Effet particulier	Aucun	Immobiliser	



ARMES LASER

Les Sabres lasers :

Le sabre à une lame : arme la plus répandu parmi les utilisateurs de la force, elle possède une multitude de forme et de couleur de cristaux de kyber.

	Att. 1 : Frappe verticale	Att. 2 : Frappe de force
Dégâts	1D6 + mod FOR	1D4 + mod FOR + mod AFF
Types de dégâts	Tranchant	Tranchant
Effet particulier	Aucun	Aucun



Le sabre à deux lames :

Arme peu répandue dû au besoin d'une grande dextérité pour apprendre son maniement, elle est très redoutable et permet à son utilisateur de facilement retourner la situation à son avantage. Principalement utilisée par les assassins sith et les ombres jedi, elle possède une multitude de forme et de couleur de cristaux de kyber.

	Att. 1 : Frappe double	Att. 2 : Frappe précision
Dégâts	2D4 + mod DEX	1D4 + mod DEX + mod AFF
Types de dégâts	Tranchant	Tranchant
Effet particulier	Aucun	2 Brûlure



Double sabre laser :

Les combattants aiment se battre à deux lames sur le champ de bataille, maître dans l'art du maniement du sabre, plus que de celui de manipuler la Force. Grâce à ces armes ils font un carnage, elles possèdent une multitude de forme et de couleurs de cristaux de kyber.

Pour les manipulateurs de la Force, le sabre laser est une extension de leur corps, ils peuvent donc y faire parcourir la Force pour augmenter la puissance de leur attaque.

	Att. 1 : Frappe percutante	Att. 2 : Danse tranchante
Dégâts	2D4 + mod FOR	1D4 + mod DEX + mod FOR
Types de dégâts	Tranchant	Tranchant
Effet particulier	Aucun	Aucun



VIBROARMES

À la base, la technologie utilisée par la vibrolame ou couteau à vibrations avait des emplois pacifiques à l'image des vibrocouteaux qui sont utilisés dans l'industrie lourde ou encore les vibroscalpels que les chirurgiens manient lors d'opérations délicates. La vibrolame est une arme très populaire dans la galaxie que beaucoup de soldats et de mercenaire des combats rapprochés apprécient.

Vibrocouteau : Très répandu chez les mercenaires et les agents impériaux (Nom de code « Opérateur»), ils sont capables de couper même les armures blindées, très utile pour assassiner.

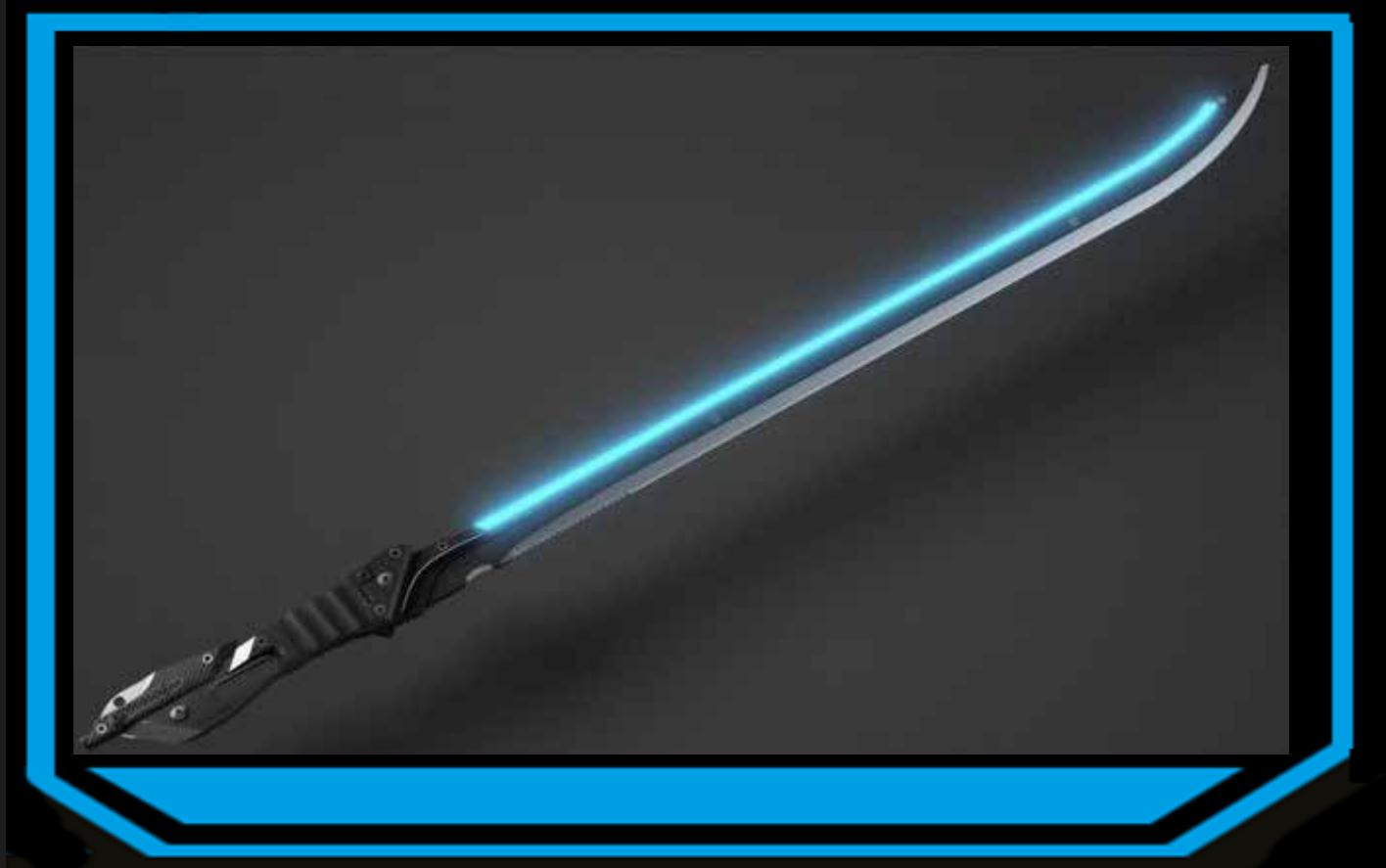
	Att. 1 : Frappe chirurgicale	Att. 2 : Lancer de couteau
Dégâts	1D6 + mod DEX	1D4 + mod DEX + mod PRE
Types de dégâts	Tranchant	Tranchant
Effet particulier	Aucun	Aucun



Vibrolame : Les vibrolames sont des armes à vibrations possédant une fine membrane laser, perfectionnant ainsi le tranchant des lames. Souvent utilisée par les soldats expérimentés, la vibrolame est utile pour ouvrir un passage dans les blindages ennemis. Elles étaient parfois enduites de cortosis (minéral assez rare ayant la particularité de pouvoir contrer les sabres laser) pour un duel contre un Jedi ou un Sith portant un sabre laser.

Comme les blasters, les vibroarmes peuvent intégrer un module extérieur pour faire des dégâts de brûlure ou électrique.

	Att. 1 : Frappe unique	Att. 2 : Tranche blindage
Dégâts	1D6 + mod FOR	1D4 + mod FOR + mod DEX
Types de dégâts	Tranchant	Tranchant
Effet particulier	Aucun	Saignement



INTRODUCTION - ÉQUIPEMENT

Au départ de l'aventure vous possédez tous la même chose dans votre inventaire, un pack d'objet basique, contenant tout le nécessaire pour bien commencer :

- **1 Comlink** : Capable de tenir dans la paume de la main d'un Humain, le comlink est l'instrument de communication longue distance de base. Décliné en d'innombrables modèles au cours des millénaires, sa fonction et son principe n'ont jamais changé : permettre à deux individus de communiquer de manière quasiment instantanée. En plus de pouvoir se fixer quasiment n'importe où, de la ceinture au poignet en passant par un élément d'un équipement de combat, un bon nombre de ces appareils ont un système de recherche de fréquences et un système de brouillage afin de protéger des communications aisées à intercepter. La zone d'émission moyenne de ces appareils est d'environ cinquante kilomètres et peut aller jusqu'à cent pour atteindre des vaisseaux situés en orbite basse par exemple. Une autre caractéristique des comlinks est particulièrement sujette à des variations : leur ergonomie. La plupart peuvent se tenir dans la main- ou le tentacule ou tout autre appendice préhenseur- mais certains sont conçus pour s'intégrer dans des casques, ce qui est utilisé par de nombreux groupes militaires, dont les Mandaloriens. D'autres se fixent au poignet, avec les limitations impliquées par leur faible taille.
- **1 Respirateur Aquatique** : Le masque respiratoire est un accessoire petit et discret, très facile à dissimuler. Même s'il paraît minuscule pour un respirateur, il est conçu pour être autant ergonomique que pratique : en effet, il se compose d'une paire de petits réservoirs cylindriques contenant les réserves d'oxygène, suffisantes pour permettre à un être humain, ou du moins un être entrant dans la catégorie des humanoïdes, de respirer sous l'eau pendant une durée d'à peu près deux heures standard. Il est adaptable pour n'importe quel environnement, que ce soit aquatique ou terrestre, car avec des centaines de milliers de monde habités, certains peuvent avoir une densité de gaz toxiques conséquente.
- **1 Holoprojecteur** : Un holoprojecteur, ou projecteur holographique, est un dispositif permettant d'enregistrer, de recevoir ou de projeter un hologramme.
- **1 Balise de repérage** : La technologie la plus puissante peut parfois prendre les formes les plus discrètes, et la caractéristique principale d'un de ces équipements est tout à fait paradoxale : la balise de repérage, mieux connue sous le nom de mouchard, est un dispositif de la taille d'une paume humaine, mais dont l'utilisation peut faire pencher le cours d'une bataille, sinon de toute une guerre. Ainsi, comme son nom l'indique, un mouchard permet à son utilisateur de traquer un vaisseau et de le repérer jusqu'aux confins de la galaxie et, à fortiori, de localiser et attaquer des bases secrètes ou tendre des embuscades.
- **3 Médipac (1D6 Soin)** : Un medpac est une petite trousse de premiers soins qui contient du matériel de diagnostic à utilité limitée et d'autres médicaments essentiels pour le traitement des plaies. À l'époque de l'Ancienne République, les medpacs avancés étaient aussi fréquemment disponibles. Ces kits contiennent une gamme d'équipements plus étendue que le medpac standard pour le traitement des blessures graves. De plus, dans de rares cas, un pack de survie est disponible chez certains des commerçants les plus exclusifs. Cet article contient des régénérateurs cutanés très avancés et d'autres équipements médicaux nécessaires pour le traitement des plaies potentiellement mortelles.
- **1 Lampe Torche**

ÉTAPE 5 : PASSÉ DE VOTRE PERSONNAGE

Maintenant que votre personnage vient de s'équiper et qu'il prend vie petit à petit, nous allons continuer à lui trouver son identité.

Vous commencez votre aventure prisonnier sur Nar-Shadda, dans le secteur de l'Empire, dans la Ville de l'Ombre, lieu où l'Empire garde ses prisonniers les plus précieux qui peuvent encore leurs être utiles.

Voici ce que notre Codex possède comme informations à propos de la Ville de l'Ombre :

À première vue, la Ville de l'Ombre ressemble à n'importe quel autre taudis de Nar Shaddaa. C'est sa population qui en fait un endroit unique. La Ville de l'Ombre n'accueille pas des gangs de la pègre ni des Hutts puissants, mais des prisonniers qui ont été utiles à l'Empire par le passé et qui pourraient l'être encore : des scientifiques, des assassins et des expériences génétiques trop précieux pour être tués et trop dangereux pour être libérés.

Des implants crâniens conçus pour exploser à la sortie du périmètre de la Ville de l'Ombre sont implantés dans la tête des prisonniers. Des prisons secondaires dirigées par un personnel impérial renferment des prisonniers qui doivent rester dociles. La plupart des habitants de la Ville de l'Ombre essayent de profiter au mieux de leur retraite forcée anticipée en coopérant avec les autorités impériales et en menant une vie relativement «normale»... mais aucun n'hésiterait à s'enfuir si l'opportunité se présentait.

L'Empire paye généreusement le Cartel des Hutts pour qu'il s'occupe de la Ville de l'Ombre. Les Hutts oublient vite les risques liés à la prise en charge de prisonniers que l'Empire refuse d'accueillir sur son territoire quand ils reçoivent leurs récompenses.

À vous de déterminer quel coup du destin vous a fait atterrir ici...

Pour vous aider à trouver le passé de votre personnage et écrire sa biographie si vous avez besoin d'un petit coup de pouce, **ce JdR vous propose d'avoir fréquenté une des factions** présentées ci-après.

Oui, «avoir fréquenté», au passé. C'est très important. Difficile de partir dans une grande aventure galactique si vous faites partie du MedCorps de l'Ordre Jedi, ou si vous êtes à l'heure actuelle un Sith alors que votre compagnon est un Jedi Gardien...

Ces factions ont été plus ou moins influentes selon les époques, mais sont en tout cas bien présentes aujourd'hui et ont toujours leur rôle à jouer dans l'Histoire de la Galaxie.

Donc votre personnage peut avoir appartenu ou fréquenté les Jedi, Sith, ou autre faction criminelle, mais s'en **est actuellement éloigné** pour X ou Y raison (padawan ayant arrêté sa formation pour divergence d'opinion, contrebandier quittant son cartel pour partir en solo...).

Il aura néanmoins avec lui les connaissances liées à sa formation, son mode de vie ou le milieu dans lequel il a baigné, ainsi que les relations qu'il s'y sera faites, et sera ainsi peut-être plus à même de résoudre des problèmes au cours de l'aventure. **N'hésitez donc pas à négocier des atouts ou des connaissances en fonction de votre background.**

L'exception sont les Mandaloriens. Vous êtes un Mandalorien à vie, sauf si vous brisez ou ne respectez pas les Six Actions (porter une armure, parler le Mando'a, être capable de se défendre et de défendre sa famille contre toute agression, élever ses enfants dans le respect des traditions et principes mandaloriens, contribuer à la survie et à la prospérité de son clan et se rallier à la bannière du Mandalore quand celui-ci l'ordonne).

Cependant votre personnage sera plus un solitaire comme Din Djarin, professant en tant que mercenaire ou chasseur de prime loin de son clan. Vous verrez que les Mandaloriens sont des nomades amenés à beaucoup bouger dans la Galaxie.

