PRÉSENTATION DE L'UNIVERS

Bienvenue dans le document de présentation de l'Univers Star Wars.
Celui-ci étant très étendu, attendez-vous à beaucoup de lecture et d'informations à digérer !

Notre aventure se commence en - 3 643 av. BY, sous la période appelée «L'Ancienne République, au début de La Guerre Froide entre la République et l'Empire Sith.
Ce document va essayer de vous présenter une chronologie simplifiée, les factions dominante de l'époque et leurs zones d'influence dans la Galaxie.

N'hésitez pas à demander un éclaircissement si des évènements vous paraissent flous ou mal expliqués, ou encore si vous voulez des informations complémentaires.

Si vous recherchez des informations de votre côté, n'oubliez pas de chercher des sources concernant le «Legend», notre période historique n'éxistant plus dans le «Canon» depuis le rachat de la license par Disney.

Bon jeu à vous !

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE RÉCENTE JUSQU'ICI

Alors que la République Galactique connaît la paix depuis plus de trois cents ans, elle se retrouve du jour au lendemain sous la menace d'une annihilation complète par le Second Empire Sith. Cet empire est le descendant du premier Empire et ses objectifs sont clairs : la domination galactique, la vengeance face aux torts infligés par la République et l'éradication de l'Ordre Jedi. L'un des conflits les plus ravageurs de la galaxie commence donc en-3 681 : la Grande Guerre Galactique, déclenchée par une série d'attaques dont la Campagnes du Bras de Tingel et la Bataille de Korriban. Le Second Empire s'impose rapidement pendant les premières années du conflit, semant la discorde dans la République, qui subit coup sur coup de nombreuses défaites dans la Bordure Extérieure. La République tentera bien quelques contre-attaques, comme celle de Korriban en-3 678, mais sans succès.

Il faut attendre dix ans pour que la République remporte enfin une victoire majeure. Le Second Empire Sith possède alors la moitié de la Bordure Extérieure et ses forces ne montrent pas de signe de fatigue, mais leurs manouvres sont anticipés sur Bothawui, alors que l'Empire tente une percée dans la Bordure Médiane et l'Espace Bothan. De la flotte envoyée sur place, l'Empire n'en reverra jamais rien, la flotte républicaine l'a décimé en orbite, grâce à l'amiral Greik. Il ne faut pas attendre longtemps avant que la rage impériale se fasse sentir et une contre-attaque est vite organisée, placée sous le commandement du Moff Zellos. Forcé de débarquer sur la planète à cause d'un bouclier planétaire empêchant un bombardement planétaire, les impériaux se heurteront à une formidable résistance des soldats et des Jedi menés par Maître Belth Allusis, alors que ces derniers sont en infériorité numérique. L'Empire viendra à bout des défenseurs, mais au prix de trop lourdes pertes, l'empêchant de s'emparer de Bothawui. Cette victoire marque un tournant dans le conflit et la République ne semble plus sans défense face à l'avancée impériale.

Le conflit continu depuis 14 ans lorsque l'Empire tente une attaque visant à mettre à genou la République en sapant son moral. Ce n'est ni plus ni moins l'âme de la République qui est visé : Alderaan, et dans un assaut sauvage, l'Empire s'empare de la planète, grâce à Dark Malgus et ses troupes. Mais c'est sans compter avec les courageux soldats des Forces Spéciales du capitaine Jace Malcom qui contre-attaquèrent, soutenu par la Jedi Satele Shan. Ensemble, ils repoussèrent les impériaux, transformant une défaite majeure en une victoire salutaire pour le moral de la République.
C'est à partir de cette époque que l'Empereur Sith comprend que le conflit ne verrait pas de conclusion rapide et il charge ses Services Secrets d'amener les Mandaloriens à se battre pour l'Empire. L'ingéniosité des agents de l'Empire permettra au plan de l'Empereur de se réaliser et après quelques temps, un nouveau Mandalore fera son apparition. A son appel, les Mandaloriens s'engageront dans la bataille aux côtés de l'Empire, inconscients qu'en coulisse le nouveau Mandalore n'est rien d'autre qu'une marionnette impériale.

C'est dans la vingtième année du conflit que les Mandaloriens mettent en place un audacieux blocus de la Voie Hydienne, coupant les Mondes du Noyau de ses précieuses ressources. Les Jedi tentèrent bien de lever le blocus, mais en vain. Les effets se font vite sentir, la République est exsangue et les émeutes éclatent. Cet état de fait durera un peu plus d'un an avant qu'enfin la crise prenne fin grâce aux efforts d'un groupe de contrebandiers mené par Hylo Visz, dispersant le blocus grâce à l'aide de la République et amenant vers les mondes du Noyau les ressources qui manquent tant.

Fin-3 653, le Second Empire Sith fait part de ses intentions de paix à la République, proposant une conférence de paix sur Alderaan. La République, bien que méfiante, accepte et les négociations sont prévu pour le début de l'année suivante. Quand enfin les négociations débutent, l'Empire surprend la République en prenant en otage Coruscant grâce à une attaque parfaitement organisée, mettant à sac le Temple Jedi et tuant le Chancelier Suprême Berooken. Grâce à cela, l'Empire imposera ses conditions de paix à la République dans ce que l'on nommera le Traité de Corusant.

Le conflit est pourtant loin d'être réglé. En mettant fin aux hostilités ouvertes, les deux factions se préparent à un conflit d'une toute autre nature, connu plus tard sous le nom de Guerre Froide : une période d'incidents de frontières, de révoltes et de complots. La République Galactique et le Second Empire Sith sont loin d'en avoir fini …

- STAR WARS TIMELINE

République Galact.
Empire Sith
Cartel Hutt
Mandaloriens
Lames Nova
Indépendants
UNKNOWN REGIONS
TINGEL ARM
DEEP CORE
CORE WORLDS
COLONIES
INNER RIM
EXPANSION REGION
MID RIM
OUTER RIM
WILD SPACE
Coruscant
Tython
Alderaan
Balmorra
Dathomir
Korriban
Dromund Kaas
Taris
Tatooine
Rishi
Imperial Remnant
Braxant Sector
BRAXANT RUN
Dalonbian Sector
Raioballo Sector
Atrivis Sector
Lahara Sector
Quelii Sector
Gricho Sector
Aparo Sector
Wyl Sector
Corporate Sector
Allied Tion Sector
Tion Hegemony
Tion Cluster
Cronese Mandate
The Centrality
Auril Sector
Kessel Sector
Kastolar Sector
Hutt Space
Stenness Node
Hapes Cluster
Farlax Sector
Kuat Sector
Tapani Sector
Moddell Sector
Spar Sector
Ablajeck Sector
Ssi-Ruuvi Star Cluster
Lwhekk
Senex-Juvex Sectors
Vivenda Sector
Mayagil Sector
Sluis Sector
Elrood Sector
Minos Cluster
Seswenna Sector
Chommel Sector
Doldur Sector
Brak Sector
Arkanis Sector
Bothan Space
Abrion Sector
Cadavine Sector
Bajic Sector
Quence Sector
Kathol Sector
Kal'Shebbol
Exocron
Silken Asteroids
Lameredd
Excarga
Siskeen
Ryloth
Hypori
Rothana
Pzob
Kowak
Roon
Ukio
Lahsbane
Blenjeel
Kamino
Gamorr
Barab I
Rinn
Aduba III
Lannik
Ruusan
Tholarin
Sneeve
Chalacta
Kashyyyk / Trandosha
Boz Pity
Kintan
Klatooine
Kessel
Kubindi
Fwillsving
Henoghr
Nar Kreeta
Kwenn
Nimban
Toydaria
Saki
Ganath
Da Soocha V
Nal Hutta / Nar Shaddaa
Ylesia / Nyrvana
Belkadan
Zonama Sekot
Helska
Dubrillion
Bastion
Ord Janon
Sernpidal
Gravlex Med
Bimmiel
Serenno
Telos
Mirial
Ruuria
Lorrd
Cadomai
Mytus VII
Bonadan
Kamar
Ammuud
Ett IV
Ord Radama
Tiss'Sharl
Thule
Ziost
Almania
Vaynai
Troiken
Quermia
Cholganna
Makem Te
Toola
Muskree
Raxus
Brigia
Drongar
Pakuuni
Munto Codru
Mon Calamari
Eredenn
Caluula
Dellalt
Toong'l
Gand
Tund
Felucia
Galidraan
Rhen Var
Rudria
Lianna
Jaminere
Ossus
Chandaar
Nespis VIII
Belderone / Kolthis
Nam Chorios
Centares
The Wheel
Cron Drift
Anzat
Handooine
Jabiim
Iego
Saleucami
Teth
Sriluur / Ruul
Tammar
Kegan
Bimmisaari
Charros IV
Togoria
Taboon
Umbara
Manaan
Onderon
Ambria
Merson
Zeltros
Telti
Colla IV
Taanab
Hapes
Donovia
Vena
Roche Asteroids
New Holstice
Metalorn
Velmor
Aargonar
Vjun
Gala
Garos IV / Sundari
Aquaris
Myrkr
Obroa-skai
Chazwa
Tirahnn
Thisspias
Pengalan IV
Cartao
Contruum
Korda
Hok
Nak Shimor
Shulstine V
Carida
Arkania
Bogden
Ploo
Wayland
Mandalore
Phindar
Bandomeer
Null
Vanquo
Er'Kit
Yavin
Vaal
Maridum
Vorzyd
Junction
Toprawa
Vinsoth
Yiix
Katarr
Ithor / Ottega
Brath Qella
Shili
Yinchorr
Kiribi
Jagga-Two
Borleias
Velusia
Aphran
Carratos
Ord Mirit
Pantolomin
Metellos
Ruan
Empress
Teta Systems
Aargau
Vulpter
Fresia
Byss
Tarkin's Fang
Ebao
Lerra Kersil
Sarapin
Tolumus
Humbarine
Neimoidia
Recopia
Rendili
Cato Neimoidia
Commenor
Corellia
New Plympto
Duro
Talasea
Antar
Gyndine
Mimban
Tarhassan
Denon
Rhommamool / Osarian
Uktotch
Aridus
Cularin
Thaere
Druckenwell
Falleen
Rodia
Leritor
Kothlis
Bothawui
Moonus Mandel
Void Station
Geddes (Hanoon)
Krant
Ando
Piii System
Tythe / Nelvaan
Lok
Zolan
Zhar
Geonosis
Dragonflower Nebula
Silver Station
Enarc
Chommel Minor
Naboo
Arbra
Shadda-Bi Boran
Melida / Daan
Vergesso Asteroids
Svarbi 7
Svivren
Alzoc III
Utapau
Adarlon
Karideph
Pergitor
Kerest
Praesitlyn
Etshandruu Pica
Bpfassh
Queyta
Xagobah
Clak'dor VII
Dagobah
Tantra
Tibrin
Asmeru
Dorvalla
Eriadu
Sullust
Omwat
Karfeddion
Belsavis
Cyphar
Javin
Varonat
Bespin
Anoat
Hoth
Ison
Isis
Mustafar
Subterrel
Polis Massa
Rutan / Senali
Zonju V
Anoth
Yalara
Sump
Dosuun
Lorta
Malastare
Umgul / Dargul
Haruun Kal
M'haeli
Vandelhem
Nkllon
Kinyen
Derra IV
Seltos
Triffis
Monor II
Vendaxa
Kira
Tyma
Hanm
Lonopa
Moorja
Yag'Dhul
Bestine
Kooriva
Atzerri
Aleen
Devaron
Teyr
Bassadro
Vulvarch
Thyferra
Ghorman
Kiffex / Kiffu
Giju
Belgaroth
Abregado-Rae
Phu
Dalla's Nexus Station
Tross Beacon
Khomm
Ojom
Eidlose
Galantos
Widek
Byss
Tiorrim
Fresia
Uroaturoo
Ord Mantell / Qiilura
Anobis
Vortex
Fornax
Dorin
Bilbringi
Reecee
Selvaris
Glee Anselm
Iridonia
Ankus
Phaeda
Ord Canfre
Adumar
Ansion
Esfandia
Nirauan
Kril'Dor
Mobus
Klasse Ephemora
Csilla
Ilum
Rakata Prime
Zaadja
Zonama Sekot
G'rho
Rattatak
Codian Moon
Bakura
Firrerre
Cerea
Riflor
METELLOS TRADE ROUTE
WIDEK BYPASS
SHAPANI BYPASS
CORELLIAN TRADE SPINE
SANCTUARY PIPELINE
RIMMA TRADE ROUTE
CORELLIAN RUN
HYDIAN WAY
PARLEMIAN TRADE ROUTE
DARAGON TRAIL
GORDIAN REACH
DEATH WIND CORRIDOR
Legend
DEEP CORE
Galactic Region
Bespin
Star Systems and Astroid Fields
The Maw
Nebula's and other Astronomical Phenomena
Kuat Sector
Sectors and Star Clusters
Bothan Space
Autonomous Regions
Major Hyperspace Lane
CORELLIAN RUN
SALIN CORRIDOR
Minor Hyperspace Lane
XII
Reference to a Magnified Insert
Map of the Star Wars Galaxy — by W. R. van Hage

RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

La République Galactique est une des puissances les plus imposantes et une des plus étendues qui ait jamais existé, et qui aura à jamais marqué les esprits ainsi que le visage de la galaxie. Son ère d'existence et de développement s'étend sur de près de 25 000 ans d'histoire, une période extrêmement longue partagée entre temps de paix, de conflits territoriaux, et de guerres politiques internes.

La fondation de la République Galactique, eut lieu vers l'an 25000 av.BY, lorsqu'une poignée de mondes du centre de la galaxie ratifièrent la Constitution Galactique, donnant naissance à cette coalition. Les informations relatant cette période historique sont très peu nombreuses, probablement perdues dans les méandres du temps ou bien n'ont jamais existé. Il semble que les principaux Mondes du Noyau se soient rassemblés en une coalition pour former la République, et qu'un gouvernement démocratique, dont les principales valeurs étaient basées sur la liberté, la paix et la justice, ait été mis en place pour gérer l'espace territorial, avec à sa tête le premier Chancelier Suprême.

Ce changement géopolitique fut rendu possible à cette époque par le développement des tous premiers hyperdrives, qui permirent par la suite aux territoires républicains de s'étendre, raccourcissant la durée des voyages spatiaux de façon astronomique et favorisant les échanges commerciaux et les flux de population. C'est également à cette même époque qu'apparut l'Ordre des remarquables Chevaliers Jedi, protecteurs de la République et adeptes de ce qu'ils appelaient la Force. Coruscant, déjà à cette époque reculée, fut choisie comme capitale de la coalition en raison de sa position géographique d'une part, mais aussi parce que sa langue, qui donna plus tard naissance au Basic, était assez répandue dans les Mondes du Noyau. Ainsi, elle disposait déjà d'un rôle de grande envergure et accueillit en son sein le Sénat Galactique ainsi que le Temple Jedi.

LES PREMIERS CONFLITS

Dès sa création, la République entra dans de petits conflits, parmi lesquels se trouvent la guerre brutale contre le peuple Aqualish, originaire de la planète Ando. Ces derniers, au caractère xénophobe modéré, avaient effectivement ouvert les hostilités en s'attaquant à un vaisseau républicain, sans aucune sommation. Appelée à la rescousse par les voisins des Aqualish qui désiraient obtenir la protection de la République pour échapper à l'hégémonisme de leurs tortionnaires, celle-ci n'eut d'autre choix que d'intervenir.

Même si les Aqualish bénéficiaient d'un effet de surprise, leur niveau technologique était si faible en comparaison de l'arsenal républicain que la guerre, bien qu'extrêmement brutale, ne fut pas longue, et les Aqualish eux-même demandèrent grâce et se rendirent. La République accepta en imposant ses conditions, notamment l'interdiction pour les natifs d'Ando de redevenir une puissance militaire et que la planète soit gardée quelques années sous sa tutelle avant qu'elle ne puisse redevenir autonome.

LE GRAND SCHISME

Du côté de l'Ordre Jedi, des troubles ne se firent pas attendre non plus. Un jeune Padawan, Reda Jalooz, vola une relique appartenant à la monarchie de Kashi. Quelques mois plus tard, Reda Jalooz découvrit que la relique renfermait un secret aussi sombre qu'horrifiant, et demanda la clémence au Haut Conseil Jedi. Peu de temps après, une supernova détruisit entièrement le système Kashi. La cause du déclenchement de cette supernova demeure encore à ce jour inconnue. Une partie de l'opinion publique l'attribua à un désastre naturel, bien que cela soit peut-être lié à la Force. Un autre événement qui secoua l'Ordre jusque dans ces fondements fut la défection du Jedi Xendor, en l'an 24500 av.BY, qui provoqua une guerre connue sous le nom du Grand Schisme, durant laquelle de nombreux Jedi et renégats obscurs s'affrontèrent au cours de batailles sanglantes pendant près d'un siècle, au grand dam de la République. Finalement, les Jedi Noirs furent vaincus.

Durant les 20.000 années qui suivirent ce Grand Schisme, qui fut une très longue période de paix relative et de prospérité, cette République s'étendit jusqu'aux confins de la galaxie, rassemblant toujours plus de peuples, de cultures et de planètes différentes en son sein, telles que Caamas ou Carida, ses territoires grossissant à vue d'œil sur les cartes galactiques.
Cette expansion, également prospère pour le développement du commerce et de l'industrie, vit fleurir aux quatre coins de la galaxie, et en quelques siècles seulement, une multitude de grandes compagnies industrielles telles que la Corporation Technique Corellienne ou Rendili StarDrive et bien d'autres encore, tandis que de grandes routes commerciales furent tracées pour constituer un réseau dense et de plus en plus sûr pour les transactions commerciales.

Cependant, malgré cette période de prospérité, les tensions internes de la jeune démocratie ne disparurent pas pour autant : en 20000 av.BY, les Etti refusèrent d'obéir à certaines règles et lois, s'opposant ainsi à la République. Ils se constituèrent une flotte spatiale et partirent à la recherche d'un monde nouveau, loin du giron de la République. Autre exemple, celui d'une rébellion, fomentée à l'encontre du gouvernement de la République, qui fut contrecarrée de justesse en 10000 av.BY, et les réfractaires furent immédiatement exilés dans l'Espace Sauvage où, chanceux, ils colonisèrent la planète Adumar.
À cette même époque, un combattant du nom de Vall Kumauri prit, d'une manière fulgurante, le contrôle de plusieurs douzaines de systèmes dans les régions périphériques de la République sans que cela puisse inquiéter la démocratie outre mesure. L'empire de Vall s'effondra d'ailleurs aussi rapidement qu'il était apparu.

RÉJOUISSANCES

Cependant, la République connut aussi des réjouissances : des civilisations comme les Tunroth ou les Gortoh rejoignirent la République, respectivement en 9000 av.BY et 7500 av.BY, après avoir été découverts par des missions d'explorations. Des régions entières, comme par exemple le Secteur Elrood en 9000 av.BY, sont colonisées par la République, et des planètes comme Ord Mantell et Malastare, en 12000 av.BY et 8000 av.BY, deviennent des avant-postes militaires importants.

