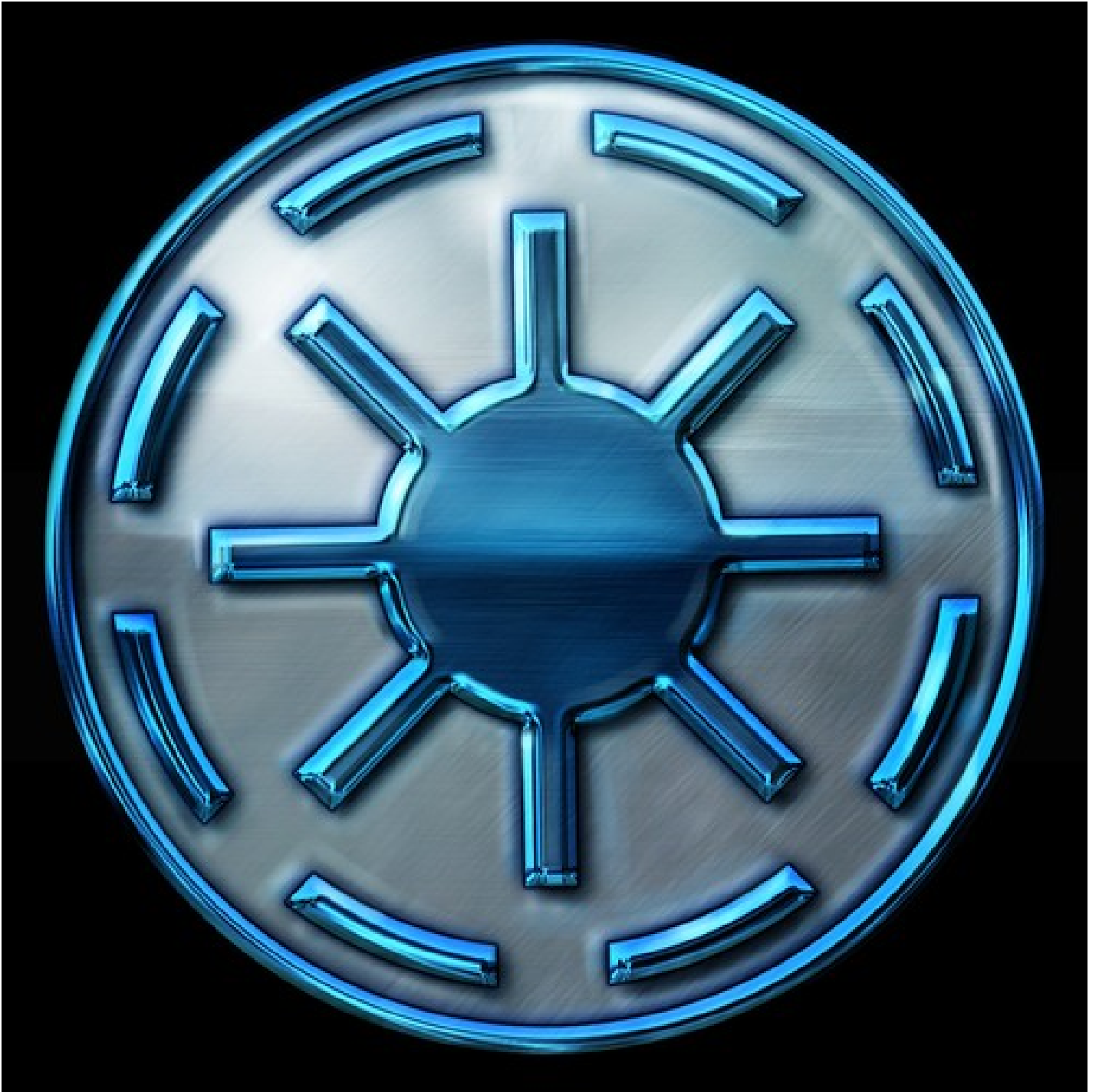


STAR WARS - LEGENDES:



LE GUIDE DE LA FORCE

SOMMAIRE :

CHAP 1 : LES CONCEPTIONS DE LA FORCE

La quête des origines (*L'Ashla et le Bogan*)
La Force universelle
La Force vivante
La Force élémentaire
La Force unifiée (*ou le Potentium*)
Le Courant blanc

CHAP 2 : LES ADEPTES DE LA FORCE

Présentation.