De manière générale, les pages qui suivent vous présentent les factions que vous pourrez croiser sur votre chemin, telles qu'elles sont dans le contexte de l'époque de l'aventure. En effet, vous êtes susceptibles d'avoir des connaissances sur l'Ordre Sith, Jedi ou l'univers de manière générale, qui découlent en fait d'évènements postérieurs à l'époque du jeu.



EV71 Δ77V7 ORDRE JEDI

Pour certains, les Jedi sont un mythe, une chimère.

Et puis d'ailleurs que connaissons-nous de leur apparition ? Peu de choses sont connues tellement cette période de l'histoire est occulte. L'étude de la Force aurait été visiblement mise en oeuvre par des organismes mystiques. Des précurseurs tel que « les paladins de l'académie Chatos », « les suiveurs de Palawa » ou encore l'ordre de « Dai Bendu » et sur des planètes aussi variées que Abbadon ou Ondos. Leur quête de connaissance les poussaient à étudier les sciences au travers d'organismes microscopiques appelés midi-chloriens agissant de façon symbiotique avec la force dans la majorité des êtres vivants.

Cependant, tous s'accordent pour dire que les préceptes principaux émanent de la planète Tython où les autochtones vouaient un culte et une idolâtrie sans limite à une énergie positive encore appelée Ashla. Mais le cœur des êtres est aisément corruptible et remplis de ce nouveau pouvoir, certains commencèrent à comploter, à utiliser ce don à des fins personnelles. Ces différents protagonistes ne tardèrent pas entrer en conflit dans leurs intérêts de pouvoir et de puissance. Un grand conflit eu lieu que l'on nomme 'les guerres de la force'. Peu de choses sont contées sur cette triste époque, mais tout ce que l'on en retient est le retour au calme avec la formation d'un ordre monastique basé sur les préceptes d'harmonie, de savoir, de sérénité et de paix.

L'ordre Jedi peut être considéré comme un groupe d'études théologiques et philosophiques. Il porte ses études sur l'apprentissage et la maîtrise de la Force. Lors de la création de la République, les Jedi décident de prendre une part active dans la société galactique, en utilisant la Force pour la paix, la justice et l'ordre. L'une des traditions de la planète Tython résidait en l'initiation de la « forge Jedi » où les élus pouvaient canaliser leur pouvoir à travers de grandes épées composées de divers métaux. Ce n'est qu'avec le temps et la découverte du laser que ces fameuses épées deviendront obsolètes. C'est pour libérer les mondes de l'oppression et des tyrannies de toute sorte qu'une faction de Jedi décida de sortir hors des sentiers battus et de traverser la galaxie pour porter assistance aux peuples opprimés.

Ainsi apparaissent les chevaliers Jedi, gardiens de la paix et de la justice à travers la galaxie.

Ils combattent les criminels interplanétaires et essaient de régler les différends sidéraux, devenant ainsi légendaires à travers toute la galaxie. La légende raconte, bien plus tard, que le premier des Chevaliers Jedi apprit l'utilisation morale de ses pouvoirs grâce à la race des Caamasis.

Les prouesses des Jedi sont devenues célèbres. Soutenus par la Force, ils ont progressivement été respectés et honorés dans toute la galaxie. On les prenait pour des érudits, des guerriers et des philosophes. Ils étaient cela... et bien plus encore. Les Jedi se sont répandus à travers toute la galaxie, protégeant la République et surveillant ses nombreux systèmes.

Devenir un Jedi requérait un profond engagement et un esprit astucieux ; la vie d'un Jedi était faite de sacrifice. Pour éviter les transgressions, suite à la bataille de Ruusan, ceux qui montrèrent une aptitude à la Force étaient pris directement à la naissance, ou peu après, pour être entraînés dans le Temple Jedi sur Coruscant ou dans de plus petites enclaves Jedi en tant que Padawans. Dès le début de leur entraînement, le Jedi devait adhérer à un code strict, qui incluait des concepts tels que la patience, la rationalité, ou la bienveillance. Les émotions telles que la haine, la colère ou la peur étaient considérées comme destructives et conduisant au Côté Obscur de la Force. Elles étaient donc bannies de l'enseignement Jedi.

Il n'y a pas d'émotion, il y a la paix.

Il n'y a pas d'ignorance, il y a la connaissance.

Il n'y a pas de passion, il y a la sérénité.

Il n'y a pas de chaos, il y a l'harmonie.

Il n'y a pas de mort, il y a la Force.

Code Jedi



Les trois piliers du Jedi - la Force, la Connaissance et l'Auto-discipline englobent toutes les actions du Jedi et renforcent les préceptes du Code du Jedi. Parce que la Force se trouve en tout, elle figure à juste titre en première position. La force du Code Jedi et l'organisation de l'Ordre reposent sur ces trois principes de base.

HIÉRARCHIE JEDI

Initié Jedi – membres les plus récents de l’Ordre, ces personnes sensibles à la Force avaient le rang d’initié et commençait leur entraînement commun au sein de clan. Après la bataille de Ruusan (1000 av. BY), ils étaient recrutés sur des mondes dans toute la galaxie où des tests sanguins étaient requis dès la naissance. Les initiés étaient pris à leur famille et amenés à l’académie Jedi pour débuter leur entraînement. Avant cette bataille, ces tests étaient moins systématiques et il arrivait que des apprentis commencent une formation à l’âge adulte. Ils sont réparties en « clans » puis éduquées par un maître Jedi vénérable et expérimenté, qui leur enseignait la voie des Jedi et les pouvoirs de la Force.

(À l’époque de votre aventure, votre personnage peut donc avoir été un padawan à l’âge adulte)

Padawan Jedi – Après avoir été sélectionnés pour être sous la tutelle d’un unique chevalier ou maître Jedi, les initiés obtenaient le titre de Padawan. Éligibles à ce rang suite à la réalisation des épreuves des Initiés, les Padawans étaient choisis à l’adolescence et complétaient leur entraînement hors de l’académie. Par tradition, les Padawans d’une espèce possédant des cheveux portaient une longue tresse de cheveux derrière leur oreille ; les Padawans sans cheveux étaient encouragés à porter des bijoux, un tatouage ou une modification corporelle similaire. Un chevalier ou un maître Jedi ne pouvait avoir qu’un apprenti à la fois après la Grande Guerre Sith, et le Padawan devait atteindre le rang de chevalier avant de pouvoir en former un. Cette règle pouvait être révoquée sur décision de l’Ordre s’il voyait ses effectifs trop baisser. Si un initié échouait trop de fois aux épreuves ou ne trouvait pas de maître, le Conseil de la Réconciliation le plaçait dans le Corps de Service Jedi. Selon les talents de l’étudiant, il pouvait rejoindre le Corps Agricole, le Corps Médical, le Corps d’Éducation ou le Corps d’Exploration. Si cela ne convenait pas à l’étudiant, il pouvait choisir de quitter l’Ordre.

Chevalier Jedi – Après une certaine période, généralement une décennie, d’entraînement en tête à tête avec un maître, un Padawan discipliné était éligible aux épreuves Jedi. Après avoir complété tous les tests, la tresse de l’apprenti était coupée par le Haut Conseil et il commençait sa vie de chevalier. Il n’était plus attaché à un maître, pouvait accepter des missions du Conseil, poursuivre un entraînement spécialisé dans l’une des trois branches de la chevalerie, ou prendre leur propre Padawan.

Maître Jedi – Un chevalier qui montrait une grande compréhension de la Force et était parvenu à entraîner au moins un Padawan pour le faire atteindre le rang de chevalier Jedi était élevé au rang de maître Jedi par le Haut Conseil. S’autoproclamer maître était mal vu et rare dans les derniers jours de l’Ordre. Parmi les maîtres de l’Ordre, seule une partie pouvait faire partie du Conseil Jedi. Constitué uniquement des maîtres les plus sages et expérimentés, le Conseil de l’Ordre avait différents niveaux d’adhésion, assurant l’expression de différentes opinions et perspectives. Le Conseil était constitué de douze maîtres, cinq à vie, quatre pour une longue période et trois pour une courte période. Le leader élu du Haut Conseil était le Maître de l’Ordre ; ce maître était également souvent le Grand Maître, leader reconnu de l’Ordre tout entier.

Grand Maître Jedi - Le titre de Grand Maître Jedi est donné à un maître Jedi du conseil reconnu comme étant le plus sage de l'Ordre. Considéré pour la plupart comme étant le chef de l'Ordre, ce titre est cependant plus honorifique qu'autre chose étant donné que la direction de l'Ordre est assumée collégialement par le Conseil Jedi. Si en théorie il n'offre aucun pouvoir politique supplémentaire, en pratique l'avis du Grand maître Jedi est généralement soutenu par le reste du Conseil, qui fait confiance à sa sagacité.



SPÉCIALISATION

Quand un padawan devient chevalier, il peut choisir d'entamer l'une des trois branches de l'entraînement Jedi. Selon ses préférences et talents personnels, il peut avoir l'opportunité de rejoindre les rangs des Jedi Gardiens, Jedi Consulaires ou Jedi Sentinelles. En plus de cette spécialisation, le Haut Conseil peut demander aux membres de l'Ordre d'assurer des rangs militaires pour défendre la République.

JEDI GARDIEN

Les chevaliers préférant agir physiquement contre le Côté Obscur de la Force et les autres menaces pesant contre la République Galactique peuvent obtenir le titre de Gardien. Brandissant leur sabre laser fièrement, ils consacrent leurs entraînements au combat (au sabre ou à mains nues) et aux compétences athlétiques. Les compétences de la Force étudiées par les gardiens sont généralement celles permettant de mettre rapidement hors d'état de nuire un opposant, améliorant leur agilité ou leur endurance. Les meilleurs maîtres de cette spécialisation sont les maîtres guerriers. Par fraternité, les Jedi Gardiens portent souvent un sabre laser de couleur bleu.

As Jedi – Les membres du Corps des chasseurs stellaires Jedi sont connus sous le nom d'As et sont spécialisés dans le pilotage de chasseurs qu'ils considèrent comme une extension d'eux-mêmes, combinant des compétences de pilotage avec la maîtrise de la Force.

Instructeur de sabre laser – Installés dans les académies Jedi, ces individus sont des maîtres habitués des combats, déterminés à transmettre leur expérience aux jeunes étudiants de l'Ordre. Le plus haut rang d'instructeur donné par le Haut Conseil est celui de maître de batailles, chargé de sélectionner les futurs instructeurs.

Jedi gardien de la paix – Ces Jedi souhaitent avoir un rôle de gardiens de la paix. Ils sont stationnés sur une planète ou dans un secteur parmi les agences de sécurité où ils travaillent avec la police spéciale de la zone. Aidant à calmer les émeutes et à capturer les terroristes, la force de sécurité du Temple est constituée de gardiens de la paix. Dans cette catégorie, un Jedi peut être entraîné pour obtenir le rang de Maître de la Porte, sniper ou brute.

Maître d'armes Jedi – un maître Jedi qui maîtrise une arme exotique est considéré comme un maître d'armes. Celui-ci figure parmi les meilleurs combattants physiques de l'Ordre.

JEDI CONSULAIRE

Se concentrant non pas sur la force physique, mais sur la maîtrise de la Force et l'affutage des compétences mentales, le chevalier Jedi qui devient un consulaire travaille avec le Corps Diplomatique de la République et les installations médicales. Supervisés par le Conseil de la Réconciliation, les consulaires ont pour vocation d'être des soigneurs, prophètes et chercheurs, portant un sabre uniquement pour la défense. Les maîtres les plus studieux de cette branche sont les maîtres sages. Les Jedi Consulaires portent généralement un sabre laser vert.

Jedi Ambassadeur – Représentant de la République sur chaque nouveau monde découvert, l'ambassadeur Jedi œuvre avec les bureaucrates pour accueillir les nouveaux gouvernements et les aider à rejoindre la République. Certains ambassadeurs sont désignés comme conseillers de certains sénateurs, ou sur requête.

Jedi Diplomate – Toujours présent en cas de disputes, le diplomate Jedi, avec le soutien du Sénat et de l'Ordre Jedi, a l'autorité nécessaire pour négocier un compromis ou un traité lors de négociations tendues. Il est souvent appelé comme diplomate impartial. C'est possiblement dû à la tradition de l'Ordre de détachement de la société séculaire et aux intuitions guidées par la Force. Ils servent de modérateurs et de négociateurs durant les disputes, et leurs jugements sont reconnus comme justes et immuables. Quand ils agissent en tant que diplomates, les Jedi font tout leur possible pour être impartiaux et justes. Certaines espèces qui respectent les Jedi, telles que les Barabels, ont l'habitude de demander le jugement impartial d'un Jedi même pour les plus petites disputes.

Guérisseur Jedi – Certains Jedi se concentrent sur des aspects humanitaires, manipulant la Force Vivante pour maîtriser l'art de la guérison de Force. Menés par le Cercle des Guérisseurs Jedi et se trouvant dans le Hall des Guérisons du Temple de Coruscant, les guérisseurs sont aussi déployés pour servir à bord de frégate de classe MedStar et, occasionnellement, dans l'Unité Mobile Chirurgicale Républicaine, surnommée Rimsoos.

Gardien du savoir Jedi – Les Jedi souhaitant contribuer à l'agrandissement des archives Jedi deviennent des Gardiens des Traditions, un groupe dirigé par l'Assemblée des Bibliothécaires. Composée d'historiens, d'archivistes, et de bibliothécaires, chaque groupe travaillent pour accroître la connaissance et préserver le passé.

Jedi Chercheur – Résolvant des théorèmes et mettant à jour les archives de l'Ordre, ces chercheurs choisissent une spécialisation comme l'archéologie, la géologie, la biologie, les mathématiques ou l'astronomie.

Jedi Voyant – Ces Jedi sont prédisposés à recevoir des visions grâce à la Force. Ils maintiennent et mettent à jour les Holocrons de l'Ordre. Les plus réceptifs d'entre eux sont appelés Prophètes et prévoient le futur de la galaxie.

JEDI SENTINELLE

Les chevaliers cherchant un équilibre entre l'entraînement au combat intensif des Jedi Gardiens et les vues philosophiques et l'enseignement des responsabilités des Jedi Consulaires deviennent des Jedi Sentinelles. Ceux-ci traquent tromperie, injustice et ramènent la lumière. Ils sont généralement employés comme éclaireurs et sont doués en sécurité, informatique ou techniques de voleurs, ainsi qu'en diplomatie. Ils portent souvent le sabre laser jaune.

Enquêteur Jedi – Ces Jedi sont spécialement nommés par le Haut Conseil pour dénicher des menaces cachées et obscures envers la galaxie telle que de puissants syndicats criminels, des corruptions et conspirations envers la République et d'autres menaces de l'ombre. Ils travaillent souvent seuls sous couverture pour infiltrer des organisations suspectes ou sont occupés à investiguer des actes criminels.