En 7000 av.BY, l'Ordre Jedi, prenant très à cœur sa tâche de protéger coûte que coûte la démocratie galactique, se vit dans la malheureuse obligation de prendre les rênes de la République pour son bien et sa sauvegarde lors des Cent Ans d'Obscurité, connu aussi sous le nom de Second Grand Schisme. En 6900 av.BY, au terme de cent ans de guerre, les adeptes du Côté Obscur furent bannis de l'Ordre et de l'espace républicain. Après avoir erré sans relâche, ces Chevaliers déchus se réfugièrent sur une planète lointaine, Korriban, occupée par la race humanoïde des Sith, réduisant ces derniers en esclavage et créant ainsi le redoutable Empire Sith, avec la planète Korriban pour nécropole. C'est à partir de ce moment-là que les Exilés furent appelés des Seigneurs Sith.

L'ÈRE DE MANDERON

Mille ans plus tard, la République déclarait la célèbre ère de Manderon débutée. En 5007 av.BY, l'insigne républicain est gravé sur la lune de Carida, une des premières planètes à s'être ralliée à la République, et qui abrita plus tard la plus grande académie militaire de renom de la République. De ces 20 siècles d'expansion et de prospérité incessantes, une période extrêmement longue et quelque peu mouvementée par certains événements ponctuels, il ne se passa rien de vraiment extraordinaire.

LA GRANDE GUERRE DE L'HYPERESPACE

Vers la fin de la plus importante apogée de la République, c'est-à-dire vers l'an 5000 av.BY, de grands troubles commencèrent à se faire ressentir. Le système Koros, comprenant sept mondes habités, fut unifié par l'Impératrice Téta avec l'aide d'une poignée de Jedi, devenant ainsi un pôle républicain important du fait de ses ressources économiques et militaires. Pendant ce temps, deux explorateurs de l'hyperespace, Gav et Jori Daragon, échouèrent par hasard au beau milieu de l'Empire Sith. Les frontières des deux plus grandes puissances de la galaxie étaient alors sensiblement proches. Naga Sadow, redoutable Seigneur Sith, cherchant à étendre sa mainmise, vit alors en ces deux explorateurs une opportunité pour redorer l'Empire Sith sur le déclin, et attaqua la République de plein fouet en déclenchant la Grande Guerre de l'Hyperespace.

Ravageant de nombreuses planètes, les Sith attaquèrent Coruscant, la planète capitale de la République, qui fut le théâtre d'une très grande bataille, sanglante et douloureuse. Mais la stratégie des Sith fut mise à jour grâce à Gav Daragon, et les Républicains, aidés des Jedi, triomphèrent et détruisirent une bonne partie de l'armée adverse.

Les forces conjuguées des Jedi et de l'Impératrice Téta s'enfoncèrent ensuite en territoire ennemi, alors que les flottes Sith étaient occupées sur divers fronts, en vue de traquer le Seigneur Noir des Sith en fuite. Celui-ci tenta bel et bien de détruire ses poursuivants par l'explosion d'une étoile, mais échoua dans sa tentative et profita de la confusion pour s'enfuir une fois de plus.

Néanmoins, Naga Sadow fut pisté, puis surpris par la flotte de l'Impératrice Téta en plein combat avec son rival, Ludo Kressh, et décida encore de fuir en ordonnant à ses forces restantes de couvrir sa retraite vers Yavin 4 lors d'une ultime bataille.

L'Empire Sith, quant à lui, fut réduit à néant de façon méthodique par les puissances victorieuses, laissant entrevoir un nouvelle période pour la République, riche en découvertes et en innovations. Cette Grande Guerre de l'Hyperespace fut la première qui opposa la République et les Jedi aux guerriers Sith, et ce ne fut pas la dernière.

LA GRANDE RÉVOLUTION DROÏDE

En 4250 av.BY, le Cataclysme de Vultar dispersa une nouvelle fois les Jedi, qui firent face à un seconde schisme, moins important que le premier, mais qui mérita tout de même une considération de la part du Conseil Jedi et du Sénat Galactique.

En 4015 av.BY, la Grande Révolution Droïde secoua Coruscant pendant quelques temps, mais le problème fut résolu grâce aux Jedi, et ce soulèvement incita par la suite les entreprises d'armes à développer une meilleure technologie à ion. Plus tard, en 4002 av.BY, des explorateurs républicains découvrirent Onderon et entrèrent en contact avec ses habitants. En raison des Guerres des Bêtes, entamées bien après la mort du Sith et dictateur Freedon Nadd, la planète restait littéralement plongée dans le chaos absolu.

Deux années après sa découverte, le Chevaliers Jedi Ulic Qel-Droma et un groupe de Jedi furent envoyés par la République pour mettre un terme aux combats sévissant sur Onderon. La reine Amanoa, descendante et héritière de Freedon Nadd, s'opposa à tout processus de paix et ne voulut pas entrer en réconciliation avec les Bestiaires ; elle souhaitait simplement s'en débarrasser.

Bien que le Maître Jedi Arca Jeth soit intervenu pour apaiser la situation, la reine mourut prématurément. Sa fille, Galia, lui succéda et épousa Oron Kira, le fils du chef des Chevaucheurs de Bêtes, ce qui mit fin à la guerre, et Onderon entra enfin dans le giron de la République. Malgré cela, des disciples de Freedon Nadd semèrent le trouble dans la capitale, Iziz. Ces fanatiques subtilisèrent le cadavre de leur maître, investirent de force la cité fortifiée et prirent en otage le Maître Jedi Arca.

Une guerre civile éclata alors, obligeant une nouvelle fois la République à intervenir et, après avoir découvert que le roi Ommin dirigeait en secret les rebelles, mandata Ulic Qel-Droma et ses hommes pour repousser les Naddistes déchaînés. Les corps de la reine Amanoa, de Freedon Nadd et du roi Ommin furent arrachés aux mains des fanatiques après de rudes combats et transportés sur l'hostile lune de Dxun, pour que tous les relents de Force Obscure soit définitivement écartés d'Onderon.

LES GUERRES SITH

Vers l'an 4000 av.BY, la planète Argazda fit sécession, prit les armes et se révolta contre la République. Le gouverneur provisoire, Myrial, profita de la situation et commença à conquérir petit à petit le secteur Kanz, incluant notamment la planète Lorrd. Le conflit de Kanz était un événement trop insignifiant en vérité pour que la République ait pu s'en soucier immédiatement.

En 3996 av.BY, la menace Sith refit surface avec la venue du Seigneur Noir des Sith Exar Kun et de son jeune apprenti Ulic Qel-Droma, qui avaient en tête de reconstruire l'Empire Sith.

Le pouvoir de Kun, attisé par un holocron Sith, était tel qu'il fit basculer certains Jedi sous sa bannière. Avec ses guerriers massassi, ses Jedi Noirs, les Mandaloriens et les Krath, il lança une offensive meurtrière sur l'ensemble du territoire républicain.

Les Krath, eux, furent refoulés dès les premières heures du conflit par les forces combinées des Jedi et de la République lors de la Bataille de Koros Major, après avoir tenté de prendre totalement le contrôle du système de l'Impératrice Teta.

L'apprenti d'Exar Kun, quant à lui, fut capturé lorsqu'il tenta une attaque totalement inconsidérée contre Coruscant pour s'emparer du pouvoir, échouant dans sa vaine tentative en raison d'une traîtrise à son encontre de la part d'Aleema Keto. Après avoir sorti son apprenti des geôles républicaines, Kun décida de montrer sa pleine puissance aux yeux de la République et, avec d'anciens artefacts Sith, pulvérisa une bonne partie de l'Amas de Cron et tua des millions d'êtres vivants. L'onde de choc avait comme simple but d'atteindre la Bibliothèque d'Ossus, pour obliger les Jedi à évacuer, en vue de récupérer des artefacts précieux de grande valeur.

La République, bien que terrorisée par un tel élan de puissance destructrice, ne recula pas, et décida de continuer la lutte. Un événement inattendu contra cependant les plans d'Exar Kun : la perte de l'usage de la Force chez son apprenti Ulic Qel-Droma, qui, lui montrant les horreurs qu'il a commis, révéla l'emplacement de la base de son maître aux Jedi en vue d'une rédemption.

Face à la puissance du Côté Obscur, la République laissa carte blanche aux Jedi plutôt que de risquer ses propres troupes dans un combat qui la dépassait de loin. Les Jedi rassemblèrent au plus vite des milliers des leurs pour unir leurs forces et réduire à néant Exar Kun, en plus de ses derniers Massassi. Les Mandaloriens et leur chef Mandalore, privés des Seigneurs Sith, furent mis en déroute par l'armée républicaine sur Onderon et décidèrent d'un repli stratégique en direction de Dxun, tandis que les Krath sombrèrent dans la ruine, suite à la perte de leur dernier leader, Aleema Keto. Débarrassée de toutes ces menaces, la République espéra retrouver un temps de tranquillité afin de pouvoir panser ses blessures.

LES GUERRES MANDALORIENNES ET LA GUERRE CIVILE DES JEDI

Mais à peine la République était-elle sortie d'une guerre que déjà une autre se profila à l'horizon, marquant la fin d'une ère de paix, bien trop brève. C'est effectivement en 3976 av.BY que les guerriers Mandaloriens débutèrent leurs conquêtes dans la Bordure Extérieure, en choisissant méthodiquement leurs cibles de sorte que l'espace républicain soit épargné, et donc de telle sorte que le gouvernement galactique ne puisse se mêler de leurs affaires.