Les factions :

Les Rangers Kilian
Sorcières de Tund
Jensaraï
Les sorcières de Dathomir
Les Ysannas
Jal Shey
Mindwalkers
Sages Baran Do
Fallanassi
Matukai
Moines Aïki
Moines de Shimura
Moines Aing Tii
Les Daï Bendus
Les Baadu
Les paladins de Teepo
Les chevaliers Impériaux
Les chevaliers d'acier
Les modeleurs de Kro Var

Les cas particuliers :

Les gardiens de Kiffu
Les Dervish Seguyi
Les Jedi Noirs
Les gardiens du ciel
Les Jedi Corelliens
les Zeison Sha
rangers antariens

CHAP 3 : L'ORDRE JEDI

1- Ancienne République :

Les consulaires :

Les explorateurs
Les Artefacteurs
Les guérisseurs
les enseignants
les Historiens

Les archivistes

les gardiens :

les soldats de paix
Les Maîtres d'armes
Les archers

Les sentinelles :

ombres jedi
Investigateurs

2-Alliance Galactique :

Les chevaliers Jedi du nouvel ordre :

Les concepteurs
Les consulaires
Les pilotes
les sentinelles
les guérisseurs
les Néo-Archers
Les instructeurs
Les acolytes

3- L'équipement standard des Jedi :

Equipement de mission
les holocrons et Noetikon

4- La technologie du Sabre-Laser :

Principes de construction
les différents types d'armes.
Les cristaux

5- Les formes de combat au sabre-laser :

Forme 1
Forme 2
Forme 3
Forme 4
Forme 5
Forme 6
Forme 7
Autres formes de combat :
Forme 10
Forme 9
Forme 0
Forme 8

6- véhicules et vaisseaux de l'ordre :

Epoque pré-républicaine
Ancienne république
Nouvelle République
Alliance Galactique

CHAP 4 : LES SITHS

Présentation :

L'histoire du peuple Sith
L'exil des 12, la fondation
l'empire Sith
La tribu perdue des Siths
le second Empire Sith
l'empire Sith de la Forge Stellaire
La doctrine de Bane
la théocratie Impériale
Le Sith Unique
L'armement Sith
Les chimères Siths

Organisations affiliées :

La garde noire
L'ordre de Mecrosa
Les sorciers de Rand
Les prophètes du côté Obscur

CRÉDITS :

Auteur : Oniros

Univers créé par : Georges Lucas

Illustrations : illustrations de fans amateurs sur l'univers étendu légendes...

Remerciements : aux éditions West and Game et Jeux descartes pour leurs magnifiques et utiles suppléments, principales sources du présent ouvrage, aux sites internet de fans : Sithclan, Anakinworld, anakinweb, Star Wars universe et Star Wars Holonet dont les fiches synoptiques sont claires et fort bien documentées, mais aussi le manuel du jedi et le livre des Siths parus tous les deux en VF chez Larousse...

REMARQUES PRELIMINAIRES :

L'ouvrage que vous tenez entre les mains est le fruit d'une frustration de MJ constatant l'éparpillement ou le manque d'informations disponibles en français sur telle ou telle faction d'individus sensibles à la Force et ce, quelque soit la période chronologique considérée aussi bien pour le cadre des films que pour l'univers étendu. En outre, la saga s'est tellement étoffée depuis la fin de la gamme Star Wars en système D6 que j'ai voulu regrouper les informations disséminées dans les différents médias à notre disposition. Comme pour le guide du second Empire que j'ai mis en ligne sur la scénariothèque, il m'a semblé utile de proposer quelque chose pour remédier à cette situation. J'ai donc entrepris de collecter les informations sur l'histoire et l'évolution des ordres jedi et Siths sans oublier d'y ajouter une description des différentes factions d'adeptes de la Force qui ont vu le jour depuis bientôt 40 ans sous la plume de Georges Lucas ou des auteurs ayant contribué au développement de cet univers de fiction dont la richesse est toujours surprenante. Je vous en livre donc ici une synthèse en les réunissant dans un seul livret.