Ombre Jedi – Police secrète de l'Ordre, les ombres travaillent sous la supervision du Conseil de la Première Connaissance et sont réparties pour détruire les agents du Côté Obscur. Fortement utilisées après les Nouvelles Guerres Sith, les ombres sont responsables de la disparition du mot «Sith» des esprits de la majorité des citoyens de la galaxie. Ils endosseront souvent les rôles d'espions et de saboteurs, en faisant primer la mission sur toute autre considération, devant souvent s'adonner à des compromis moraux que d'autres membres de l'Ordre récuseraient.

Veilleur Jedi – Ces Jedi sont chargés de surveiller un système ou un secteur particulier, servant d'officier de liaison entre celui-ci et le Haut Conseil et la République. Ils sont souvent doués en diplomatie et possèdent une bonne connaissance de la culture de la zone qu'ils surveillent ; ils y vivent généralement plusieurs années.



CORPS DE SERVICE JEDI

Les Jedi servent la République de bien d'autres façons. Le Corps de Service Jedi est un groupe d'organisations supervisées par le Conseil de Réconciliation. Il permet d'obtenir une mission alternative ou supplémentaire pour ceux ayant reçu un enseignement à l'Académie.

Les membres sont généralement des individus ayant échoués aux Epreuves Initiatiques Jedi, ou des novices Jedi qui n'ont pas été choisis par un maître. Ils sont alors envoyés devant le Conseil de la Réaffectation composé de cinq Maîtres Jedi qui décident alors dans quel corps l'apprenti va être envoyé. Ils sont également rejoints ponctuellement par des Padawans, Jedi ou Maîtres attirés par la spécialisation.

Entrer dans un corps Jedi représentent souvent un échec lourd pour les apprentis. C'est pour cela que un bon nombre d'entre eux quittent les corps et abandonnent toute relation avec l'Ordre Jedi, mais certains, contents de leurs places, y restent. Ils pensent que s'ils sont là, c'est que tel est leur place.

Le Corps Agricole :

Appelé également Agricorps, la plus vaste des branches des Corps de services est composé d'individus utilisant la Force pour assurer le bon développement des cultures à travers la Galaxie et ainsi permettre l'alimentation de milliards de citoyens Républicains. Il est basé sur Salliche, Taanab et Ukio.

L'AgriCorps travaille en étroite collaboration avec l'Administration Agricole Républicaine.

Le Corps Médical :

Il est composé de douze étudiants maximum, n'ayant pas encore été choisis par un Maître pour devenir Padawan. Ils travaillent leur pouvoir de guérisseur sur Coruscant. Le MedCorps travaille en collaboration avec les docteurs du Centre Médical de Galactic City.

L'Infirmerie du Corps Médical constitue l'une des institutions les plus perfectionnées de la République. Elle est reliée au Centre Médical de la Cité Galactique par un réseau privée de transports ultrarapides. En conséquences, tous ses patients ne sont pas Jedi. Les cas les plus graves y sont parfois transférés pour bénéficier notamment des soins dispensés par le Cercle des Guérisseurs Jedi, qui relève directement du Conseil de la Réassiguation.

Les membres du MedCorps peuvent être envoyés dans des zones de guerre ou de catastrophes. Parmi les principales ressources du MedCorps figurent les Critaux de Feu, aux vertus curatives. Placés sous la vigilance du Cercle, ces cristaux sont les artefacts les plus importants du Temple. On dit qu'ils ont le pouvoir de guérir quand toute autre tentative a échoué.

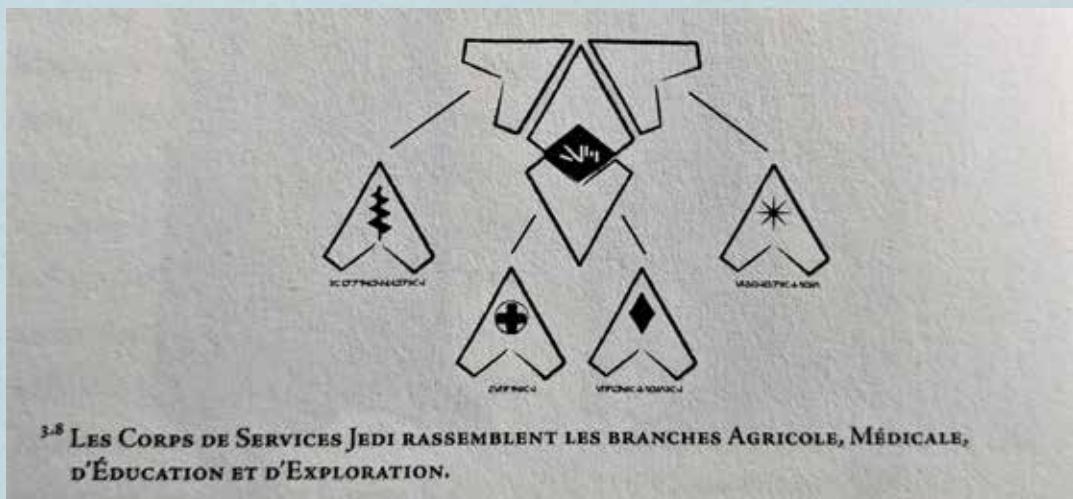
Le Corps Pédagogique :

L'ÉduCorps rassemble les intellectuels, les enseignants et les archivistes, qui passent le plus clair de leurs temps à cataloguer et à traduire.

Il est constitué d'élèves, toujours en entraînement, sous la surveillance du responsable de la Bibliothèque du Temple Jedi de Coruscant. Ils transcrivent des datas depuis les Archives.

Le Corps d'Exploration :

Leurs membres sont en charge d'explorer les Régions Inconnues et d'étudier l'Histoire des Jedi et de la Galaxie. Ils travaillent en collaboration avec le Corps de Surveillance de la République et la Société Zoologique Intergalactique. L'ExplorCorps est le corps comprenant le plus grand nombre de Chevaliers et de Maîtres.



BRÈVE HISTOIRE DE L'ORDRE JEDI

- 36 453 av. B.Y : Fondation de l'Ordre Je'daii

L'Ordre Je'daii était une organisation regroupant des êtres sensibles à la Force fondée sur Tython en -36 453 av. BY. Cet ordre ne devait pas être confondu avec l'Ordre Jedi, dont il était l'ancêtre, et qui avait été fondé onze millénaires plus tard à l'époque de la République Galactique.

Inspirés par les lunes Ashla et Bogan de Tython, les Tythans découvrirent que l'équilibre était une notion essentielle à l'harmonie et que la lumière et l'obscurité devaient vivre en équilibre dans la Force. Ils nommèrent le côté lumineux «Ashla», et le côté obscur «Bogan». Cette philosophie fut la base du dogme de la société tythan, qui se renomma bientôt «Je'daii», un mot signifiant «centre mystique» en Dai Bendu. Les membres de cette société, petit à petit transformée en Ordre, devaient respecter cet équilibre à tout prix. Les adeptes de l'Ordre Je'daii suivaient une formation stricte afin de respecter l'équilibre de la Force. Cela passait par l'étude de nombreuses disciplines et un pèlerinage auprès des neuf temples que comptait l'Ordre.

- 25 000 av. B.Y : Avènement des Légions de Lettow et Premier Grand Schisme de l'Ordre

Les préceptes et la philosophie Jedi se répandant, une petite colonie prit place sur la planète Ossus avec la création d'une école tolérant aussi bien le côté clair que le côté obscur de la force. Cette école était très tolérante quant à l'alignement et permettait d'analyser tous les aspects de la force vive (manifestation de la force à l'instant présent) et de la force unificatrice (prophétisation et vue du futur et des destinés). C'est là que les adeptes du côté obscur connus sur Tython comme les Bogans formèrent les légions de Lettow. Guidé par leur leader connu sous le nom de Xendor, ils rentrèrent en guerre contre les Jedi marquant ainsi le premier grand schisme de l'histoire galactique. Finalement les légions furent vaincues et Xendor perdit la vie.

- 9 000 av. B.Y : Les Chevaliers Jedi établissent une bibliothèque souterraine sur Yavin IV, ainsi qu'une ville autour. Ils dérivent une source d'énergie géothermale afin de créer un système de contrôle météorologique pour la planète. Progressivement, la froide et inhospitalière planète se transforme en une planète recouverte d'une forêt vierge luxuriante. Des siècles plus tard, sans que l'on sache pourquoi, la cité est totalement abandonnée et devient un mythe.

- 7 000 av. B.Y : Siècle de l'Obscurité et Second Grand Schisme

Une petite poignée de Jedi indisciplinés se tourne vers le côté obscur et en découvre toute la puissance. Ils étudiaient notamment les phénomènes de mutation et le rapport entre la Force et la vie. Ils découvrirent ainsi très vite certaines voies obscures pour contrôler leur destin et sauvegarder leurs âmes de la mort. La discorde fut grande et ce nouveau schisme, de par l'utilisation de savoirs interdits, provoqua inévitablement une guerre. Cette guerre durera 100 ans et restera connu sous le nom de siècle de l'obscurité.

- 4 250 av. B.Y. : Le Troisième Grand Schisme

En 4 250 av B.Y., un groupe de Jedi Noirs provoqua une guerre civile sur Coruscant. L'Ordre Jedi tenta d'arrêter les exactions de leurs anciens frères, mais ils échouèrent à les retenir sur Coruscant. Les Jedi Noirs s'enfuirent vers les Mondes du Noyau et s'arrêtèrent dans le système Vultar. Là-bas, ils découvrirent une ancienne technologie qu'ils croyaient capable de créer des systèmes solaires. Voyant là une puissance incroyable, les Jedi Noirs s'emparèrent de l'ancienne technologie et l'activèrent. Cependant, la puissance libérée était bien trop grande pour être maîtrisée, et l'activation du réseau de machines provoqua une gigantesque explosion qui engloutit le système Vultar et les Jedi Noirs.

- 3 997 – 3 996 av. B.Y. : La Grande Guerre Sith

La Grande Guerre des Sith, appelée également la Première Guerre des Sith ou la Guerre d'Exar Kun, représente la période durant laquelle le Seigneur Noir des Sith Exar Kun et son apprenti, Ulic Qel-Droma, ont tenté de conquérir la galaxie en partant à l'assaut de la République pour permettre à l'Empire des Sith de renaître et de retrouver sa gloire passée. Ils s'allierent aux Mandaloriens et aux Krath et déclarèrent la guerre à la République, entraînant la galaxie dans l'un des conflits les plus meurtriers de l'histoire.

La guerre finie, l'Ordre Jedi fut contraint de bâtir un nouveau Temple Jedi sur Coruscant. Afin de reconstruire une organisation solide, Nomi Sunrider, devenue le leader de l'Ordre Jedi, convoqua un conclave sur la Station Exis, une station minière du système Teedio. Là-bas, l'Ordre Jedi décida la création d'un Haut Conseil Jedi siégeant au temple sur Coruscant.

- 3976- 3960 av. BY : Les Guerres Mandaloriennes

Vingt ans après la fin de la Grande Guerre Sith, les clans Mandaloriens, désormais menés par un nouveau chef nommé Mandalore l'Ultime, s'unirent sous le drapeau des Néo-Croisés, nourrissant l'envie de se venger de la République Galactique et de l'Ordre Jedi. Mandalore l'Ultime lança sa flotte à l'attaque des mondes de la Bordure Extérieure. En réponse à cette attaque, la République Galactique ne fit rien, car le Sénat Galactique refusait de s'embourber dans une nouvelle guerre. De son côté, l'Ordre Jedi refusa d'intervenir dans le conflit naissant, car la blessure causée par Exar Kun et Ulic Qel-Droma trente ans plus tôt se faisait encore sentir.

À un moment donné, un Maître Jedi du nom de Revan commença à faire entendre son indignation quant à la neutralité de l'Ordre Jedi, et défia ouvertement le Haut Conseil Jedi. Parvenant à rallier le soutien de plusieurs Jedi, Revan et son acolyte se mirent à aider activement la flotte de la République, prenant la tête de nombreuses opérations défensives sur le front. Grâce à Revan et à ses Revanchistes, la République Galactique reconquit de nombreux mondes, repoussant toujours plus loin les Mandaloriens. Dans les derniers moments de la guerre, Revan parvint à éliminer Mandalore l'Ultime en combat singulier. La bataille de Malachor V marqua la fin des Guerres Mandaloriennes.

- 3959 – 3956 AV. B.Y : La Guerre Civile des Jedi

Quatre ans après la fin des Guerres Mandaloriennes, les héros Revan et Malak revinrent dans l'espace de la République Galactique avec leur flotte. Cependant, Revan et Malak n'étaient plus. Désormais, ils étaient Dark Revan et Dark Malak, les nouveaux représentants de l'Ordre Sith. Ne s'étant pas encore remise des Guerres Mandaloriennes, la République fut lourdement touchée. Le Seigneur Noir des Sith Revan avait à disposition une flotte complète ainsi qu'une armada de guerriers Sith, des anciens Jedi. La Guerre Civile Jedi éclata, et d'autres Jedi se joignirent aux rangs de Dark Revan. De nombreux mondes de la Bordure Extérieure tombèrent sous le coup d'une flotte Sith plus gigantesque que jamais, mais cette fois-ci, le Haut Conseil Jedi mit fin à sa politique de neutralité et décida d'éteindre le mal à sa source en neutralisant Dark Revan.

Trahi par Dark Malak, Dark Revan fut secouru par le Padawan Bastila Shan, l'un des rares Jedi à maîtriser la Méditation Guerrière. Dark Malak finit par remporter la victoire, et devint le nouveau Seigneur Noir des Sith. Fort de sa nouvelle position, Dark Malak continua la guerre que son ancien maître avait commencée, mais il privilégié la force brute à la stratégie militaire.

Les Jedi accueillirent Revan dans l'Enclave Jedi de Dantooine et effacèrent sa mémoire. Revan redevint un être réceptif à la Force et emprunta de nouveau la voie des Jedi aux côtés de Bastila Shan. Travaillant ensemble, Shan et Revan avaient pour mission de retrouver la Forge Stellaire, la source de la puissance de l'Empire Sith.

Leur route les conduisit dans le système Lehon, là où reposait la Forge Stellaire. Là, Revan engagea Dark Malak dans un combat singulier féroce, et malgré la ruse du Sith, il parvint à éliminer son adversaire. Dark Malak fut défait et mourut. Sa mission étant accomplie, Revan quitta la station avec ses compagnons, et la flotte de la République détruisit la Forge Stellaire. Peu après la fin de la guerre, Revan repartit dans les Régions Inconnues pour des raisons obscures, et son destin demeure un mystère.