Ni la République, ni les Jedi, n'intervinrent face aux massacres continus perpétrés par les Mandaloriens. Mais les Guerres Mandaloriennes ne débutèrent réellement qu'en 3963 av.BY, lorsque ceux-ci décidèrent de s'attaquer à des planètes placées sous juridiction républicaine. Les Jedi, quant à eux, ou du moins les instances dirigeantes de l'Ordre, rechignaient toujours à s'en mêler et laissèrent les militaires poursuivre seuls le combat. Cependant, deux années plus tard, en désaccord avec la décision du Conseil Jedi, les Chevaliers Jedi Revan et Malak décidèrent de leur propre chef de rejoindre le front, en entraînant plusieurs groupes d'adeptes de la Force dans leur croisade.

Une fois sur place, ils prirent le commandement d'une flotte républicaine pour combattre les conquérants Mandaloriens. Sous leurs ordres, la République remporta victoires sur victoires en moins d'une année, et les Mandaloriens se rendirent apparemment sans condition suite à l'ultime Bataille de Malachor V. Les deux Jedi, aux commandes d'une petite armada de vaisseaux, partirent, selon leurs dires, à la poursuite des dernières poches de résistance mandaloriennes. Ils se rendirent dans les Régions Inconnues et disparurent ainsi pendant près d'un an.

Vers 3959 av.BY, la flotte de Revan et Malak réapparut au sein de l'espace républicain, accompagnée de nombreux navires d'un type inconnu. Revan, à l'horreur générale, s'était autoproclamé Seigneur Noir des Sith et Malak était devenu son apprenti. Ils prirent d'assaut les mondes encore affaiblis par le précédent conflit, engendrant ainsi une nouvelle guerre Sith.

La majorité des officiers, des soldats et des Jedi qui les avaient accompagnés leurs restèrent fidèles, même en tant que Sith, et parmi eux se trouvaient d'anciens héros des Guerres Mandaloriennes : l'amiral Saul Karath et les généraux Mon Halan et Derred. La République, quelque peu désorientée face à cette situation, dut donc faire face à cette nouvelle menace des plus terrifiantes, cette fois-ci avec l'aide des Jedi.
Mais quelque chose clochait dès le début de ce conflit, car les forces Sith semblaient disposer d'une source illimitée d'armes et de vaisseaux de guerre par rapport à l'armée républicaine. Les deux camps cherchèrent cependant à recruter le plus de troupes possibles, et les dissensions chez les Jedi furent plus fortes que jamais, car Revan réussit à en attirer toujours plus de son côté, si bien qu'on appela cette guerre la Guerre Civile des Jedi.

Deux ans après le début de ce conflit majeur, suite à une escarmouche avec les forces républicaines, Dark Revan, gravement blessé, fut capturé par un groupe de Jedi menés par la jeune Bastila Shan. Durant ce combat, Dark Malak, souhaitant prendre la place de son Maître, avait ouvert le feu sur le vaisseau amiral de celui-ci et le détruisit.
Croyant s'être débarrassé de son ancien ami, il prit légitimement la place du Seigneur Noir des Sith et poursuivit la guerre contre la République d'une façon encore plus violente. Ironiquement, la seule chance pour la République de gagner cette guerre résidait en Revan, qui connaissait le secret de la source de puissance des Sith. L'esprit de celui-ci restait, après sa capture, trop embrumé, et suite à ses blessures, il avait perdu une grande partie de ses souvenirs. Une seconde chance fut donnée à Revan, ainsi qu'une nouvelle identité implantée dans sa tête par le Conseil Jedi.

Dès lors, le nouveau Revan suivit un réapprentissage des voies de la Force, et il s'ensuivit une épopée qui le conduisit, lui et son groupe, à travers toute la galaxie, jusqu'à ce qu'ils découvrent l'emplacement de la Forge Stellaire, un artefact rakata permettant aux Sith de disposer de matériel militaire de façon continue. Le Seigneur Malak avait réussi au cours du voyage de Revan à capturer Bastila, qui disposait du don de méditation de combat, et la tortura jusqu'à ce qu'elle succombe au Côté Obscur de la Force afin de l'utiliser à ses propres fins.

Lorsqu'une flotte de la République s'en prit à la Forge Stellaire, Revan avait refusé de suivre Bastila vers le Côté Obscur lorsqu'elle lui proposa de devenir son apprentie, et Revan et les compagnons de l'Ebon Hawk gagnèrent la Forge Stellaire alors que la bataille faisait rage aux environs de la station.
Depuis l'un des ponts de la station rakata qu'elle avait regagnée, Bastila utilisa sa méditation pour faire pencher la balance en faveur de l'armada Sith, mais elle rencontra à nouveau Revan qui la fit retourner vers le Côté Lumineux. Dès lors, Bastila retourna sa méditation en faveur de la République, qui effectua une percée jusqu'à la Forge, Revan affrontant et tuant Malak, mettant ainsi fin à la guerre.

Une fois échappés de la station, Revan et son groupe assistèrent à la destruction de la Forge par la flotte républicaine, et les célébrations de la fin du conflit se déroulèrent sur le monde des Rakatas. Ainsi, la République sortit victorieuse de cette guerre, mais cette victoire avait un goût des plus amers : ses armées étaient décimées, trop peu de vaisseaux et de troupes étaient disponibles pour surveiller son territoire, ses caisses de finance étaient vides, et plusieurs mondes comme Taris, Télos IV et bien d'autres, qui avaient subi des bombardements intensifs de la part des Sith, étaient devenus des astres encore fumants.
La République mit en œuvre des projets de restauration, dont le projet Reconstruction de Télos IV qui faillit être stoppé, pour vérifier si de tels efforts déployés par ses soins pouvaient apporter leurs fruits et permettre à la République de se redresser. Son bilan économique resta cependant déplorable, et les projets de restructurations furent vivement critiqués dans un premier temps.

Les Jedi avaient encore plus payé que la République dans cette guerre, perdant l'Académie de Dantooine, rasée par Malak, ainsi que de nombreux Maîtres Jedi, Chevaliers et Padawans. Ils n'étaient plus désormais qu'une centaine pour toute une galaxie, mais continuèrent néanmoins à pourchasser les adeptes survivants de la Force Obscure. Mais lors d'un rassemblement sur Katarr, les Jedi, ainsi que les autochtones, furent tous annihilés mystérieusement par un Seigneur Sith.

Proche d'un véritable déclin Jedi, les derniers Maîtres du Haut Conseil Jedi décidèrent de se cacher pour éviter leurs indiscernables ennemis, laissant la République sans véritable aide pendant un moment. Pour couronner le tout, des émeutes éclatèrent sur Onderon, alliée de la République, disposant alors d'une force militaire importante. Le général Vaklu et son fidèle second le colonel Tobin désiraient s'emparer du trône et imposer à Onderon une position isolationniste avec l'aide de Dark Nihilus, qui lui était bien plus intéressé par les trésors que renfermait la lune Dxun. Mais les loyalistes à la reine Talia repoussèrent les forces armées du général et étouffèrent rapidement son mouvement d'insurrection.
La capitale et seule ville habitée d'Onderon, Iziz, fut rudement éprouvée par cette guerre interne, et sa population durement touchée. Finalement les derniers des Sith furent éliminés en 3951 av.BY, lorsque Dark Nihilus fut vaincu à bord de son navire durant la bataille de Telos IV par un groupe de Jedi et de Mandaloriens commandés par l'Exilée, et lorsque Malachor V, abritant l'Académie de Trayus où se trouvaient Dark Sion et Dark Traya, fut réduite à l'état de poussière sidérale.

La République put enfin retrouver dès lors une ère d'expansion et de prospérité, sans revenir toutefois à un âge d'or qu'un grand nombre de citoyens de la République espéraient pourtant retrouver. En outre, des routes commerciales importantes, telles que la Voie Hydienne et la Voie Marchande de Rimma, furent délimitées, alors que les derniers problèmes conflictuels furent lentement résolus.
En 3600 av.BY, la République décida de régler une bonne fois pour toute la question du désordre régnant dans le secteur Kanz à partir de la planète Argazda, où elle fut secondée dans cette tâche par les Jedi.

Structures de la République Galactique

LE SÉNAT GALACTIQUE

Les fondateurs de la République Galactique eurent la bonne idée de créer presque immédiatement le Sénat Galactique, symbole d'un gouvernement démocratique d'une part, mais surtout symbole d'un gouvernement uni et fort de l'autre. Le bâtiment en lui-même est assez simple et se veut justement d'une architecture simpliste, se démarquant d'une façon nette des immeubles et de la conurbation assombrissante de Coruscant.
Ce symbole profita d'une aura d'importance extraordinaire, bien que son image se soit ternie au fil des millénaires. Lieu incontournable de la politique du régime, le Sénat est indispensable à la démocratie, puisque c'est ici que sont prises toutes les décisions concernant la politique à appliquer, qu'elle soit d'ordre économique, sociale ou militaire.
C'est en effet dans ce bâtiment que les sénateurs se réunissent pour régler les différents litiges, pour entendre les problèmes journaliers sévissant dans la galaxie ou encore pour discuter des mesures à prendre à propos de tel ou tel sujet. En fait, chaque planète, ou le plus souvent chaque groupement de planètes, ayant adhéré à la République, dispose d'un représentant au Sénat pour y avoir sa propre voix et se faire entendre comme système autonome. Ainsi, chacun des représentants dispose d'une capsule sénatoriale et peut exposer son avis, son projet ou son idée, pour peu qu'il soit écouté par ses pairs.
Les sénateurs
Dès la création de la République Galactique, la gestion des mondes fut attribuée aux sénateurs, élus par leurs systèmes d'origine pour siéger au Sénat à l'image d'une démocratie représentative. Disposant ainsi de la capacité de créer les lois, ces représentants doivent instaurer les règles qui régissent le régime républicain, et doivent agir conjointement et du mieux possible pour maintenir la République sur pied. Chaque sénateur est assisté par des secrétaires et des aides de camp dans certaines tâches, dont un proche est désigné pour être son suppléant en cas d'absence ou pour quelques autres raisons. De plus, les sénateurs ont le devoir de tenir compte de la volonté de ceux qui les ont élus, quel que soit le projet ou l'idée qui leur sont demandés d'apporter devant le Sénat Galactique.