Les textes principalement issus des sites internet et des ouvrages précités sont, soit seulement retranscrits, soit remaniés, complétés ou bien créés par mes soins. Il en est de même pour ceux issus du jdra Avatar écrit par Thaddéus pour développer les modeleurs KroVar en raison du manque d'infos officielles sur ce peuple, ou bien pour ceux du jeu Méta-Barons pour les pouvoirs des Fallanassi dont le courant blanc se rapproche beaucoup à mon sens du concept de l'Amarax. D'autres encore sont tirés des ouvrages **Star Wars** parus chez Jeux Descartes. J'ai donc repris et aménagé le plan du guide du second Empire. Nous sommes donc maintenant en terrain familier. Les ouvrages publiés en 2011 et 2012 par Larousse le manuel du Jedi et le livre des Siths ont également constitué des sources de choix tant iconographiques qu'écrites.

Enfin, le présent guide ne propose aux MJs que du « background » ou presque, car outre le côté fastidieux de la technique, je ne dispose pas du temps nécessaire pour pour m'y consacrer avec assiduité. Par ailleurs, cela évite l'écueil que la presse rôliste avait reproché au guide de l'empire (originel), à savoir : est-ce bien utile de fixer dans le marbre, les stats des Pnjs principaux tels que l'empereur et Vador ? A l'instar du guide du second Empire, j'ai donc décidé de laisser une très grande liberté aux Mjs sur ce sujet, y compris pour les vaisseaux et les véhicules, considérant d'une part qu'il appartient à chacun d'eux de faire comme bon leur semble et d'autre part que ce supplément n'étant pas officiel, il n'a pas vocation à en remplir toutes les fonctions.

Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de préciser que cet ouvrage n'est en aucun un supplément officiel lié de quelque façon que ce soit aux détenteurs actuels et exclusifs des droits et encore moins édité à titre professionnel ; il s'agit juste d'une production amateur dont l'intention n'est nullement de porter préjudice ni aux ayant droit de la franchise **STAR WARS**, ni aux amateurs ayant travaillé sur le sujet. Il convient donc mieux de le considérer comme un hommage respectueux à cette création hors norme qu'est **STAR WARS**, plutôt que comme un pillage inique ou un plagiat éhonté. Voilà, cette présentation indispensable étant terminée, il ne me reste plus qu'à souhaiter de nombreuses parties endiablées à ceux qui se sont décidés à, de nouveau, parcourir la galaxie Star Wars.

N'oubliez pas : la Force est votre alliée. Dès lors, vous pourrez accomplir de grandes choses au service de la galaxie ou devenir son maître si vous vous laissez séduire par le côté obscur de la Force rompant votre équilibre intérieur et celui de l'univers.

CHAP I : Les conceptions de la Force

"La Force est ce qui donne au Jedi son pouvoir. C'est un champ d'énergie créée par tous les êtres vivants. Elle nous entoure et nous pénètre, liant la galaxie en un tout."

Obi-Wan Kenobi.

Généralités :