- 3 954 AV. B.Y : La Première Purge Jedi

La disparition de l'Empire Sith de Dark Revan et Dark Malak laissa la place à une secte Sith connue sous le nom de Triumvirat Sith. Exerçant d'abord son influence dans le secret, le Triumvirat Sith accumula les victoires. Ne sachant pas la nature de la menace, l'Ordre Jedi décida de réunir le Conclave de Katarr. Malheureusement, l'un des membres du Haut Conseil Jedi, le Maître Jedi Atris, succomba au côté obscur de la Force et révéla la position du conclave aux Sith. Le Triumvirat Sith eut vent de la réunion et envoya le Seigneur Noir Dark Nihilus sur place. Là-bas, les Jedi s'étaient rassemblés, et en quelques secondes, ils furent oblitérés par le pouvoir obscur de Nihilus. Ce massacre marqua le début de la Première Purge des Jedi, et les quelques Jedi survivants s'éparpillèrent aux quatre coins de la galaxie, abandonnant le Temple Jedi de Coruscant et l'Enclave Jedi de Dantooine.

Peu après la tragédie du Conclave de Katarr, un ancien Jedi, qui avait servi sous les ordres de Revan lors des Guerres Mandaloriennes avant de s'exiler, refit surface et fit la rencontre d'un ancien Maître Jedi nommé Kreia. Suivant les conseils de Kreia, l'Exilée reprit la voie des Jedi et se mit à la recherche des derniers Maîtres Jedi du Haut Conseil. Sur sa route, elle rencontra le Seigneur Noir Dark Nihilus, qu'elle parvint à éliminer tant bien que mal. La poursuite de son chemin la mena jusqu'à la planète Malachor V, là où s'était tenue la dernière bataille des Guerres Mandaloriennes. Une fois à la surface de la planète morte, l'Exilée infiltré l'Académie Sith de Malachor V et affronta le Seigneur Noir Dark Sion. Après avoir vaincu le Seigneur de la Souffrance, l'Exilée affronta Dark Traya dans un duel féroce. Dark Traya fut vaincue, et l'Exilée quitta l'Académie Sith en ruine. Une fois en orbite, son équipage réactiva l'arme qui avait ravagé la planète six ans plus tôt et Malachor V disparut de la galaxie à jamais.

Débarrassée des Sith, l'Exilée travailla à la restauration de l'Ordre Jedi et reçut le soutien de ses nouveaux apprentis. Au fil du temps, plusieurs Jedi qui avaient survécu à la purge refirent surface et rejoignirent l'Ordre Jedi de l'Exilée pour reprendre la place qui leur revenait.

- 3681 – 3653 AV.B.Y : La Grande Guerre Galactique

En 3 681 av B.Y, la galaxie fut victime d'une attaque surprise à grande échelle. C'était l'Ancien Empire Sith Reconstitué, qui avait attendu plus de mille ans dans les Régions Inconnues le jour où il pourrait réclamer vengeance. Sous la direction du mystérieux Empereur des Sith, l'Ancien Empire Sith Reconstitué partit à la conquête de la galaxie. La Bordure Extérieure tomba très vite sous le joug de la flotte Sith, puis ce fut au tour de la Bordure Médiane. Cependant, en 3 671 av B.Y, lorsque les Sith approchèrent la planète Bothawui, dans la Bordure Médiane, la République Galactique réagit en envoyant une flotte sur place. L'assaut des Sith sur l'Espace Bothan fut repoussé avec succès, et la flotte de la République s'éparpilla sur la Bordure Médiane. En partant, la flotte ne laissa que quatre mille hommes sur Bothawui, accompagnés de quatre-vingt-quatre Jedi. Contrariés, les Sith firent converger plusieurs flottes sur Bothawui et rassemblèrent une armée de cinquante mille hommes. À ce moment, le Maître Jedi Belth Allusis mit en place la résistance de Bothawui et établit un périmètre défensif autour du générateur de bouclier planétaire, leur seule défense contre un bombardement orbital. Malgré leur infériorité numérique, les forces du maître Belth Allusis repoussèrent les assauts des Sith et parvinrent à leur infliger de lourds dégâts. Cependant, la bataille était perdue d'avance, et au fil des assauts, il ne resta plus qu'une poignée de soldats et de Jedi. Le Maître Jedi Belth Allusis tint un dernier baroud d'honneur aux côtés de ses hommes et tous périrent sous les tirs de l'infanterie Sith. Cependant, la courageuse résistance du maître Belth Allusis et de ses hommes permit d'entraver la progression de la flotte Sith, car les pertes Sith étaient trop élevées pour que leur flotte perce le front.

Quatre ans après la Bataille de Bothawui, la République Galactique se fit un nouvel ennemi : Mandalore le Bref. Le nouveau Mandalore avait été recruté par l'Ancien Empire Sith Reconstitué dans le but de créer un nouveau front au cœur de la galaxie. Sur les ordres des Sith, Mandalore le Bref rassembla une armée de guerriers Mandaloriens et mit en place le blocus de la Voie Hydienne, une voie hyperspatiale qui traversait la galaxie et qui permettait de ravitailler la Bordure Extérieure. Cet acte audacieux permit aux Sith de couper le ravitaillement des Mondes du Noyau et de provoquer une crise financière. Désespéré, le Sénat Galactique demanda officiellement l'aide de l'Ordre Jedi pour démanteler le blocus Mandalorien. Le Haut Conseil Jedi finit par accepter d'apporter son aide et prépara une force d'intervention. Une fois prête, la flottille Jedi se rendit à l'endroit du blocus et affronta la flotte Mandalorienne. Ce fut une vaine tentative puisque les forces Jedi furent rapidement annihilées. Il faudra attendre l'intervention des forces de Hylo Visz, une contrebandière influente, pour voir le Blocus Mandalorien s'effondrer.

Suite à l'effondrement du Blocus Mandalorien, l'Ancien Empire Sith Reconstitué changea de tactique et procéda avec plus d'agressivité. En 3 653 av B.Y, la République Galactique reçut une proposition plus qu'étonnante de la part des Sith : un traité de paix. Bien que méfiant, l'Ordre Jedi approuva la proposition, car la guerre ne faisait que durer sans qu'aucun des deux camps ne progresse. Le Sénat Galactique répondit favorablement à la proposition des Sith, et l'Ancien Empire Sith Reconstitué envoya des émissaires sur Alderaan, le siège des négociations. Cependant, avant même que les négociations aient pu commencer, les Sith abattirent leur dernière carte. Sans prévenir, la flotte Sith se posta près de Coruscant et envoya Dark Malgus à l'attaque du Temple Jedi. Une force d'une trentaine de Sith menée par Dark Malgus assaillit le Temple Jedi, et affronta une armada de Jedi menée par le Maître Jedi Ven Zallow. Tous les Jedi du temple furent masacrés. Une fois le temple détruit, le Seigneur Sith Dark Angral donna l'ordre à la flotte Sith de commencer l'invasion. Coruscant fut assiégée et le Sénat Galactique pris en otage. Cette attaque surprise força la République Galactique à signer le traité de paix. Le Traité de Coruscant mit officiellement fin à la Grande Guerre Galactique, mais la guerre ouverte fut très vite remplacée par une guerre froide.

La guerre étant finie, les survivants de l'Ordre Jedi retournèrent sur Coruscant pour découvrir leur temple en ruines. Cette tragédie poussa les Jedi à fuir Coruscant et à s'installer sur Python, le berceau de l'Ordre Jedi situé dans le Noyau Profond, afin de méditer et de chercher des réponses dans la Force.

JEDI NOIRS

Les Jedi Noirs, également appelé les Jedi Déchus ou Jedi perdus, sont des êtres sensibles à la Force, ayant généralement suivi un enseignement Jedi et qui ont abandonné le côté lumineux ou qui se sont laissés séduire par le côté obscur. Il peut également s'agir d'un être sensible à la Force qui n'a jamais connu la voie des Jedi mais qui aurait été formé directement en puisant dans le côté sombre ou encore des utilisateurs du côté obscur qui ne suivrait pas la voie Sith.

Les Jedi Noirs ne sont donc pas des Sith puisqu'ils ne suivent pas les mêmes règles et n'appartiennent pas à leur Ordre qui contient un héritage culturel et idéologique, auquel ils n'adhèrent pas forcément. Le premier Jedi Noir connu est Xendor, meneur du Premier Grand Schisme; même si les premiers adeptes du côté obscur remontent aux guerres de la Force, dont les noms ont été perdus dans les oubliettes de l'Histoire

Ils sont différents des Jedi Gris en cela qu'ils utilisent généralement que le côté obscur et non pas le côté lumineux.

Les Sith essaient souvent de convaincre les Jedi Noirs de travailler pour eux, sans vraiment leur accorder toute leur connaissance des techniques des Sith. Pourtant, la plupart des Jedi Noirs sont disposés à servir les Sith voir même à intégrer leur ordre, et voient cela comme un moyen d'approfondir leurs connaissances de la Force. Comme les Sith, ils utilisent généralement un Sabre laser rouge, mais peuvent également utiliser une grande variété de couleurs de sabre.



JEDI GRIS

Il est réducteur de prétendre que tous les utilisateurs de la Force non affiliés à l'Ordre Jedi basculent du côté obscur. Un sensitif peut apprendre l'autodiscipline pourvu qu'il soit bien encadré, que ce soit par un Jedi ou par une personne sage et avisée.

Des sociétés entières telles que les Voss, chez qui les sensitifs sont appelés Mystiques, ou les Sith tous sensitifs d'avant l'arrivée des Jedi noirs, ont su apprendre à apprivoiser cette énergie mystérieuse sans l'intervention des Jedi. Leur conception de leur Force n'est pas aussi tranchée que chez les Jedi, ignorant les notions de «côtés», lumineux ou obscur. Les Voss promeuvent même en réaction une approche plus nuancée, dite côté «gris».

Le Conseil a toujours été réservé à l'égard des Voss, qu'ils soupçonnent de s'adonner trop fréquemment au côté obscur sous prétexte de leur spécificité culturelle. Le précédent des Sith, qui avaient fini par se convertir unanimement, demeure selon eux l'illustration par excellence du danger de sous-estimer l'attrait du côté obscur sous couvert de neutralité.

Il n'existe pas d'Ordre des Jedi Gris. Il s'agit surtout d'une désignation donnée à des individus isolés, opposés au Conseil Jedi, ayant quitté l'Ordre ou n'ayant pas reçu de formation au sein de celui-ci. Néanmoins, nombreux Jedi Gris partagent un même mode de pensée et une même vision de la Force.

Cette vision de la Force est transcrise dans une sorte de Code. Celui-ci s'opposant à celui de l'Ordre Jedi ou des Sith.

« Il n'y a ni côté Obscur ni côté Lumineux.
Il n'y a que la Force.
Je fais ce qu'il faut pour maintenir l'équilibre.
L'équilibre est ce qui me maintient entier.
Il n'y pas de Bien sans le Mal mais le Mal ne peut être autorisé à prospérer.
Il y a la Passion mais pourtant la Paix.
Sérénité mais pourtant Émotion.
Chaos et pourtant Harmonie.
À jamais dans la Force je suis.

Je suis le détenteur de la flamme, le gardien de l'équilibre.
Je suis le porteur de la torche, éclairant la voie.
Je suis le gardien de la flamme, soldat de l'ordre.
Je préserve l'équilibre.
Je suis un Jedi Gris. »

Le terme « Jedi Gris » correspond à deux types d'individus. Il y a tout d'abord des utilisateurs de la Force qui utilisent les pouvoirs du Côté Lumineux et du Côté Obscure de la Force sans pour autant embrasser ou être pervertis par le côté sombre.

L'autre utilisation de ce terme, sert à définir les Jedi qui appartenaient à l'Ordre Jedi mais qui l'ont quitté suite à des désaccords notamment idéologiques. Ils ne suivent pas forcément le Code Jedi ni les principes stricts imposés par le Haut Conseil Jedi, cependant, ils restent du côté lumineux de la Force.

Les premiers Jedi Gris apparaissent entre -4 000 et -3 950, lorsque certains Jedi expriment leurs désaccords au sujet du Code Jedi et ses applications. Ces Jedi n'approuvaient pas l'interdiction de fonder une famille ou encore l'utilisation de certaines techniques relatives au côté obscur. D'autres Jedi furent considérés comme des Jedi Gris pour avoir exprimé leur désaccord avec le Haut Conseil sans pour autant avoir eu d'expérience avec le côté sombre de la Force. Une partie d'entre eux se regroupa sous l'appellation Paladins Gris.

Les Jedi Gris continuent de s'opposer aux individus servant le côté obscur même s'ils utilisent parfois les mêmes techniques, la différence demeure dans les objectifs qu'ils servent. Il n'est donc pas rare de voir un Jedi Gris utiliser des pouvoirs spécifiques aux Sith sans pour autant être l'un d'eux.

Par la suite, certains Jedi ont même développé des pouvoirs lumineux que l'on croyait spécifiques aux Sith. Ainsi le Jugement Electrique est l'équivalent lumineux de l'Eclair de Force.





V1N3 Δ77V17

ORDRE SITH

L'histoire de l'Ordre Jedi est ponctué de divergences et scissions. Au cours des siècles, de nombreux Jedi utilisèrent la Force pour leur propre profit, chutant vers le Côté Obscur et s'opposant ainsi aux préceptes de l'Ordre.

Dès les premiers temps, alors que la Force était encore appelée Ashla, un groupe d'adeptes au sein de l'Académie d'Ossus et corrompus par l'obscurité, formèrent les Légions de Lettow et entrèrent en guerre contre le reste de l'Ordre.

Bien que finalement vaincus, il restent les premiers opposants de l'Ordre.

Mais ce ne fut que bien plus tard que d'autre Jedi dissidents instaurèrent véritablement un Ordre Sith, voué au Côté Obscur, Ordre qui perdurera pendant des milliers d'années.



*La Paix est un mensonge, il n'y a que la passion.
À travers la passion, j'acquiers la puissance.
À travers la puissance, j'acquiers le pouvoir.
À travers le pouvoir, j'acquiers la victoire.
À travers la victoire, mes chaînes se brisent.
La Force me libéra.*

Code Sith

Considéré par certains comme l'anti-Code Jedi, le Code Sith était le mantra qui régissait la conduite des Sith et qui illustrait les principes fondamentaux de l'Ordre Sith. Persuadés d'être plus proches de l'ordre de l'univers que les Jedi, le Code Sith affichait une vision brute et intéressée de la Force.