Un sénateur représente rarement sa seule planète, mais plus généralement un secteur entier de la République. En somme, un sénateur parle aussi au nom des systèmes voisins de sa planète d'origine, dont le nombre peut varier selon l'importance du quadrant stellaire représenté.

De plus, de grandes corporations marchandes, telles que la Fédération du Commerce ou le Techno-Syndicat, disposaient même de leurs propres sièges au Sénat, pouvant ainsi tirer un grand bénéfice d'une telle position au sein du gouvernement galactique.
Les sénateurs se réunissent en quelques occasions dans un bâtiment annexe appelé Bâtiment Exécutif pour faire appliquer les amendements votés au Sénat, bien que ce rôle ne leur incombe pas normalement. Créé au départ pour contrôler les pouvoirs du Chancelier, ce lieu, tout aussi symbolique que le Sénat Galactique, devint le siège des différents et nombreux comités composant la bureaucratie républicaine.

LE CHANCELIER SUPRÊME

Le Chancelier Suprême est littéralement la sommité de la République. Élu par le Sénat Galactique pour un mandat de quatre ans, le Chancelier est le président de cette assemblée galactique et le dirigeant de la République, ce pourquoi il peut user du pouvoir exécutif pour faire appliquer les lois.

Malgré tout, le Chancelier Suprême ne regroupe pas tous les pouvoirs et doit les partager avec le Sénat. Ses autres rôles consistent à présider l'assemblée sénatoriale, accorder la parole aux sénateurs la demandant lors d'une séance, donner son avis, mais aussi à proposer des projets ou des solutions aux problèmes de la République, et de commander les armées de la République en cas de conflit, bien qu'à ce sujet le Sénat ait aussi son mot à dire.

En dehors de cela, le dirigeant de la République se charge d'accueillir diverses délégations marchandes et gouvernementales, ainsi que différents sénateurs ayant une requête particulière ou non à formuler, et ce pour entamer des négociations ou encore pour répondre à leurs attentes.

Autrement, le Chancelier peut très bien se voir conférer les pleins pouvoirs en cas de crise majeure, comme il peut être démis de ses fonctions suite à une motion de censure votée à son encontre; dans ce dernier cas, il est généralement remplacé peu de temps après. Néanmoins, si cela s'avère strictement impératif, un Vice-Chancelier - ayant le rôle d'orateur sénatorial - peut être nommé et élu par le Sénat Galactique.

LA GARDE SÉNATORIALE

C'est un corps militaire composé de soldats d'élite durement entraînés, affecté à la protection du Chancelier Suprême, de la chambre du Sénat Galactique et de certaines personnes importantes appartenant à l'administration républicaine. Très bien armés et protégés par une armure, ils n'hésitent pas à mettre en danger leurs vie pour ceux dont ils ont la charge, quel que soit le risque qu'ils encourent, et accompagnent partout leur protégés quand la situation l'exige. Leur nombre n'a jamais été très impressionnant, mais il faut dire que leur mission ne consiste pas à patrouiller dans tout Coruscant.

L'ORDRE JEDI

Les Jedi ont joué un rôle plus que primordial depuis la création de la République, participant à de nombreux conflits et aidant la République dans de nombreux domaines. Ils ont d'ailleurs reçu le titre honorifique de gardiens de la paix et de la justice, et se virent attribuer la sécurité des populations civiles de la République. Bien que n'étant pas au-dessus des lois républicaines, un Jedi dispose d'une autorité supérieure face aux forces de sécurités locales d'une planète, ainsi que face aux Judiciaires et officiers de l'armée, ce qui lui permet de donner des ordres à certaines conditions, de mener ses propres enquêtes et ainsi de disposer d'une grande liberté de mouvement.
Pendant très longtemps, le jugement d'un Jedi, particulièrement dans les régions reculées, valait plus que celui de la justice ou de la décision d'un bureaucrate. Mais les actions des adeptes de la Force devaient être en accord avec le Sénat Galactique, et cela fut de plus en plus nécessaire au fil des millénaires, d'une part pour que les Jedi n'apparaissent jamais comme une force armée, et pour éviter des scandales d'autre part.

Ainsi, les Jedi ne pouvaient pas s'insinuer dans certaines affaires de la République, tout comme le gouvernement républicain ne pouvait les obliger à intervenir n'importe où selon sa volonté. Mais le plus souvent, ces deux organismes tentèrent de s'entendre au mieux et de ne pas faire cavalier seul, notamment pour éviter des conséquences politiques désagréables.
C'est pourquoi les membres du Conseil Jedi étaient souvent proches du Chancelier pour entretenir de bonnes relations avec le chef du régime d'une part, mais aussi pour coordonner leurs efforts, ce qui s'avère plus que nécessaire en cas de conflit armé. Cependant, un Jedi qui a commis des crimes ne doit être jugé que par le Conseil, et non pas par un tribunal de la République. Bien que cet Ordre ait également prôné la paix et la non agression durant toute son existence, cela n'empêcha pas ses membres de prendre une part active dans les conflits qui ont ponctué l'histoire de la République.

LE DÉPARTEMENT JUDICIAIRE

Pour résumer, le Département Judiciaire se charge de tout ce qui concerne le domaine de la justice, d'où sa dénomination. Ses tribunaux s'occupent donc de juger des affaires allant du simple délit de trafic d'épices aux arnaques de sociétés marchandes, et même des accusations retenues contre des membres du gouvernement républicain, qui ne sont pas intouchables pour peu qu'il y ait assez de preuves à leur encontre.
Cette section fournit également des aides et des conseils juridiques au Chancelier ou aux sénateurs, et surveille le territoire de la République des activités illicites et des réseaux mafieux.
Malheureusement, cette branche de l'administration fut aussi rongée par la corruption, certes moins que le Sénat, mais cela participa à augmenter la lourdeur de la machine bureaucratique républicaine, puisque la justice, si elle était rendue, devint inefficace, inégalitaire, et non impartiale dans les derniers temps du gouvernement républicain.

L'ARMÉE DE LA RÉPUBLIQUE

La République n'a pas toujours possédé une armée, qui plus est une armée de métier, bien que dès son fondation, elle disposait déjà d'une puissante organisation militaire. Le Sénat allouait souvent des fonds nécessaires pour équiper ses soldats et ses flottes de combat des dernières technologiques, passant commande à des compagnies telles que les Chantiers Navals de Kuat, Rendili Hyperworks et les Systèmes Sienar de la République, dans l'idée qu'en cas de conflit, les armes et les équipements ne soit pas obsolètes par rapport à ceux d'un ennemi potentiel.
Les troupes sont généralement formées dans des académies militaires, installées un peu partout au même titre que les bureaux de recrutement, comme celles de Carida ou de Raithal par exemple. Disséminés dans toutes la galaxie, les régiments sont ensuite positionnés sur des planètes bastions et des avant-postes militaires, pour desservir toutes les régions sous l'autorité du gouvernement républicain et pouvoir intervenir dans un laps de temps très court sur une vaste zone. La Grande Armée de la République comprend aussi un service de renseignements, de médecine, de logistique/ravitaillement, de contre-espionnage, ainsi q'un Haut Commandement où les Maîtres Jedi endossent le rôle de généraux.

Il faut cependant nuancer cette dernière caractéristique, car l'Ordre Jedi n'est pas expressément obligé d'intervenir en cas de guerre. Il peut se contenter d'être neutre, ce qu'il fit d'ailleurs à quelques reprises. Ainsi, l'armée républicaine dut intervenir à de multiples reprises, lors de la Grande Guerre de l'Hyperespace, lors des Guerres Mandaloriennes et jusqu'aux Nouvelle Guerres Sith où le Sénat Galactique, après ce dernier conflit, refusa de reconstituer une armée de la République.
Cela devait permettre, selon une certaine philosophie, de garantir la paix dans la galaxie. Néanmoins, on se demande si la corruption et la réticence à épuiser des crédits dans des programmes militaires ne furent pas les deux facteurs les plus probables du démantèlement des restes de l'armée, ce qui obligea par la suite la République à s'appuyer de plus en plus sur les Jedi et les Judiciaires pour maintenir l'ordre et régler divers conflits, qui s'apparentaient le plus souvent à de simples litiges.

Nul doute que ce manque profita à certains sénateurs et à certaines méga-corporations, qui purent agir plus tranquillement à leur guise. Bien que pendant de nombreuses années la République se vanta de travailler en faveur de la paix sans user de la violence, elle disposait quand même d'une minuscule armée, totalement inoffensive et seulement utile pour les cérémonies.