Que l'on soit apte ou non à utiliser des pouvoirs de Jedi ou de Sith, la Force est, dans l'univers de Star Wars, en tout être et en toute chose. Même les plus sceptiques sont traversés et animés par elle. Les êtres capables, non pas de la maîtriser, mais de la comprendre, sont rares. Très rares. Au temps de gloire de l'Ordre Jedi, toute la galaxie ne comptait que dix ou vingt mille Jedi accomplis. Et un peu moins de la moitié de Sith. C'est dire si, pour un Joueur, incarner un tel Personnage est un privilège. Un vrai Jedi apprend d'ailleurs surtout à vivre sans utiliser la Force. En faire usage constitue généralement le dernier recours d'un chevalier. Ecouter la Force, par opposition à se faire entendre d'elle, telle doit être la devise d'un vrai Jedi. Les Sith, bien entendu, prônent un contrôle plus actif de la Force et revendiquent leur statut d'êtres supérieurs, ce qui les pousse à utiliser ce pouvoir de façon ostensible et souvent néfaste. La Force est une énergie que l'on peut comprendre comme un courant mystique ou comme quelque chose de tout à fait naturel. Au travers des âges, elle fut considérée comme de la magie, une essence divine ou une mystification commanditée par des charlatans. Les Jedi ne furent pas les premiers à étudier la Force et ils ne seront sans doute pas les derniers. Depuis la victoire de l'Alliance Rebelle sur l'Empire Galactique, l'Académie Jedi fut rebâtie grâce à la volonté de Luke Skywalker. Aujourd'hui, elle retrouve petit à petit sa puissance d'antan et prône les valeurs de l'ancien Ordre. Si les Siths sont devenus aussi rares que ne le furent les Jedi peu après le génocide de la Guerre des Clones, il en existe toujours à travers la galaxie. Cachés, ils attendent leur heure et oeuvrent dans l'ombre au grand retour de leur propre Ordre. Certaines planètes reculées sont sans doute soumises aux pouvoirs de Seigneurs Sith.

La quête des origines (L'Ashla et le Bogan) :

Tython était un monde sauvage et primaire au climat tempéré, et l'est toujours. D'une beauté à couper le souffle, l'environnement peut pourtant s'avérer terrible et dangereux. Des tempêtes de Force naturelles déchirent le ciel, et de fantastiques créatures se tapissent dans les jungles. C'est ici, sur ce monde sublime et rude, que tout a commencé *il y a très très longtemps dans cette galaxie lointaine, très lointaine...* Tython possède deux lunes : Ashla la brillante et Bogan la sombre. C'est en observant ces deux astres que le concept d'équilibre dans l'univers est apparu aux anciens natifs pour la première fois. Pour les Tythans autochtones puis pour les Je'daii, il en découla la notion l'équilibre au sein de la Force qui fut le pilier fondamental de la philosophie primordiale des je'daii. Si un Je'daii s'éloignait trop de la lumière, ou des ténèbres, il est considéré comme déséquilibré. Ceux qui sont trop plongés dans la lumière sont envoyés sur Ashla pour contempler Bogan. Ceux qui, au contraire, puisent trop dans le côté obscur sont envoyés sur Bogan et méditent en observant Ashla, jusqu'à retrouver la voie de l'équilibre. Si jamais ils y arrivent.

Environ 10 000 ans avant la fondation de l'ancienne république, neuf immenses vaisseaux pyramidaux, dont on ne sait rien concernant leurs bâtisseurs, visitèrent de nombreux mondes de la galaxie et amenèrent sur Tython quelques milliers d'êtres intelligents sensibles à la Force soigneusement sélectionnés, cette migration achevée, les neuf vaisseaux partirent à différents endroits de Tython,. Après plusieurs milliers d'années de vie sur Tython, leurs descendants héritiers de leurs cultures et dépositaires de leurs croyances fondèrent l'ordre de moines guerriers des Je'daii et un Temple fut construit près de chacun de ces étranges vaisseaux immobiles nommés Tho'Yor. Les Tythans qui vivent sur la planète Tython et qui sont activement impliqués dans l'étude et la compréhension de la Force appartiennent à cet Ordre de chercheurs et de combattants mystiques. Tous les Je'daii sont des Tythans, mais tous les descendants des Tythans ne sont pas obligatoirement des Je'daii. Le mot Je'daii est une contraction de deux anciens mots d'origine Dai Bendu : *je*, signifiant "mystique", et *daii*, signifiant "centre". Les Je'daii concentrent donc leurs études sur l'équilibre produit par cette énergie mystique qu'ils appellent la Force. A cette époque reculée, on comptait cinq niveaux dans la hiérarchie de l'Ordre Je'daii : novice ceux qui débutent leur formation sous l'égide d'un ou plusieurs maître au sein d'un temple, les voyageurs sont des étudiants qui vont de temples en temples parcourant Tython pour parfaire leurs connaissances de la Force et requérir l'enseignement de chaque spécialité. Les rangers sont l'équivalent des chevaliers de l'ère moderne et plus particulièrement des gardiens, Maître, il s'agit de ceux qui enseignent au sein d'un temple proprement dit, en général ils sont sédentaires et Maître de Temple, c'est un peu l'équivalent du titre de grand maître car ils siègent au conseil.