Pour les Sith, la paix n'est qu'un état temporaire de l'univers, un objectif vain et illusoire défendu par des gens trop faibles pour survivre sans. Seule la passion permet à un être vivant de s'accomplir pleinement et de survivre au pires dangers. En puisant dans sa passion, un être vivant est capable de réaliser de grandes choses qui dépassent l'entendement des autres êtres car il n'est soumis à aucune barrière morale et peut s'adonner à sa tâche sans craindre les répercussions sur les autres. Ainsi, il cultive tout le potentiel de sa puissance, et parvient même à en dépasser les limites. Une fois la puissance acquise, l'être qui emprunte la voie des Sith peut asseoir son autorité, et en prouvant sa supériorité, il accède au pouvoir. Une fois détenteur du pouvoir, le Sith est en mesure de chercher la victoire en provoquant une lutte. Cependant, sa victoire ne sera considérée comme telle que s'il la remporte en prouvant sa supériorité sur les autres. Victorieux, le Sith se libère de toute entrave, que celle-ci soit exercée par une tierce personne ou par lui-même.

Un individu capable de respecter et d'accomplir cette manière de vivre sera alors un Sith digne de ce nom et pourra continuer sa poursuite de la perfection de la manière dont il le souhaite.

L'Ordre Sith était régi par un Seigneur Noir des Sith, qui, selon les époques, prenaient un apprenti dans le but que celui-ci lui succède. À l'époque de l'Ancien Empire Sith, le Seigneur Noir des Sith régnait sur son empire en collaborant avec le Conseil Sith, qui pouvait être soit constitué de Seigneurs Sith, soit de politiciens Sith. Ce faisant, le Seigneur Noir déléguait la supervision de son territoire à dix Seigneurs Sith qui étaient eux-mêmes rattachés à plusieurs mondes. Le Conseil Sith assurait au Seigneur Noir un contrôle constant sur son empire.



HIERARCHIE SITH

Sith Acolyte

Équivalent de l'apprenti chez les Jedi, l'acolyte est un aspirant qui n'a pas encore réussi les épreuves pour devenir Sith. Le sens des «épreuves» peut varier suivant l'époque, mais dans tous les cas, il ne représente aucune valeur aux yeux de l'Ordre tant qu'il n'a pas fait ses preuves à l'Académie des Sith de Korriban.

Sith - (*Apprenti Sith quand choisi par un maître*)

Le titre de Sith désigne l'acolyte qui a réussi (et survécu) aux épreuves de l'Académie Sith. Il est donc désormais considéré comme Sith à part entière, ni plus ni moins. Cependant, il ne porte pas de prédicts honorifiques tels que «Seigneur» ou «Dark». Cela ne change rien à la marque de respect des citoyens impériaux qui doivent s'adresser à lui par le terme «excellence» dès ce grade.

Un accolyte diplômé a le choix entre plusieurs carrières : les plus doués deviennent apprenants d'un Seigneur Sith, d'autres s'orientent vers le «recrutement» et l'enseignement des aspirants en tant que superviseurs, les troisièmes deviennent des hommes de main de l'Ordre, des assassins, des infiltrateurs etc....

Seigneur Sith (*Maître Sith lorsque celui-ci prend un apprenti*)

Seigneur Sith était un titre conféré à un puissant maître des connaissances Sith. Ce titre a un rang comparable à celui de chevalier Jedi pour l'Ordre Jedi. À l'origine, «Seigneur Sith» se référait à un haut fonctionnaire de la race des Sith. Comme la civilisation Sith avait progressé, de nombreux personnages revendiquèrent le titre.

Un Seigneur Sith n'hésite pas à être brutal, violent avec son élève ; car il est légitime autant que nécessaire que le disciple auquel il souhaite transmettre ses connaissances sur le Côté Obscur de la Force soit quelqu'un de fort, rapide, fourbe et implacable.

Comme il faut bien évidemment être membre de la tradition Sith pour devenir Seigneur des Sith, ceux qui accèdent à ce titre accèdent aussi à de nombreux secrets de leur Ordre : la connaissance Sith est abyssale, qu'il s'agisse de Sorcellerie Sith ou bien d'autres rituels. Ces mêmes connaissances servent également à accomplir de véritables prouesses sur les champs de bataille ! Mais l'accès à tous ces secrets requiert néanmoins que l'on sache lire, parler et écrire le Sith... En tant que maîtres incontestés du Côté Obscur de la Force, les Seigneurs Sith s'avèrent être ainsi des ennemis de premier plan.

Seigneur Noir des Sith - *Dark*

On peut comparer ce rang à celui de Grand Maître Jedi, mais il n'y a pas de parallèle évident avec les Jedi suivant l'époque à laquelle on se place. Titre honorifique porté par les Seigneurs Noirs des Sith, le terme Dark a toujours suscité la crainte et la peur. *Dark* serait simplement la contraction de Dark Lord of the Sith. Le titre fut à l'origine porté par la plupart des héritiers de la dynastie Sith, puis par de nombreux Seigneurs Sombres, non issus de la stricte culture Sith mais qui s'en étaient emparés pour impressionner leurs adversaires.

SPÉCIALISATION SITH

GUERRIER SITH

Formidable machine de guerre du côté obscur, le Guerrier Sith a la lourde tâche d'anéantir les ennemis de l'Empire et d'asseoir la domination des Sith à travers la galaxie. Le Guerrier canalise les émotions destructrices que sont la peur, la rage et la haine, afin de débarrasser son être de toute forme de faiblesse et de devenir un pur concentré de force brute.

Destinés à éradiquer le chaos causé par l'ignorance des Jedi, les Sith cherchent à dominer la galaxie par le pouvoir et l'intimidation. Les armées de l'Empire Sith sont entraînées dans ce but, mais elles n'y arriveront que sous le commandement des audacieux Guerriers Sith, des meneurs loyaux et puissants qui les guideront vers la conquête et la victoire.

Ces conquérants au sang-froid ne perdent pas de temps en manipulations et tactiques élaborées. Les Guerriers Sith écrasent leurs ennemis avec une volonté de fer et sèment le chaos et la désolation sur leur passage. Ils exigent une obéissance absolue de la part de leurs fidèles, mais font preuve d'une loyauté exemplaire envers leurs maîtres, quitte à surprendre alliés et ennemis par leur sens radical de l'honneur et de la discipline.

Qu'ils soient au service du Conseil Noir ou qu'ils deviennent des hors-la-loi à leur propre compte, ils mènent une vie au rythme trépidant. Leur haine viscérale à l'égard des Jedi les place en première ligne de chaque affrontement contre la République. Leur désir d'éradiquer l'Ordre Jedi nourrit bon nombre de leurs actes, sans que cela devienne pour autant une obsession malsaine. Au final, le destin de n'importe quel Guerrier Sith n'appartient qu'à lui... et gare à ceux qui se dresseront sur son passage.

Ravageur - Le Sith empruntant la voie du Ravageur jouit d'une endurance sans égale au combat. Par son zèle et sa clarté d'esprit, le Ravageur est capable de façonner la Force à sa guise, ce qui le rend quasiment invulnérable. Il encaisse sans broncher des attaques qui auraient anéanti d'autres que lui, semant ainsi le doute et le désespoir dans le cœur de ses ennemis. Protégeant ses alliés et foudroyant ses adversaires, le Ravageur ne recule devant aucun combat. Sa résistance hors norme et sa capacité à drainer l'énergie d'autrui en font un redoutable combattant. Ils sont capables de rapidement traverser les lignes ennemis d'un coup de sabre laser et infligent de lourds dégâts sur le champ de bataille.

Maraudeur - Armé de deux sabres et d'une férocité sans égale, le Maraudeur Sith décime les rangs ennemis et sème la mort avec une implacable efficacité. Sachant précisément quelle tactique adopter pour optimiser chaque attaque, il ne laisse aucune chance à ses victimes. Qu'il s'agisse d'anéantir une escouade de soldats de la République ou de terrasser un seul Jedi, le Maraudeur décèle et exploite les faiblesses de ses adversaires pour infliger un maximum de dégâts. Déterminé et inflexible, il sème la mort à travers toute la galaxie. Les Maraudeurs spécialisés en annihilation, carnage et fureur sont à l'écoute du côté obscur et manient deux sabres laser pour infliger une salve de dégâts que peu peuvent endurer.

INQUISITEUR SITH

L'histoire de l'Empire Sith est lourde de stratagèmes politiques et de secrets obscurs, les domaines de prédilection de l'Inquisiteur Sith. Dans un Empire où la traîtrise est reine, l'Inquisiteur doit sa survie à sa ruse et à sa capacité à manipuler ennemis et alliés confondus pour parvenir à ses fins. Il expérimente des pouvoirs interdits non seulement pour survivre dans cet environnement impitoyable, mais aussi pour atteindre le sommet et s'emparer du pouvoir.

Quel que soit leur potentiel, rares sont les acolytes qui réussissent les dures épreuves qui leur sont imposées avant d'être nommés Inquisiteurs Sith. Seuls les acolytes les plus déterminés réussissent, et deviennent donc de dangereux adversaires. Ces manipulateurs hors pair exploitent leurs ennemis et leurs alliés pour servir leur cause personnelle.

Bien que leurs compétences soient aussi nombreuses que variées, les Inquisiteurs Sith sont surtout craints pour leur capacité à canaliser et contrôler la Force, qui fait d'eux de redoutables combattants. Des éclairs jaillissent de leurs doigts et enveloppent leurs ennemis de Force pure. Ces éclairs de Force, permettant aux Inquisiteurs d'étourdir, soumettre ou anéantir leurs ennemis, sont devenus leur symbole.

Pour atteindre les plus hautes sphères du pouvoir, l'Inquisiteur a besoin de bien plus que de l'éclair de Force et d'un esprit brillant. Les plus grands Inquisiteurs osent braver l'inconnu en perçant les mystères du passé et en acquérant de nouveaux pouvoirs. La Force est une source de puissance illimitée, une énergie que les Inquisiteurs canalisent et modèlent à leur gré. De par l'intensité de leur existence, les Inquisiteurs peuvent devenir les architectes du futur de l'Empire... ou de leur propre destruction.

Sorcier - Le côté obscur renferme des secrets dangereux... sources d'un immense pouvoir pour celui qui ose s'en approcher. Le Sorcier puise dans les recoins les plus obscurs de la Force pour canaliser des énergies instables capables d'anéantir ses ennemis et de soutenir et guérir ses alliés. L'air qui entoure le Sorcier est chargé d'une électricité noire et ceux qui sont assez fous pour se mettre en travers de la route d'un Sorcier découvrent une nouvelle définition de la souffrance.

Les Sorciers spécialisés en Éclairs et en Folie se servent de leur maîtrise du côté obscur de la Force pour invoquer de puissants éclairs de Force et autres sombres pouvoirs pour blesser et décimer leurs ennemis.

Assassin - La vitesse et la tromperie sont les armes de l'Assassin. Qu'il s'agisse de s'infiltrer furtivement dans une base de la République pour éliminer une cible importante ou de s'inviter avec tact dans une bataille de grande ampleur, le sabre laser à double lame de l'Assassin brille avec une précision mortelle, offrant une attaque implacable et, si besoin, une formidable défense. L'Assassin canalise la Force avec tout autant de facilité, attaquant mentalement ses ennemis et manipulant les affrontements pour s'assurer que son camp l'emportera.

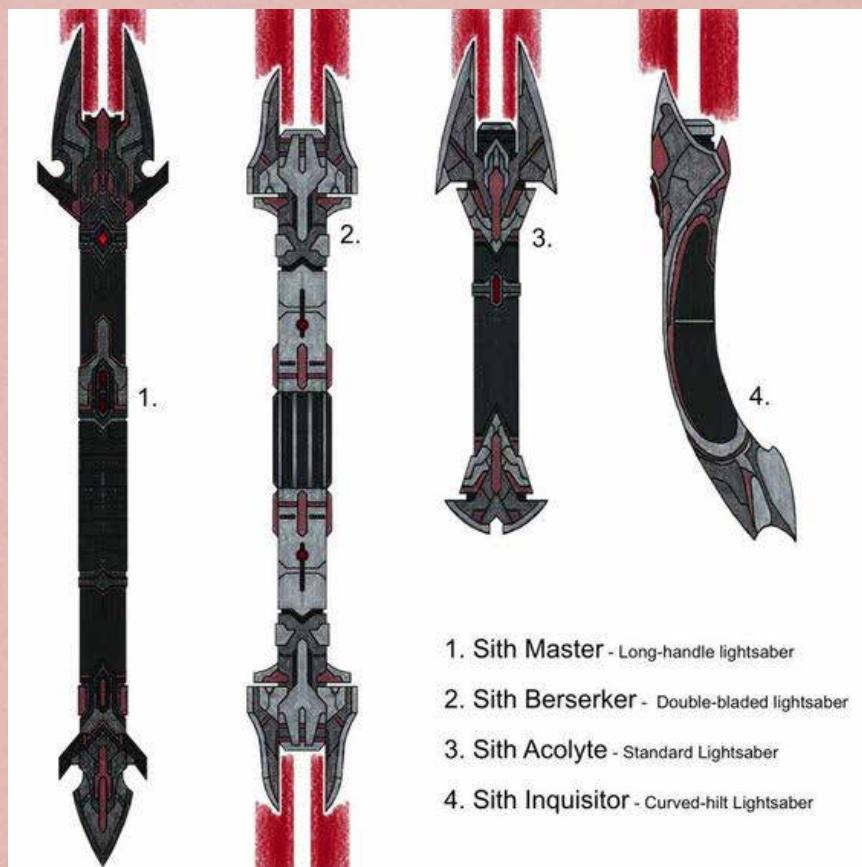
Les Assassins spécialisés en Obscurité puisent dans les profondeurs du côté obscur de la Force pour améliorer leur résistance et repousser les attaques de leurs puissants ennemis.

Alchimiste Sith - Parce qu'ils étaient bouillonnants de haine, et désireux d'inspirer la terreur, les Sith avaient toujours cherché à modifier le monde alentour... L'Alchimie Sith est une branche de la Magie Sith qui s'en prend directement au monde corporel, et ne s'encombre pas de sorts ainsi que d'illusions. L'Alchimiste Sith est, en conséquence, ce qu'on aurait pu appeler un « fabriquant de monstres »- créatures à l'apparence innommable qu'on connaissait sous le nom de Sithspawn.