CORUSCANT

La planète capitale fut dès le départ un élément essentiel et irremplaçable de l'Ancienne République, parce qu'elle fut non seulement choisie pour accueillir le Sénat Galactique et le Temple Jedi, mais aussi parce que son dialecte fut utilisé pour le commerce et les négociations, puis universalisé en donnant naissance au Basic, la langue la plus parlée dans toute la galaxie.
C'est la République Galactique qui, en choisissant Coruscant comme lieu de centralisation de son gouvernement et de ses pouvoirs, établit son importance, qui ne cessa de croître au fil des 25 000 ans que dura le gouvernement démocratique, et ainsi attira de plus en plus d'immigrants de toutes espèces. Ceci explique pourquoi Coruscant devint une planète mégalopole grisonnante, recouverte presque entièrement de gratte-ciels aux proportions phénoménales, à tel point que la seule partie encore visible de la surface originelle de cette planète étaient les Montagnes Manarai.

IDÉOLOGIE DE L'ANCIENNE RÉPUBLIQUE

La République fut bâtie sur ses propres idéaux démocratiques, tranchant nettement avec ceux d'un régime dictatorial tel qu'on pouvait en rencontrer à l'époque de sa fondation. Certains de ses principes furent si bien pensés qu'ils furent repris des années plus tard pour le compte de la Nouvelle République.

La République Galactique se voulait avant tout un régime libre de démocratie représentative. Les différents et nombreux peuples qui la composaient choisissaient librement leurs représentants, les sénateurs, pour siéger au Sénat Galactique. Les décisions prises concernant la politique à suivre n'étaient donc pas dictées par une seule personne ou par un petit groupement d'individus de type oligarchie, mais par l'assemblée sénatoriale et ce au nom des peuples libres qui composaient le gouvernement républicain.

Ainsi, cette assemblée avait été créée pour prendre le temps d'écouter les orateurs souhaitant se faire entendre et pour débattre plus ou moins longuement des sujets concernés, dans l'optique que les résolutions adoptées au terme des sessions conviennent, non pas à tous, cela serait utopique de le croire, mais à la majorité des citoyens.

Pour la République, la cohésion entre les différentes espèces la composant était indispensable, parce qu'elle montrait justement la force de son régime démocratique, aussi bien au Sénat Galactique et dans l'administration qu'au niveau planétaire avec la coexistence d'ethnies issues de tous les horizons. Chaque espèce trouvait sa place au sein de ce régime, parce que chacune disposait de qualités qui lui étaient propres et qui participaient d'une complémentarité avec les autres espèces, ce qui contribua largement à renforcer les liens inter-peuples et, a fortiori, à renforcer la République toute entière.

En outre, chaque espèce participait à l'édification de la République puisque chacune apportait sa pierre à l'édifice en exposant sa propre vision et sa conception des choses, que ça soit dans l'architecture, dans l'établissement des lois, etc. Les décisions prises par le Sénat n'étaient donc pas limitées aux standards, aux normes et aux valeurs d'une seule race, mais par une coopération étroite et une entente réciproque entre la pléthore d'espèces qui constituait cette assemblée. De plus, aucune culture n'étant supérieure à une autre, les différents peuples furent encouragés à faire découvrir et à répandre leurs cultures, sans que l'une en profite pour supplanter une autre toutefois, car le génocide culturel était considéré comme un crime de guerre aux yeux de la République.

Bien que cela ne soit pas une idéologie à proprement parler, la première République Galactique, pour se représenter comme étant un régime politique libre et démocratique, se devait de montrer clairement la séparation de l'ensemble de ses pouvoirs et non la concentration en une seule et unique personne, ce qui dans ce cas constituerait une monarchie ou une tyrannie. Le pouvoir législatif était donc accordé aux sénateurs, le pouvoir exécutif au Chancelier Suprême et le pouvoir judiciaire à la Cour de Justice. Les Jedi disposaient quant à eux d'une sorte de mélange de deux de ces pouvoirs, variant entre une once de pouvoir exécutif et entre une de pouvoir judiciaire.

LA PAIX

L'un des rôles primordiaux de la République était d'assurer la paix dans la galaxie, non seulement à l'intérieur de son territoire, mais également hors de ses frontières. Elle n'acceptait aucune dictature ou autre gouvernement autoritaire en son sein, et les régimes s'en rapprochant et souhaitant intégrer le Sénat devaient obligatoirement changer leurs manières.
La République avait la possibilité d'intervenir hors de son espace territorial uniquement si la sécurité de l'un ou de plusieurs de ses mondes était menacée, voire si un organisme extérieur faisait une demande d'aide.

Cependant, cette paix devait être absolument maintenue par des moyens pacifiques dans un premier temps et dans le cadre du possible, d'où l'importance du Sénat Galactique, qui pouvait employer des ambassadeurs, des dignitaires, des officiers et parfois même des Jedi pour les envoyer en délégations. Le Sénat faisait donc, en accord avec les principes de la République, usage de la médiation, des négociations, de l'arbitrage, et dans certains cas pouvait imposer des sanctions telles que l'embargo ou le boycott, mais devait à n'importe quel prix préserver la République loin de conflits ravageurs. Cette théorie fut plus facile à dire qu'à mettre en pratique, puisque l'armée et les flottes républicaines durent intervenir à de trop nombreuses reprises au cours de l'histoire du gouvernement, comme par exemple lors des Guerres Mandaloriennes.

L'ÉQUILIBRE

La République, étant égalitaire, ne devait pas favoriser ou défavoriser l'un des partis concernés par les résolutions qu'elle adoptait à propos de tel ou tel sujet. Le Sénat se devait de calculer méticuleusement les inconvénients et les avantages pour trouver à chaque fois un semblent de juste de milieu, une sorte d'entente entre les différents partis. Et ce pour éviter la naissance d'inégalités et d'injustices criantes, qui pourraient engendrer de graves rivalités, voire des mini-conflits, qui risqueraient à leur tour d'entraîner de véritables escalades vers la violence, voire un conflit majeur.

LA JUSTICE

Fortement liée à la démocratie, la justice de la République se voulait un modèle d'exemplarité, efficace et égalitaire. Ainsi, les accusés, quels que soient leur espèce et leur statut social, se retrouvaient tous égaux devant les lois républicaines et les tribunaux se devaient de donner des verdicts impartiaux et justes.
De la même manière, tout le monde avait techniquement le droit d'intenter un procès pour réparer une action qui semblait injuste à son encontre, et personne en théorie n'était intouchable, pas même au sein de l'administration de la République. Autre détail important, la peine de mort était exclue du système judiciaire républicain, car considérée comme une sanction totalement barbare et bien trop caractéristique des régimes autoritaires, la République s'efforçant de s'éloigner de ce type de modèle.

LA LIBERTÉ

Valeur d'une importance sans égale, la liberté fut une base sur laquelle la République fonda entièrement la structure de ses principes moraux. Toutes les espèces, tous les peuples, possédaient le droit premier d'exister, et la discrimination, quel que soit son domaine, était lourdement sanctionnée par la loi. Cette liberté se retrouvait également au niveau social, avec une censure inexistante et le droit d'expression par exemple, mais aussi au niveau de la sphère politique et dans l'économie.
Sans compter que le Droit des Êtres Pensants, qui s'appliquait sur l'ensemble du territoire républicain, abolissait théoriquement l'esclavage, qui était perçu comme une plaie par les mondes libres. Ainsi les individus, ou plutôt les citoyens de la République, disposaient de droits et de devoirs, c'est-à-dire qu'ils jouissaient d'une grande liberté tant qu'ils respectaient les lois et autrui; mais ces droits et lois n'empêchaient nullement le racisme ni les propos nationalistes.

EMPIRE SITH

En 28 000 av B.Y., Korriban était victime d'une invasion.
Les Sith avaient accueillis une espèce connue sous le nom de Rakatans et lorsque leurs invités révélèrent leurs réelles intentions – la conquête et l'asservissement – les Sith prirent les armes sous le drapeau du roi Adas et repoussèrent l'envahisseur hors de l'espace Sith.
En ces temps de guerre, le roi Adas parvint à unir toutes les populations de Korriban dans un même but et grâce à la technologie perdue des Rakatas, les Sith entreprirent leur expansion dans ce qui sera baptisé l'espace Sith. Une fois les planètes du système unies sous le même drapeau, les leaders de l'Empire Sith décidèrent de déplacer la capitale Sith sur le monde de Ziost, une planète de glace. Cependant, le règne du Sith'ari – le Seigneur Suprême Adas – prit fin à sa mort et sa disparition provoqua la guerre civile au sein de l'empire.
Ces luttes internes finirent par faire entrer la civilisation Sith dans une ère de régression, la faisant revenir à un stade presque primitif.
Cependant, vers 6 900 av B.Y., Korriban reçut la visite d'un groupe de gens aux pouvoirs extraordinaires.