L'Alchimiste Sith modèle à sa guise le gé nome de ses victimes- qu'il s'agisse d'un humanoïde docile, d'une bête sauvage, cornue, etc... n'y changeait rien. Ces créatures cauchemardesques auxquelles il donne naissance s'abattent impitoyablement sur les ennemis de leur « géniteur ».

Les Alchimistes Sith ont tellement créé d'Abominations Sith, de Bêtes Chrysalides et autres monstres dont émane le Côté Obscur qu'au lendemain de la Grande Guerre de la Sith les Ombres Jedi initièrent une vaste campagne d'extermination, plus connue sous le nom de la Grande Chasse.

Un Apprenti Sith qui accède au savoir des Alchimistes apprend à engendrer des bêtes maléfiques, ainsi qu'à fabriquer divers objets, tous très en phase avec le Côté Obscur. Qu'il s'agisse d'Amulettes, d'Armures, de Talismans ou d'autres armes employées par les Sith, les choix ne lui manque pas ! Il ne s'arrête pas à cela pour autant... En ayant recours à un complexe médical, il peut ainsi causer des mutations chez les autres créatures. De brèves utilisations de l'Alchimie Sith le rendent capable d'altérer légèrement une arme de son choix.



- 1. Sith Master - Long-handle lightsaber
- 2. Sith Berserker - Double-bladed lightsaber
- 3. Sith Acolyte - Standard Lightsaber
- 4. Sith Inquisitor - Curved-hilt Lightsaber

HISTOIRE DE L'ORDRE SITH

Durant les premiers temps de l'Ordre Jedi, environ 25.000 ans av.B.Y, un conflit interne ébranla l'organisation, conflit connu sous le nom de Premier Grand Schisme. Une terrible guerre s'engagea alors entre les deux factions, Jedi et Jedi Noirs et nombre de vaillants guerriers périrent. Après de longues années de conflit, soit cent ans, les Jedi Noirs adeptes du Côté Obscur furent vaincus.

Ces premiers adeptes de l'obscur allaient être l'amorce d'autres affrontements entre défenseur de la lumière et seigneurs des ténèbres, mineurs pour la plupart, jusqu'au Second Grand Schisme de -7000, connu aussi sous le nom de Cent Ans d'Obscurité. Suite à cette nouvelle défaite pour eux, les Jedi Noirs furent exilés des territoires de la République. Ils quittèrent l'espace républicain et découvrirent Korriban et le peuple Sith.

Bien qu'ayant été vaincus, les Jedi Noirs étaient de puissants utilisateurs de la Force.

Ils parvinrent sans grand mal à se rendre maîtres du peuple Sith, qui prit les étrangers pour des dieux. Les Jedi Noirs devinrent dès lors les seigneurs de la planète, et firent ériger quantité de monuments, de statues et de temples à leur gloire.

Deux millénaires d'évolution et de mélange entre les deux cultures brouillèrent les différences entre les natifs de Korriban et les exilés Jedi. Le terme de «Sith» engloba alors non seulement le peuple originaire de la planète, mais aussi les puissants Seigneurs qui les dirigeaient, qui furent appelés dès lors les Seigneurs Sith.

- 5 000 av.B.Y : La Grande Guerre de l'Hyperespace

En 5 000 av B.Y., le trône de l'Empire Sith était vacant, et deux rivaux se disputaient la succession du Seigneur Noir Marka Ragnos : Naga Sadow et Ludo Kressh. Durant la cérémonie funéraire de Marka Ragnos, deux explorateurs étrangers arrivèrent sur Korriban, clamant venir en paix. Méfiant, les Sith enfermèrent les deux intrus. Voyant là l'occasion de retrouver le chemin de la République qui avait isolé son espèce plusieurs siècles plus tôt, le Seigneur Sith Naga Sadow s'arrangea pour garder les deux captifs, Gav et Jori Daragon, vivants.

À force de manipulations, Sadow se fit couronner nouveau Seigneur Noir des Sith, et rassembla une grande flotte d'invasion. Une fois débarrassé de son rival Ludo Kressh, Naga Sadow suivit l'un des prisonniers qu'il avait relâché jusque dans l'espace de la République Galactique. L'invasion qui suivit fut connue sous le nom de Grande Guerre de l'Hyperespace, et devint dans l'Histoire le premier conflit d'une longue lignée entre les Sith et les Jedi.

- 4 300 – 4 350 av B.Y : L'avènement de Freedon Nadd

Vers 4 300 av B.Y, l'Ordre Sith gagna un nouveau représentant. Ce dernier s'appelait Freedon Nadd. Chevalier Jedi déchu et coupable, Freedon Nadd se rendit au cœur de l'espace Sith après avoir accidentellement tué son maître Matta Treymane. S'inspirant de l'holocron du roi Adas, et profitant de l'expérience de l'esprit du Seigneur Noir Naga Sadow, Freedon Nadd acquit de nombreuses connaissances et techniques liées à l'ancien Empire Sith.

Lorsqu'il se crut suffisamment cultivé, Nadd oblitéra l'esprit de Sadow, et prit la place du Seigneur Sith. Fort d'un nouveau pouvoir, il prit le contrôle de la planète Ondéron et y instaura un règne de terreur. Cependant, ce faisant, Nadd provoqua sa propre chute. Lorsque ses opposants, ceux qu'ils se plaisaient à bannir et à chasser, revinrent en force et provoquèrent les Guerres Bestiales, Freedon Nadd fut dépassé et fut finalement terrassé. La guerre continua bien après sa mort physique, néanmoins son esprit perdura au-delà des frontières de la mort et fit planer une aura d'énergie obscure au-dessus des familles royales qui lui succédèrent, continuant ainsi à terroriser la planète.

- 4 000 – 3 996 av B.Y : Le règne d'Exar Kun : la Grande Guerre des Sith

Lorsque les Guerres Bestiales prirent fin en 4 000 av B.Y, l'esprit de Freedon Nadd se trouva un nouvel apprenti très prometteur : le Chevalier Jedi Exar Kun. Profitant de la curiosité malsaine du jeune Jedi, Nadd attira Exar Kun au plus profond du côté obscur de la Force et l'initia aux voies des Sith. Lorsque Kun sentit qu'il était temps de frapper, il se débarrassa de Freedon Nadd en 3 997 av B.Y, et fit éclater la Grande Guerre des Sith.

Recevant le soutien de plusieurs Jedi corrompus par les énergies obscures qu'il avait déployés, Exar Kun fit la rencontre d'un jeune Chevalier Jedi déchu du nom d'Ulic Qel-Droma. Voyant en Qel-Droma une puissance énorme, Kun recruta le jeune homme pour en faire son apprenti. Ensemble, Kun et Qel-Droma ravagèrent une grande partie de la galaxie au nom de l'Ordre Sith, ravivant la gloire ancienne de l'Empire Sith.

Le temps passa, et le Seigneur Noir des Sith Exar Kun reçut le soutien d'un nouvel allié : le Krath, une organisation secrète dédiée à l'étude et à la pratique de l'ancienne sorcellerie Sith. La Grande Guerre des Sith dura quatre ans. À la fin, le Seigneur Noir Exar Kun fut vaincu sur Yavin IV. Mais peu disposé à se rendre aux Jedi, Kun usa de l'ancienne sorcellerie Sith pour libérer son esprit de son enveloppe charnelle, croyant que cela le libérerait à jamais de toute entrave. Malheureusement pour lui, le Seigneur Noir Kun se trompa et son esprit resta piégé durant des siècles dans les ruines de son temple sur Yavin IV. De son côté, son apprenti Ulic Qel-Droma survécut à la défaite de l'Empire Sith, mais pour le punir, les Jedi le coupèrent de la Force.

3 959 – 3 956 av B.Y : L'offensive de Dark Revan, la résurgence de l'Empire Sith

En 3 976 av B.Y, la galaxie plongea dans les Guerres Mandaloriennes, un conflit provoqué par Mandalore l'Ultime. Durant seize longues années, les Mandaloriens vont ravager et conquérir plusieurs systèmes de la République Galactique. En premier lieu, l'Ordre Jedi n'intervint pas, mais face aux crimes perpétrés par les Mandaloriens, un Maître Jedi va se dresser contre la décision du Haut Conseil Jedi et demander à ses frères de le rejoindre dans la lutte contre l'ennemi. Ce Jedi s'appelait Revan, et de sa décision de prendre part au conflit naquit le mouvement Revanchiste, un groupe de Jedi déterminés à combattre les Mandaloriens.

À la fin du conflit, en 3 960 av B.Y, Revan, alors à la tête de la flotte de la République, oblitéra la flotte Mandalorienne sur Malachor V. Bien que victorieux, Revan décida de traquer les restes de la flotte Mandalorienne dans les Régions Inconnues. Là-bas, Revan fit la rencontre d'une faction Sith inconnue de tous. Partant à la rencontre du leader des Sith, Revan et Malak furent victimes de témérité.

Lorsque Revan revint des Régions Inconnues, il n'était plus le héros Jedi des Guerres Mandaloriennes, mais le nouveau Seigneur Noir des Sith Dark Revan. Aidé de son apprenti Dark Malak, et de la flotte républicaine qui l'avait suivi jusque dans les Régions Inconnues, Dark Revan attaqua ouvertement la République Galactique dans un conflit connu sous le nom de Guerre Civile des Jedi.

À l'époque, le but de Dark Revan n'était pas seulement de conquérir la galaxie, mais c'était également de mettre la main sur une ancienne station de combat spatiale : la Forge Stellaire. Et le Seigneur Noir y parvint, créant une armée Sith d'une puissance sans précédent. Au début, Dark Revan remporta de nombreuses victoires, mais en 3 957 av B.Y, il fut victime de la trahison de son apprenti Dark Malak. Là, les Jedi le firent prisonnier et effacèrent sa mémoire, lui implantant celle d'un soldat loyal à la République Galactique.

De son côté, Dark Malak, devenu le nouveau Seigneur Noir des Sith, continua l'entreprise de Dark Revan seul. Revan, qui n'avait plus aucun souvenir de son passé de Sith, avait cependant gardé ses pouvoirs, et avec l'approbation du Haut Conseil Jedi, il devint l'apprenti du Chevalier Bastila Shan. Ensemble, Revan et Shan suivirent les traces de la Forge Stellaire et la retrouvèrent au cœur du système Lehon. À bord de la Forge Stellaire, Revan affronta Dark Malak, et finit par le vaincre. Malak étant mort, l'armée de la République détruisit la Forge Stellaire, mettant la flotte Sith en déroute. L'Empire Sith résurgent s'effondra, et l'Ordre Sith caché dans les Régions Inconnues subit un contretemps.

- 3 951 av B.Y : L'émergence de Dark Traya, le Triumvirat Sith

La fin de la Guerre Civile des Jedi vit l'émergence progressive du Triumvirat Sith.

Ce triumvirat était une organisation annexe de l'Empire Sith de Revan, dirigée par un trio de Seigneurs Sith : Dark Traya, Seigneur de la trahison, Dark Nihilus, Seigneur de la Faim, et Dark Sion, Seigneur de la Souffrance. L'Ordre Jedi et la République n'étant pas encore remis du récent conflit provoqué par Dark Revan, le Triumvirat Sith passa à l'acte, faisant éclater la Première Purge Jedi.

L'Ordre Jedi fut progressivement décimée par les efforts du Triumvirat Sith, et le Maître Jedi Atris facilita la tâche aux Sith en révélant la position d'un Conclave Jedi sur Katarr. Profitant du fait que les Jedi seraient rassemblés en un même endroit, Dark Nihilus se rendit en orbite au-dessus de Katarr et de son seul pouvoir, il draina toute vie à la surface de la planète, oblitérant le reste de l'Ordre Jedi et toute la population Miraluka. Puis, respectant la plus pure tradition des Sith, Dark Nihilus et Dark Sion décidèrent de se débarrasser de Dark Traya.

Désormais coupée de la Force, et faisant figure de paria, Traya reprit son ancien nom Kreia et partit à la recherche du Chevalier Jedi qu'on appelait l'Exilée. Cette dernière avait servi sous les ordres de Revan lors des Guerres Mandaloriennes, et suite aux horreurs de la guerre, s'était sciemment coupée de la Force. Ainsi, Kreia considérait l'Exilée comme une blessure dans la Force, et voyait en elle un moyen de détruire la Force une bonne fois pour toutes. C'était là son objectif.

Pendant ce temps, Dark Nihilus et Dark Sion livrèrent leurs propres guerres contre la République Galactique, comblant leurs besoins respectifs de se nourrir et de faire souffrir. Cette tactique s'avéra contre-productive, puisque la division créée par les deux Seigneurs Sith donna naissance à une Guerre Civile Sith dans laquelle les différents Seigneurs Sith de rangs inférieurs se divisèrent en un camp partisan de Nihilus et un camp partisan de Sion. Ces troubles internes facilitèrent leur destruction. En effet, l'Exilée, sous l'influence néfaste de Kreia, se lança à la poursuite de Nihilus et l'élimina.

Débarrassée de Nihilus et de Sion, Kreia passa à une autre étape de son plan. Elle élimina les derniers survivants de l'Ordre Jedi, ceux que l'Exilée avait réuni sur Dantooine, et se réinstalla dans l'Académie Traya, reprenant le titre de Dark Traya, Dame de la Trahison. Là-bas, l'Exilée vint à sa rencontre et tomba sur Dark Sion, qui était retombé sous l'influence de Traya. Dark Sion lutta de toutes ses forces, mais il n'était pas de taille face à l'Exilée, et lorsque celle-ci en eut fini avec lui, elle entra dans le cœur de l'académie pour retrouver Dark Traya. De nouveau en possession de ses pouvoirs, Dark Traya affronta l'Exilée, déchaînant ses pouvoirs de Force sur la Jedi. Mais à l'issue du combat, Dark Traya fut défaite, et l'Exilée fit sauter la planète Malachor V pour se débarrasser définitivement des énergies obscures qu'elle irradiait depuis son cœur.

- 3 681 – 3 653 av B.Y. : L'émergence de l'Empereur des Sith, la Grande Guerre Galactique

Durant plus d'un millénaire, une faction de l'Ordre Sith issue de l'Empire Sith de Naga Sadow resta cachée dans l'obscurité des Régions Inconnues.

Cette secte de l'Ordre Sith, appelée « Secte des Vrais Sith » avait été créée par un ancien Seigneur Sith vétéran de la Grande Guerre de l'Hyperespace (5000 av B.Y.). À la fin de la guerre, ce Seigneur Sith entama une errance à travers l'espace afin de trouver un endroit sûr, loin de la République Galactique, un endroit où il pourrait faire renaître son ordre. Aidé de quelques survivants, il redécouvrit le monde de Dromund Kaas, une ancienne colonie de l'Empire Sith.

Durant plus d'un millénaire, les Sith de Dromund Kaas s'évertuèrent à rebâtir un Empire Sith, érigeant de grandes cités et rassemblant une gigantesque armée. Se servant de la sorcellerie Sith pour préserver sa vie à travers les siècles, le Seigneur Sith qui avait refondé un empire s'autoproclama Empereur des Sith. En 3 959 av B.Y., soit plus de mille ans après la Grande Guerre de l'Hyperespace, l'Empereur Sith reçut une visite inopinée. Deux Chevaliers Jedi, alors à la poursuite des restes de la flotte Mandalorienne, plongèrent dans les Régions Inconnues et tombèrent sur Dromund Kaas. Curieux, ces deux Jedi, appelés Revan et Malak, allèrent à la rencontre de l'Empereur des Sith, et ce dernier réussit à les corrompre.

Bénéficiant désormais d'un nouvel allié familier de la République Galactique, l'Empereur Sith chargea Dark Revan et Dark Malak de retourner dans l'espace de la République pour préparer son invasion. Cependant, lorsqu'il repartit pour l'espace de la République, Dark Revan mena sa propre guerre, et fut vaincu avant de se repentir et de combattre aux côtés des Jedi. Cet échec retarda les plans l'Empereur Sith, mais trois cent trois ans plus tard, c'est-à-dire en 3 653 av B.Y., il fut prêt. Entamant la reconquête de la Bordure Extérieure, l'Empereur Sith fit éclater la Grande Guerre Galactique.

Durant vingt-huit ans, les Sith affrontèrent la flotte de la République et l'Ordre Jedi, et en 3 653 av B.Y., l'Empereur Sith força l'ennemi à se rendre par le Traité de Coruscant. Ce traité marqua la fin de la guerre, et l'effondrement de l'Ordre Jedi. Protégé par le Traité de Coruscant, l'Empereur Sith maintint une moitié de la galaxie sous son autorité, donnant naissance à une ère de guerre froide.



MANDALORIENS

MANDALORIENS



Structure militaire et culturelle dont les racines plongent au plus profond de l'Histoire, les Mandaloriens forment un groupe mythique, au même titre que l'Ordre Jedi ou l'Ordre Sith. Aussi loin que remontent les mémoires, les hommes et les femmes qui ont revêtu l'armure mandalorienne ont toujours été symbole de crainte et de respect.

Pour la plupart des peuples de l'univers, le simple nom de Mandalorien évoque respect et crainte et, de fait, les porteurs de la célèbre armure méritent en général amplement cette réputation. Au cours de leur histoire, les Mandaloriens se firent essentiellement connaître par leurs actions militaires, souvent contre le gouvernement galactique en place.

La plupart des gens l'ignorent, mais les Guerriers de l'Ombre disposent également d'une forte identité culturelle et d'un code d'honneur les plaçant bien au-dessus d'un simple groupe de mercenaires sans pitié comme on les dépeints parfois.

Contrairement à ce que la plupart des gens imaginent, les Mandaloriens ne sont pas tous des mercenaires ou des chasseurs de primes, même si historiquement leur dispersion et leur mode de vie nomade les ont conduits tout naturellement vers ce genre de métier : en tant que peuple nomade, peu attaché aux biens matériels, les Mando'ade accordent une grande place au mérite personnel et aux capacités de survie.

Etant depuis toujours des êtres habitués aux conditions de vie difficiles et capables de se débrouiller seuls dans n'importe quelles circonstances, les clans mandaloriens ont depuis toujours constitué un réservoir de combattants d'élite très recherchés.

Il existe cependant un grand nombre de Mando'ade qui exercent, sur Mandalore ou ailleurs dans la galaxie, des métiers plus conventionnels : certains sont des fermiers, d'autres sont des forgerons, des maîtres d'arme ou de simples ouvriers. Une chose est cependant acquise depuis longtemps : quel que soit l'emploi qu'ils occupent, tous les Mando'ade sont d'excellents guerriers et sont capables de constituer une force militaire unie et cohérente si le besoin s'en fait sentir, en un temps record.

Bien que les Mandaloriens possèdent plusieurs planètes, et qu'un certain nombre d'entre eux se soient établis dans des villages ou de petites cités, la majeure partie des Mando'ade sont des nomades qui peuvent voyager parfois très loin de leur espace. Cela s'explique d'abord par des nécessités de survie : en tant que peuple historiquement porté vers le combat et la conquête, les Mando'ade ont souvent été amenés à participer à des conflits dévastateurs qui auraient pu exterminer n'importe quel autre peuple.

En se dispersant volontairement en petits groupes à travers la galaxie, les Mandaloriens ne constituent pas une cible unique pour leurs adversaires, et peuvent se reformer rapidement même après une série de lourdes défaites.

Étant essentiellement des nomades, ils ne possèdent donc pas véritablement de foyer permanent, et de plus ils ne sont pas composés d'une seule et même espèce partageant une histoire commune. Les traditions, la culture et la philosophie mandaloriennes sont donc les seuls piliers qui assurent la cohésion du groupe, et c'est ce qui explique la force de l'identité mando'ade.

Si jamais la culture ou les principes de vie de ces guerriers venaient à disparaître au fil du temps, ce serait le groupe lui-même qui disparaîtrait, comme ont disparu nombre d'espèces intelligentes à travers les âges. Ainsi, pour un Mandalorien, la pire des situations n'est-elle pas d'être blessé ou tué, mais bien de ne pas être conscient de son héritage culturel mandalorien.



À ce titre, l'éducation des jeunes générations est particulièrement importante, et constitue l'un des piliers de la culture mandalorienne. Chaque adulte formant un jeune mandalorien est ainsi tenu moralement de lui inculquer les valeurs de son peuple afin que lui-même puisse les transmettre par la suite à ses descendants.

Comme on peut s'en douter, la famille est un aspect très important de la culture mandalorienne. Le concept de «famille mandalorienne» est d'ailleurs entendu de manière beaucoup plus large que chez la plupart des cultures, car les liens du sang n'y ont pas autant d'importance (selon le fameux précepte aliit ori'ysha tal'din, «la famille ne se limite pas aux liens du sang»). L'adoption constitue un phénomène tout à fait classique chez les Mando'ade, qui n'hésitent pas à recueillir les orphelins de guerre lorsqu'ils pensent qu'ils pourront intégrer leur groupe et l'enrichir par leur présence.

Les Mando'ade ne possèdent pas de religion à proprement parler. Ce sont des individus pragmatiques qui n'adorent pas de dieu et ne croient pas à aux manifestations divines.

En revanche, ils possèdent une importante et ancienne mythologie, qui sert de base à leur philosophie de vie. En effet tous les Mandaloriens, s'ils accordent un respect profond pour ces traditions et cette mythologie, y voient plutôt des paraboles appuyant leur mode de vie.

Par exemple, selon cette mythologie, les étoiles seraient autant de rois tombés de Mandalore, et nombre de contes anciens rapportent l'existence de créatures mythiques auxquelles bien peu de Mando'ade croient.

La plupart des êtres de la galaxie qui connaissent les Mandaloriens, ou croient les connaître, les représentent le plus souvent grâce à leur armure devenue depuis longtemps emblématique, dont le fameux casque à visière en forme de T.

Les Mando'ade lui donnent un nom : beskar'gam, ou «peau de fer» en basic, ce qui montre bien la valeur qu'accordent les Mandaloriens à cet équipement de combat.

L'armure occupe une place centrale dans la culture mandalorienne, et revêt une grande importance pour ces guerriers par ailleurs peu attachés aux biens matériels.



La plupart des armures mandaloriennes sont construites à partir de beskar, un matériau extrêmement résistant par nature, et dont les caractéristiques sont encore améliorées par les techniques demétallurgie mandaloriennes, qui y mêlent notamment du carbone pour en faire l'un des matériaux à la fois les plus résistants et les plus légers qui soient.

De par sa nature, le beskar est un matériau très recherché et donc cher. Les Mando'ade s'en séparent cependant rarement, et il est très difficile d'en acheter.

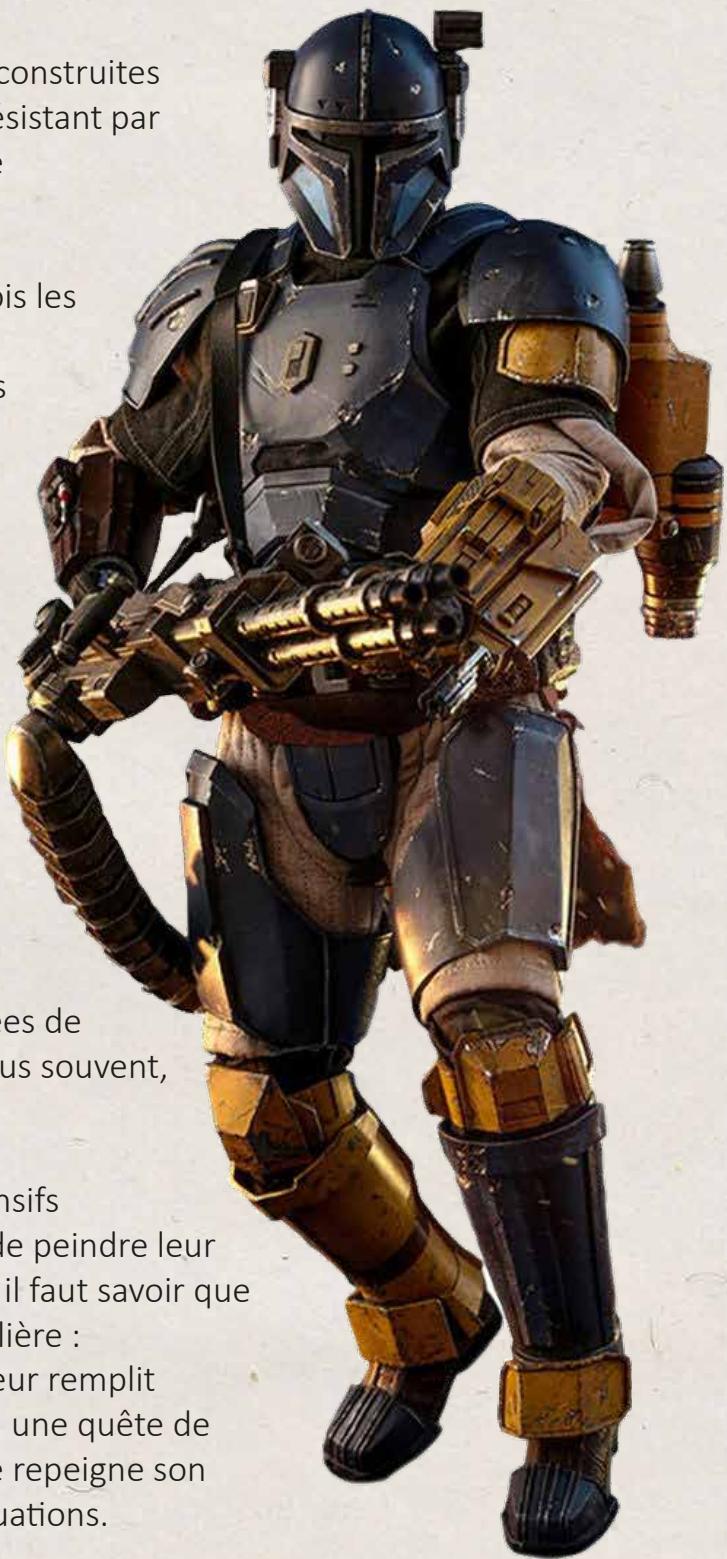
Tout comme les Jedi avec leur sabre laser, les Mandaloriens fabriquent eux-mêmes leur armure, en y ajoutant le plus souvent des éléments personnels. Ces équipements sont si importants dans la vie des Mandaloriens que les armures se transmettent de génération en génération, particulièrement celles conçues à partir de beskar.

Les armures mandaloriennes sont personnalisées de multiples façons et pour plusieurs raisons : le plus souvent, le porteur y joint l'utile à l'agréable.

Ainsi, à côté des équipements offensifs et défensifs personnalisés, les Mandaloriens ont coutume de peindre leur armure selon leurs goûts ou leur humeur, mais il faut savoir que certaines couleurs ont une signification particulière : par exemple, la couleur Or indique que le porteur remplit actuellement une quête de vengeance. En noir, une quête de justice. Ainsi, il n'est pas rare que le Mando'ade repeigne son armure plusieurs fois dans sa vie au gré des situations.

Certains signes distinctifs et symboles placés sur l'armure peuvent indiquer l'appartenance à un clan ou une famille précise, mais on n'y trouve jamais de grade militaire, les Mandaloriens n'accordant pas d'intérêt à cette notion jugée purement administrative, à l'exception de leur chef suprême, le Mandalore.

Si ce dernier juge nécessaire de désigner des commandants ou des généraux pour le seconder, ces derniers seront dès lors identifiés comme tels par leurs pairs, sans qu'il soit besoin de leur apposer un quelconque signe distinctif supplémentaire.



Certains symboles peuvent également évoquer le souvenir d'un être cher disparu ou le lignage si le porteur en est particulièrement fier. Ils peuvent aussi représenter une distinction honorifique comme le jai'galaar'la sur'haii'se («les yeux du faucon qui crie»), parfois accordée par certains chefs de clan en récompense d'actes de bravoure. Si les Mandaloriens ne sont pas des êtres vantards, ils sont en revanche très fiers et considèrent qu'il est honorable de mettre en avant de tels signes de bravoure.

Bien peu de Mandaloriens utilisent des peintures de camouflage sur leur armure, préférant la plupart du temps utiliser des couleurs vives comme le rouge, le vert ou le bleu. Cela peut paraître étrange pour un peuple essentiellement tourné vers les actions militaires, mais il est un dicton mandalorien connu selon lequel «nous voir est une chose, pouvoir réagir à temps en est une autre». Et bien souvent, l'apparition de guerriers mandaloriens en armure effraie tant leurs adversaires que ces couleurs constituent finalement un avantage tactique indéniable.

Les Mando'ade sont un peuple économique, qui a peu d'occasion de dépenser son argent, et qui en revanche remporte souvent des contrats lucratifs dans le domaine du mercenariat notamment. Les guerrières et les guerriers- puisque les deux sexes utilisent des armures mandaloriennes- se servent d'une grande part de cet argent pour améliorer leurs équipements et leurs armes. Historiquement, les Mandaloriens ont toujours été réputés pour utiliser du matériel militaire de pointe, et bien souvent construit par leurs propres moyens. Si la célèbre armure en est le symbole le plus visible, ce principe vaut également pour tout le reste de leur équipement et de leurs armes.