Ces personnes se servaient d'une sorte de magie pour influencer et modifier les êtres vivants et accroître leurs capacités physiques. Ces visiteurs étaient en fait les Jedi Noirs qui avaient été bannis de la galaxie connue par la République Galactique et l'Ordre Jedi.
Parmi eux figuraient des terribles guerriers : Ajunta Pall, Karness Muur, et XoXaan, qu'on appelaient également « Jen'jidai ».
Leur exil résultait de leur défaite à la Bataille de Corbos, la bataille finale des Ténèbres de Cent Ans et pour ne pas faire couler davantage de sang, les Jedi avaient décidé de ne pas mettre fin à leurs vies. Au lieu de cela, ils furent bannis dans les Régions Inconnues, sans armes ni technologie, les Jedi pensant que cela suffirait à les arrêter. Néanmoins, à leur arrivée sur Korriban, les Jedi Noirs soumirent l'espèce Sith à leur volonté et devinrent leurs dieux.
Prenant en main le développement de la société Sith, les Jedi déchus vinrent à se mélanger aux autochtones et l'espèce Sith évolua pour donner naissance à l'Empire Sith, un empire dirigé par un Seigneur Noir des Sith.
Sous la direction du Seigneur Noir, les autres Jedi Noirs devinrent des Seigneurs Sith, des chefs de clans qui asservissaient les Sith les plus faibles.
Étant parvenus à reconstruire un monde, certains Seigneurs Sith se concertèrent et décidèrent de prendre leur revanche sur la République et les Jedi qui les avaient exilés.
Pour y arriver, ils se servirent des données du navi-ordinateur d'un des vaisseaux qui les avaient amené sur Korriban. Cette décision essuya le refus d'Ajunta Pall, le Seigneur Noir des Sith. Cependant ce veto n'arrêta pas les Seigneurs Sith dissidents et ensemble, ils retracèrent leur chemin jusqu'à la galaxie connue.
Leur expédition arrivée à destination, les Seigneurs Sith livrèrent bataille contre les Jedi. Mais étant en sous nombre, ces Seigneurs renégats furent défaits.
Au final, ils n'avaient réussit qu'à révéler leur existence mais leurs vaisseaux ayant été détruits, les données de leur voyage avaient été perdues et les Jedi furent incapables de remonter la piste de l'Empire Sith.

Ignorant totalement ce qu'il était advenu de l'expédition des Seigneurs Sith, le Seigneur Noir des Sith parvint à maintenir un développement croissant de son empire, démocratisant l'usage de la sorcellerie et du côté obscur de la Force.
À terme, le côté obscur deviendrait leur source principale d'énergie.
L'Empire Sith atteignit son apogée lorsqu'il parvint à rallier environ cent vingt planètes des Régions Inconnues. Profitant de l'ignorance de la République et de la protection qu'offrait le Cratère Stygien – une nébuleuse qui encerclait l'espace Sith- l'Ancien Empire Sith devint un empire riche et puissant.

En 5 000 av B.Y., Korriban reçut la visite de deux explorateurs interstellaires : Gav et Jori Daragon. Ayant atterri sur la planète dans le but d'établir une reconnaissance du terrain, les deux explorateurs furent pris au dépourvu par les Sith et immédiatement après leur arrestation, ils furent enfermés dans une prison.
N'ayant reçu aucune visite depuis plusieurs siècles, les Sith furent alertés par leur l'arrivée.

Les leaders du gouvernement Sith se rassemblèrent afin de discuter du danger éventuel que représentaient les deux humains et à la demande du seigneur Ludo Kressh, il fut décidé que les Daragon étaient des espions de la République Galactique et qu'ils devaient être exécutés au plus vite.
Cependant, le rival de Kressh, Sadow, mit au point un plan pour déjouer la décision de ses confrères Sith et à force de subterfuges et de manipulation, il parvint à pousser le gouvernement Sith à déclarer la guerre à la République, éclipsant par la même occasion son rival de toujours. Avec le soutien de tous les clans Sith, Sadow mit en marche sa machine de guerre et donna au peuple Sith la tâche de bâtir une armée gigantesque.
Pour ce faire, les Sith étaient envoyés à divers endroits de l'espace Sith afin de récolter les fameux cristaux Lignan, les sources d'énergie idéales pour alimenter les armes Sith, dont le sabre-laser. Une fois son armée rassemblée, Sadow se mit en route pour l'espace de la République Galactique.
Ce fut le début de la Grande Guerre de l'Hyperespace et l'assaut initial des Sith réussit, grâce à l'effet de surprise. Néanmoins, l'intervention combinée de l'Impératrice Teta et des Jedi mit fin à l'assaut des Sith et Sadow décida de se replier avec le peu de vaisseaux qu'il lui restait.
Ne souhaitant pas voir l'armée de la République suivre les traces de l'armée Sith, le Seigneur Noir Naga Sadow déclencha l'explosion d'une étoile, Primus Goluud et se fit passer pour mort.

Cependant il y eut un imprévu : Gav Daragon qui avait contribué à l'entreprise guerrière des Sith, révéla à l'Impératrice Teta les coordonnées interstellaires menant à l'espace Sith.
Croyant en être enfin débarrassé, Sadow retourna dans l'espace Sith et tomba sur son ancien rival, Ludo Kressh. Alors que les deux seigneurs Sith s'affrontaient, l'armée de la République fit son arrivée et élimina les derniers vestiges de la flotte Sith. Mais là encore, Sadow parvint à s'échapper.

Dépourvu de Seigneur Noir, les Sith virent leurs places fortes détruites par la flotte de la République. L'Empire Sith, jadis riche et puissant, venait d'être vaincu. Et l'ancien Seigneur Noir Naga Sadow finit par s'exiler sur une lune de la Bordure Extérieure, Yavin IV, où il passa le reste de sa vie à faire bâtir des temples à sa mémoire grâce aux Massassi.

Alors que les Sith se remettaient à peine de leur défaite, ils furent victime d'une nouvelle attaque.
Si la République Galactique était satisfaite de sa victoire contre l'Empire Sith, l'Ordre Jedi ne l'était pas. C'est pourquoi le Haut Conseil Jedi décida de détruire les derniers vestiges de la civilisation Sith qui porteraient la marque du côté obscur de la Force. Ainsi, plusieurs groupes de Jedi, en majorité composés d'Ombres Jedi, furent détachés à divers endroits de la galaxie afin d'effacer les traces des Sith.
Parmi les édifices Sith détruits par les Jedi figurait la fameuse Bibliothèque Sith d'Arkania, Veeshas Tuwan. Tout artefact Sith fut détruit, tout lieu qui leur était affilié fut rasé et seuls les holocrons furent conservés dans une chambre forte du Temple Jedi. C'est ainsi que la connaissance des Sith fut désintégrée et que la civilisation Sith resta de nombreux siècles dans l'obscurité et l'oubli.

Pendant tout ce temps, dans les Régions Inconnues, un mystérieux Empereur Sith qui possédait le pouvoir suprême des Sith solidifia les vestiges de l'Ancien Empire Sith pour faire renaître le Vrai Sith de ses cendres.
Toujours marqué par la lointaine défaite des Sith à l'issue de la Grande Guerre de l'Hyperespace, le mystérieux Empereur Sith rassembla une nouvelle armée, puisant dans la technologie qui évoluait dans la galaxie connue afin de parfaire sa flotte de combat. Ayant toujours à l'esprit les mêmes objectifs que l'ancien Seigneur Noir des Sith Naga Sadow, l'Empereur Sith attendit que ses forces soient suffisamment puissantes pour débuter une attaque surprise.

Afin de ne pas éveiller les soupçons, l'Empereur Sith dispersa ses hommes aux quatre coins de la Bordure Extérieure afin qu'ils puissent y semer le désordre. En agissant ainsi, les Sith préparaient le terrain sans même révéler l'existence de leur empire. Une fois cette étape remplie, l'Empereur Sith lâcha ses troupes. Le premier affrontement eut lieu à l'Amas Minos. Ensuite, les troupes Sith envahirent le secteur Aparo, avant de s'emparer du Bras de Tingel en entier.
La République, prise au dépourvu, se contenta d'envoyer sur place un convoi diplomatique. À leur arrivée, les quelques vaisseaux républicains découvrirent une flotte gigantesque.

Confiant en son plan, l'Empereur Sith laissa les vaisseaux républicains transmettre un rapport de la situation avant de détruire le convoi entier. L'Empire Sith avait révélé son visage et la conquête était sur le point de commencer.
Désormais conscient de la menace, l'état-major de la République décida de riposter et envoya sa flotte sur le front. Lorsque la flotte arriva à destination, elle fut piégée entre Sernpidal et Blekadan. Étant dans une position vulnérable, la flotte de la République fut contrainte de se disperser.

Pendant ce temps, la flotte Sith s'emparait de Korriban, le berceau de la civilisation Sith, et coupait la route commerciale de Rimma qui reliait les Mondes du Noyau à l'Amas Minos dans la Bordure Extérieure.
Parallèlement à leur progression, les Sith tentèrent de rallier les clans mandaloriens à leur cause mais les mandaloriens refusèrent leur offre. N'acceptant pas le refus, les services de renseignements Sith mirent au point un plan.
S'ils devaient convaincre les mandaloriens, ils devraient prouver leur force.
Et pour ce faire, ils organisèrent des combats dans les arènes géonosiennes.
Le vainqueur du tournoi n'était autre qu'un Sith mais c'était là une chose que les mandaloriens ignoraient. Le champion fut donc sacré Mandalore mais il continua de travailler au service des Sith.
Au terme de plusieurs années, les Sith reprirent du terrain : Ilum, Dathomir, Manaan, Agamar, et Utapau tombèrent entre leurs griffes.
Très vite, toute la Bordure Extérieure fut envahie par l'Empire Sith et ce fut au tour de la Bordure Médiane de tomber.

La première cible de la Bordure Médiane fut la planète Bothawui mais son invasion fut plus difficile que prévu. La République, désemparée, avait autorisé l'envoi de quatre milles hommes sur place et l'Ordre Jedi avait décidé de prendre part à l'opération en envoyant quatre-vingt-quatre Jedi.
Conscient qu'ils ne reviendraient jamais de là, les Jedi et les soldats de la République défendirent la planète pendant plusieurs jours, jusqu'à la mort. À l'issue des combats, l'Empire Sith avait perdu plus de quarante mille hommes et la conquête de la Bordure Médiane fut interrompue. Après plusieurs années de conflit, le Conseil Obscur prit une décision inédite.
L'Empire Sith proposa à la République Galactique de signer un traité de paix. La République et l'Ordre Jedi étant affaiblis, l'offre fut acceptée. La guerre semblait terminée. Mais malheureusement, elle était loin d'être terminée.