« Yaim cuy'vaii beskar'gam nuhoye. – La maison est là où repose l'armure »



BRÈVE HISTOIRE DES MANDALORIENS

De par sa nature même, l'organisation des Mandaloriens est fort peu connue et de nombreux éléments restent - et resteront sans doute à jamais - inconnus, même des archives les plus anciennes et les mieux informées. On sait toutefois aujourd'hui avec certitude que les Mandaloriens actuels, dont les rangs sont majoritairement constitués d'humains, ont pour origine l'ancienne espèce des Taungs, aujourd'hui éteinte. Les Taungs, des humanoïdes à la peau grise originaires de Coruscant, furent contraints de quitter leur planète suite à une guerre sanglante menée contre l'autre culture dominante de ce monde, les Zhell, eux-mêmes les ancêtres des humains actuels.

C'est à cette époque que les Taungs prirent le nom de Dha Werda Verda ou Guerriers de l'Ombre (Shadow Warriors). Après avoir quitté Coruscant, les Taungs se rendirent sur la planète Roon, sur laquelle ils s'établirent pour plusieurs millénaires, puis entamèrent leur histoire moderne par une série de conquêtes qui préfigure ce que deviendront les Mandaloriens modernes.

À cette époque, le nom même de Mandalorien n'existe pas encore. Les clans taungs, toujours avides de combats, furent menés, aux environs de l'an-7000, par un chef nommé Mandalore le Premier. Sous son commandement, les Taungs conquirent un certain nombre de mondes, dont l'un fut renommé en hommage à ce chef de guerre mythique : Mandalore. Après cela, les Taungs abandonnèrent leur ancien nom pour prendre celui de Mandaloriens, ou Mando'ade dans leur langue natale.

Au fil du temps, les Mando'ade firent entrer dans leurs rangs un certain nombre d'autres espèces, pour aboutir à une société guerrière clanique multiraciale ; clans dans lesquels les anciens Taungs avaient de moins en moins de place, mais qui demeuraient toujours placés sous la houlette d'un chef unique, le Mandalore. Finalement, pour des raisons qui restent largement méconnues, l'espèce des Taungs déclina et s'éteignit finalement. Les Mandaloriens eux-mêmes, en tant que société, continuèrent d'exister, composés essentiellement, et de manière pour le moins ironique, de combattants humains, dont certains descendaient probablement des Zhell.

La première action importante des Mando'ade au vu de l'Histoire se situa environ 4000 ans avant l'Empire, durant le conflit connu sous le nom de Grande Guerre des Sith. Il est néanmoins fort probable, pour ne pas dire quasiment sûr, que les Mandaloriens s'étaient déjà bien fait connaître avant cette date, car à l'époque de la Guerre des Sith leur réputation était déjà faite et leur force militaire était d'ailleurs à cette époque à son apogée. Les Mandaloriens étaient alors de farouches combattants, agissant sous le commandement d'un chef unique, possédant le titre de Mandalore. Selon les us et coutumes mandaloriens, ce titre revenait au premier guerrier qui constatait la mort du précédent, sur un champ de bataille le plus souvent. Ainsi, tel un étendard dont le porteur aurait été abattu, le titre de Mandalore se transmettait quasiment immédiatement après la mort de l'infortuné commandant.

Dans les mois et les années qui suivent la Grande Guerre des Sith, les Mandaloriens devinrent une force militaire de conquête à part entière, sous la houlette de Mandalore l'Ultime. Grâce notamment au génie tactique de personnages tels que Cassus Fett, les Mando'ade conquirent un grand nombre de mondes à la frontière de la République. En peu de temps, Mandalore l'Ultime contrôla une zone plus vaste que l'Espace Hutt.

Face à cette menace grandissante, la République et l'Ordre Jedi adoptèrent une position attentiste. Affaiblis par la Grande Guerre des Sith, et alors qu'aucun monde républicain n'avait encore été attaqué, les deux groupes préférèrent pour un temps laisser faire les Mandaloriens. Une position désapprouvée par de nombreux officiers de la Flotte et même certains Jedi, qui décident de mener leur propre guerre non-officielle contre les Mando'ade. Finalement, en l'an-3963, les Mandaloriens envahirent trois secteurs galactiques de la République, cette dernière ployant sous leurs assauts. C'est vers la fin des Guerres Mandaloriennes, et surtout en constatant la politique timorée du Conseil des Jedi, qui refusait d'impliquer l'Ordre dans ce conflit, que les Jedi Revan et Malak, accompagnés par un grand nombre de leurs compagnons, entrèrent en guerre contre les Mandaloriens.

Les Guerres Mandaloriennes prirent fin à la Bataille de Malachor V, au cours de laquelle Revan tua en combat singulier son adversaire, Mandalore l'Ultime. Après cette défaite, les Mando'ade déposèrent les armes et se dispersèrent. Certains retournèrent sur Mandalore, tandis que d'autres formèrent le groupe des mercenaires mandaloriens. La Grande Guerre des Sith et les Guerres Mandaloriennes prirent finalement fin sur un bilan mitigé : les Sith furent temporairement vaincus, les Mandaloriens quasiment exterminés. La République et les Jedi sortirent vainqueurs mais étaient exsangues.

Les Mandaloriens ont beaucoup souffert de cette guerre qui n'était pas la leur au départ. Broyés dans le conflit Sith/Jedi, les fiers guerriers ont été pourchassés par les Jedi. Tous les systèmes passés sous leur contrôle sont retournés dans le giron républicain, et pour long-temps l'organisation panse ses plaies. De nouvelles mentalités voient le jour, et plus jamais les Mandaloriens ne s'impliqueront dans les affaires politiques et militaires de la galaxie. Avec ces nouveaux objectifs, les Mandaloriens refont peu à peu surface et parviennent à réhabiliter leur réputation. La crainte qu'ils inspirent est toujours aussi forte, mais leurs actes sont différents : de conquérants ils sont passés au statut de mercenaires presque respectables. Leur code d'honneur et leur droiture sont reconnus de tous, et nombreux sont les jeunes hommes et les jeunes femmes qui rêvent de porter un jour la célèbre armure mandalorienne, qui a d'ailleurs beaucoup évolué avec le temps, pour adopter la forme qu'on lui connaît aujourd'hui : légère, résistante, bardée d'armes diverses, le casque avec la visière en forme de T, et le jetpack pour les plus habiles.

Si les Mandaloriens sont moins nombreux qu'avant, ils sont en revanche beaucoup plus forts individuellement que leurs aînés de la Grande Guerre des Sith. Leur équipement moderne y est certes pour quelque chose, mais c'est surtout l'entraînement qui donne à ces combattants leur force. La discipline, toujours présente, assure au groupe la cohésion d'un véritable bataillon militaire, et on peut dire sans se tromper qu'aucun groupe mercenaire n'a jamais pu arriver à un tel niveau de professionnalisme. Pendant longtemps, s'assurer les services de tels hommes étaient le gage d'un travail mené rapidement et surtout efficacement.



Δ77V7 Δ‡ 7VYKΛ ORDRE DE REVAN

L'Ordre de Revan est un culte religieux dédié à Revan, légende des guerres Mandaloriennes, à la fois Sith et Jedi et champion de la Force. Il est tourné vers l'idéal que le véritable pouvoir de la Force ne tient pas des enseignements Sith ou Jedi, et le principe de la renaissance de l'individu est au cœur du rituel d'initiation des adeptes. La grandeur de Revan et de ses actions de chaque côté de la Force qui l'a au final trahi est un exemple pour les membres de l'Ordre, qui sont persuadés que la sagesse de cette légende peut apporter la paix dans la galaxie, et changer toutes les mentalités, notamment au sein de l'Empire Sith où vit le jour ce mouvement. Tous sont accueillis parmi les fidèles de Revan sans discrimination de race, de sexe, de rang ou de puissance.

L'Ordre de Revan vit le jour sur Dromund Kaas plusieurs années avant la signature du Traité de Coruscant, sur l'initiative de Tari Darkspanner, séduite par les histoires et légendes sur ce héros des siècles passés. Elle construisit une enclave pour ses adeptes non loin de Kaas City et accueillit tous ceux qui étaient prêts à se convertir au terme d'une initiation rituelle, attirant parfois le mépris des Seigneurs Sith de la capitale qui n'approuvaient pas nécessairement son mouvement. Pacifique à ses débuts, les Révanites préconisaient l'enseignement au-delà du Côté Obscur et du Côté Lumineux et désiraient changer l'Empire Sith de l'Intérieur, conduisant les dirigeants de ce dernier à tenter d'éliminer Darkspanner, sans grand succès. Tari Darkspanner est par ailleurs convaincue que son idole a vaincu l'Empereur et possède son trône dans l'ombre.



I71C1AKV EKIV1DAN FACTIONS CRIMINELLES

LA GRIFFE BLANCHE

La Griffé Blanche est une organisation pirate qui sème le chaos sur la planète Hoth aux alentours de -3642, alors que la planète représente une véritable mine de technologie en raison de la présence de nombreuses épaves de vaisseaux de la précédente guerre. Ces pirates entrent ainsi régulièrement en confrontation avec les forces républicaines et impériales qui ont le même intérêt, et La Griffé Blanche ne cesse de croître pour devenir une menace certaine pour quiconque n'est pas préparé à les affronter.

On trouve plusieurs branches parmi l'organisation, comme la Confrérie du Déluge ou encore les Bala D'ur, et elle est composés majoritairement d'aliens. Massive, elle possède plusieurs leaders pour empêcher l'effondrement de l'organisation en cas d'assassinat.

LES LAMES NOVA

Les Lames Nova sont des pirates de la planète Rishi qui virent le jour d'une conglomération de divers équipages pirates qui finirent par s'unir sous une seule bannière pour s'emparer des routes spatiales importantes du secteur et établir un véritable embargo commercial. Ils étaient notamment repérables par leur vaisseau amiral, l'Agresseur, qui finit par s'écraser sur Rishi où ses membres le modifièrent pour en faire leur quartier général, sur l'initiative de la famille Margok dont le dernier héritier devint le chef des Lames Nova à l'époque où l'Ordre de Revan s'établit sur Rishi. Les Lames Nova régnaienr sur Rishi et furent ainsi contactées par Revan pour une alliance, mais cela les plaça dans le collimateur d'un autre pirate qui élimina des dizaines de Lames Nova et Dael Margok en personne.

Presque 10 années après la décimation subie par les Nova, les pirates étaient de nouveau une puissance à prendre en compte dans la structure criminelle de la galaxie. Sous le commandement du lieutenant Yarvok, ils représentaient une force assez importante pour semer le chaos.

LE SOLEIL NOIR

Le Soleil Noir est un vaste syndicat du crime, exerçant son influence sur toutes les planètes connues de la galaxie. Disposant de ressources quasi-illimitées, cette organisation criminelle compte des centaines de milliers de soldats sous son commandement.

Ce fut peu après la fin de la Grande Guerre Galactique, vers 3653 av.BY, que le Soleil Noir vit le jour. Profitant du chaos dont la capitale de la République fut victime après le Sac de Coruscant, plusieurs criminels unirent leurs forces pour prendre peu à peu le contrôle de certains quartiers sur la planète. Malgré la lutte des autorités contre cette organisation naissante de malfaiteurs, elles furent vite débordées par la violence et le pouvoir qu'exerçaient le Soleil Noir sur Coruscant. Avec le temps, l'influence de ce syndicat du crime s'étendit dans toute la galaxie. Toute l'organisation est dépendante d'un Sous-Seigneur, ayant toute autorité à gérer les affaires du Soleil Noir et ayant le pouvoir de vie ou de mort sur ceux ayant à faire à ce dernier. Dans la hiérarchie, neuf lieutenants sont au dessous de ce Maître, chacun essayant via des luttes de pouvoir, d'attirer les faveurs de ce dernier. Ses lieutenants, nommés les Vigos (du vieux Tionesse signifiant Neveux), disposent pour chacun de la responsabilité d'un système galactique, d'une base et d'une armée sous leurs ordres.

Le fond de commerce du Soleil Noir implique de nombreuses activités immorales : prostitution, trafique d'épices, vente d'armes, recouvrement de dettes, assassinats, vols en tout genre et autres larcins. Tout ceci sous les yeux des autorités, noyés dans la corruption par les responsables de ces crimes.

Possédant des fumeries et des salles de jeux, le Soleil Noir possède aussi de nombreux sanctuaires un peu partout dans la galaxie. Le plus connu étant celui de Coruscant, le Midnight Hall situé dans les sous sol de l'hôtel de luxe Sinharan T'sau, une station orbital relié par un duracâble de 37730 km et en orbite synchrone à la planète.

ἌΝΔΡΑ - ANNEXE

État Psychique et Physique

Brûlé : Généralement associé à une attaque de type feu, cela met feu à la cible et elle prend 1 dégâts automatique tous les tours. Cet effet n'est pas cumulable.

Empoisonné : Généralement associé à une attaque liée à l'alchimie, cela empoisonne à la cible et elle prend 1 dégâts automatique tous les tours. Cet effet est cumulable. Pour l'infliger, la cible doit rater un test de douleur.

Saignement : Généralement associé à une attaque liée à une arme très aiguisée, cela inflige une hémorragie à la cible et elle prend 1D20 + 2 Mod NOB dégâts. Pour l'infliger, lors d'une touche, l'attaquant lance 2D20, le score est stocké. Lorsque ce score atteint 100, l'effet s'inflige.

Fatigue : Généralement associé à une attaque physiquement éprouvante, cela inflige un état de fatigue automatique. Au bout de deux effets, le personnage est épuisé et subit l'état épuisement.

Épuisement : Généralement associé à une attaque physiquement éprouvante ou à une grande fatigue, cela inflige un état qui fait passer son prochain tour à celui qui le subit.

Allonge : Généralement associé à une attaque avec une arme longue, cela permet de rester hors de portée d'attaque de l'adversaire dans certaines situations.

Distance : Permet d'attaquer à distance.

Lenteur : Généralement associé à une attaque de type eau, cela ralenti la cible. Elle aura plus de mal à faire certaines actions et se déplace beaucoup moins vite. Cet effet est cumulable.

Choc : Généralement associé à une attaque de type foudre, cela handicape la cible. Elle aura plus de mal à attaquer ou à exercer une action avec la partie du corps touché.

Horreur : Généralement associé à une attaque psychique, cela terrifie la cible, elle fuit le combat ou subit de lourd malus dans le cas où elle en serait incapable.

Immobilisé : Généralement associé à une attaque handicapante, cela empêche la cible de bouger.