Tirant profit des négociations qui se tenaient sur Alderaan, l'Empire Sith déplaça son dernier pion sur l'échiquier.
Rassemblant le gros de ses forces, l'Empereur Sith donna l'ordre d'assiéger Coruscant, le centre névralgique de la République. Le Seigneur Sith Angral mena les armées Sith à la conquête de la planète. Grâce à leurs meilleurs guerriers, les Sith massacrèrent de nombreux Jedi et détruisirent le Temple Jedi, ainsi que six membres du Haut Conseil.

Le plan avait fonctionné à la perfection et, poussée dans ses derniers retranchements, la République signa le Traité de Coruscant, cédant de nombreux mondes et alliés aux Sith. Avec le Traité de Coruscant, l'Empire Sith retrouva son âge d'or et parvint à asseoir son autorité sur la galaxie – un rêve longtemps convoité par les Sith mais jamais réalisé jusque là.
L'Empire Sith entra en possession de nombreux mondes, de nombreuses richesses et de nombreux technologies.
Mais, malgré son écrasante victoire, l'Empereur Sith préféra rester à l'écart des politiques et céda le contrôle du territoire Sith au Conseil Obscur.

Le Conseil Noir était composé de douze membres et servait – sous le règne de l'Empereur – d'organe de gouvernement.
Chaque membre du Conseil possédait le titre de Seigneur Noir des Sith et contrôlait l'une des douze Sphères d'Influences au sein de l'Empire faisant du Conseil l'organisme le plus puissant de l'Empire après l'Empereur Sith lui-même.
Traditionnellement le successeur d'un membre était l'ancien apprenti du Seigneur déchu, mais au cours de l'histoire, il y eut plusieurs manières d'obtenir un siège. L'Empereur lui-même pouvait choisir de nouveaux membres.
La mort d'un conseiller des mains d'un autre Sith, lui garantissant le siège du malheureux. Lorsque les méthodes de succession usuelles n'étaient pas applicables, les autres membres du Conseils pouvaient sélectionner un nouveau membre au cours de leur réunion si ce dernier réussissait à obtenir un vote unanime.
Chaque membre du Conseil contrôlait l'une des douze Sphères d'Influences au sein de l'Empire, et divers Sith servaient chaque conseiller.
Grâce à ce système, chaque Sith au sein de l'Empire répondait à une sphère, et toutes les organisations Impériales non-Sith dépendaient plus ou moins directement d'une ou plusieurs Sphères.

LE CONSEIL NOIR

Le Conseil Noir des Sith fut formé vers 4980 av.BY lors de la reconstruction de l'Empire Sith Ressuscité sur Dromund Kaas. Il siégea pendant treize siècles sur Dromund Kaas, dans la Citadelle Impériale avant de déménager sur Korriban, dans l'antique Académie Sith.

Le Conseil Noir était composé de douze membres et servait – sous le règne de l'Empereur – d'organe de gouvernement. Chaque membre du Conseil possédait le titre de Seigneur Noir des Sith et contrôlait l'une des douze Sphères d'Influences au sein de l'Empire faisant du Conseil l'organisme le plus puissant de l'Empire après l'Empereur Sith lui-même :

- Sphère des Délits Militaires
- Sphère de la Défense de l'Empire
- Sphère de la Stratégie Militaire
- Sphère du Renseignement Impérial
- Sphère de la Production et de la Logistique
- Sphère du Savoir Ancestral
- Sphère des Mystères
- Sphère de la Philosophie Sith
- Sphère de l'Expansion et de la Diplomatie
- Sphère des Lois et de la Justice
- Sphère de la Technologie
- Sphère de la Science Biotique

CARTEL DES HUTT

À une époque fort lointaine, les Hutts n'avaient pas une réputation galactique de criminels malveillants, mais au contraire celle de valeureux guerriers. Originaires de Varl, les Hutts formèrent un Empire.
Les guerriers Hutts agrandirent considérablement leur Empire en écrasant un grand nombre de peuples et en soumettant des populations entières. En plus de leur habilité et de leurs technologies (volées ou copiées à d'autres peuples), les Hutts étaient fort par les alliances avec les planètes environnantes.

En effet, les Hutts possédaient une grande force de frappe et de la main-d'œuvre venant de peuple comme les Weequays et les Nikto. Le plus fameux exemple de leur diplomatie est le traité de Vontor qui leur octroya contre leur protection la main d'œuvre que les Hutts souhaitaient auprès des peuples sous leur protectorat ; autrement dit, il s'agissait d'un contrat d'esclavage.

L'empire Hutt connut plusieurs troubles comme une guerre ouverte contre Xim le despote qui vit la défaite de ce dernier. Les Hutts finirent par entrer en guerre contre eux-mêmes, et la guerre civile atteint son apogée avec la destruction de Varl aux environs de-15.000. Voyant leur Empire péricliter, les belligérants durent transformer leur Empire.

À l'époque de cette guerre civile vécut Budhila Hestilic Amura, un Hutt qui va changer à jamais l'histoire des Hutts. Il fut à l'origine d'une philosophie appelée Kajidic. Celle-ci avait pour but d'enterrer le passé guerrier et belliqueux des Hutts afin qu'ils se tournent vers une autre activité dans laquelle ils excellaient : l'économie.

La philosophie Kajidic établissait une compétition économique entre les Hutts et le reste de la galaxie, ainsi qu'entre eux. Ce fut donc le fondement de ce qui va des millénaires durant être considéré comme le Cartel des Hutts. La domination des Hutts sur une portion de la galaxie, établie comme l'Espace Hutt, était économique. Elle bénéficiait d'ailleurs toujours des différents traités et de l'esclavagisme datant de leur Empire.

De plus, il existait des lois régissant le Cartel afin de limiter au maximum les dégâts internes au Cartel. Ainsi, on ne pouvait pas éliminer un de ses concurrents au risque d'être condamné par ses paires, et un clan ne pouvait pas léser ou écraser tous les autres comme bon il lui semblait. Ces exemples montraient la grande complexité de la politique du Cartel, ainsi que sa volonté de protéger les Hutts de tous conflits sanglants, cicatrice du cataclysme de Varl.

À partir du Kajidic, la société Hutt changea radicalement. Le nouveau Cartel des Hutts était dirigé par un conseil des Kajidics, réunissant chacun des clans (ayant pris le nom de la philosophie du Kajidic) afin de traiter des affaires concernant l'ensemble du Cartel. Il s'agissait en somme de l'administration du Cartel. Ce conseil était dirigé par un Mogul Suprême désigné par les membres du conseil à intervalle régulier.

Malgré cette cohésion centrale, chaque Kajidic Hutt était en compétions avec les autres créant rivalité et par là même plus de profit pour le Cartel, puisque la gloire de chacun augmente la gloire et la puissance du Cartel. Le Cartel, qui était devenu une puissance neutre, se montrait d'ailleurs publiquement comme une puissance économique saine et légale, même si le plus gros de l'économie était dû à des trafics en tous genres, l'épice et les esclaves en tête.

Il existait dans l'organisation du Cartel une sorte de petite exception. Il existait un groupe de Hutt qui s'isola en grande partie du Cartel et qui régna sur la planète Circumtore. Ces Hutts protégeaient leur corps dans une armure, ce qui leur valut le surnom de Hutts à carapace.

Malgré leur établissement dans l'Espace Hutt et les quelques liens avec les autres Kajidics, leur implication dans le Cartel était inconnue.
Il existait également des exceptions de Hutts rejetant les idéologies criminelles du Cartel, comme Blotus qui devint Chancelier de l'Ancienne République durant la Période Rianitus [-9.000 /-8.000].

Le Cartel bien qu'à la fois uni et désuni, rencontrait des problèmes causés par certains Hutt. En-3.640, certains d'entre eux décidèrent de tourner le dos au Cartel afin de ne plus partager les bénéfices.
Ces Hutts du nom de Broga, Jeela et Portho, entraînèrent leur famille dans une organisation simplement appelée les Trois Familles. Elle s'occupait du trafic du venin de Quesh afin de fabriquer des produits dopants. Pour plus de bénéfices, elle pactisa même avec la République.

Ainsi les Trois Familles ne respectèrent plus les lois du Cartel et en défiait l'autorité, notamment avec cette alliance à la République qui rompait la neutralité des Hutts. La sanction tomba et Karagga, le Mogul suprême de l'époque, radia cette organisation du Cartel. Mais les lois du marché et la puissance de l'argent étaient des alliés puissants, et le Cartel toléra les activités de ces Hutts renégats contre des dons généreux.

Toutefois, le Cartel ne toléra pas longtemps les Hutts rebelles et envisagea de les éliminer. Un coup de chance venait du côté de la politique galactique, puisque le Second Empire Sith réapparu depuis quelques dizaines d'années voulait aussi éliminer ses Hutts pour les empêcher d'aider la République. Le Cartel passa alors avec eux un marché, et les Trois Familles, cet affront au Cartel, fut dissout à jamais.

LAMES NOVA ET AUTRES FACTIONS

Vous pouvez retrouver toutes leurs informations à leur sujet dans le document de création de pesonnage. Les informations sur elles étant limitées, nous n'avons rien de plus pertinent ou complémentaire à présenter ici.