Les Je'daii édictèrent le code originel :

Il n'y a pas d'ignorance ; il y a la connaissance

Il n'y a pas de peur ; il y a la puissance

Je suis le coeur de la Force

Je suis le révélateur de la lumière

Je suis le mystère de l'ombre,

En équilibre entre le chaos et l'harmonie,

Immortel au sein de la Force.

Un Temple fut donc construit sous chaque Tho Yor – chacun d'eux étudiant la Force sous un aspect particulier. Les voyageurs Je'daii devaient visiter et suivre les enseignements de chacun de ces neuf Temples avant de pouvoir prétendre au titre de ranger.

Kaleth, le Temple de la Connaissance :

Bâti sur un nexus de Force, Kaleth est le lieu où les Je'daii se réunissent tous ensemble en cas d'évènements importants. C'est là-bas que les décisions sont prises et les jugements rendus, au nom de l'ordre Je'daii. Il s'agit du centre névralgique de l'ordre, son centre opérationnel en quelque sorte.

Bodhi, le Temple des Arts :

Situé sur les plaines verdoyantes, près d'agréables forêts, Bodhi est le lieu où les étudiants et les Maîtres étudient les manifestations de la Force à travers les arts : écriture, calligraphie, danse, dessin, sculpture, cuisine, musique et théâtre.

Anil Kesh, le Temple de la Science :

Dans ce Temple, les scientifiques Je'daii explorent la science et l'alchimie. L'accent est mis sur la théorie, mais les résultats sont souvent pratiques et parfois imprévisibles. Le Temple enjambe l'Abîme, une gorge si profonde que personne n'en a jamais trouvé le fond. Quelque chose dans l'Abîme parasite les sens Je'daii ; plus un être est puissant dans la Force, et plus il s'enfonce dans l'Abîme, plus ses sens sont troublés. Quelques Je'daii sont devenus fous en essayant de percer les mystères de l'Abîme. Pour les scientifiques d'Anil Kesh, l'Abîme représente l'aspect le plus mystérieux de la Force, mais ils ne cesseront jamais de sonder ses profondeurs grâce à la science et la Force.

Mahara Kesh, le Temple de la Guérison :

Le Temple de Mahara Kesh est situé au milieu du Grand Océan, et comporte une partie sous-marine. On y étudie les arts de la guérison, avec ou sans l'aide de la Force. Des canons laser ont été ajoutés au Temple durant la Guerre Despotique.

Vur Tepe, la Forge :

Ce Temple est bâti au sommet d'un volcan en activité. Un dôme intérieur, construit au-dessus de la mer de lave, utilise la chaleur du magma pour alimenter le Temple. On y étudie l'aspect pratique de la Force, et comment celle-ci peut se manifester physiquement. Il est dit que tout ce qu'Anil Kesh peut imaginer, Vur Tepe peut le rendre réel.

Qi gong Kesh, le Temple des Aptitudes de la Force :

Ce Temple est situé au cœur du Désert Silencieux. Les étudiants profitent du calme ambiant pour aiguïser leurs capacités mentales et sensibles via la Force.

Stav Kesh, le Temple des Arts Martiaux :

Les étudiants Je'daii apprennent ici à développer leurs aptitudes physiques et leurs capacités de combat, comme par exemple la puissante forme du nom d'Alchaka, dont quelques Je'daii affirment en plaisantant qu'elle a été inventée pour préserver la chaleur du Temple. On y enseigne également le maniement des armes, car Stav Kesh travaille en collaboration avec Vur Tepe en testant leurs nouvelles armes.

Padawan Kesh, l'Académie Je'daii :

Dans ce Temple, les plus jeunes qui sont puissants dans la Force sont hébergés et suivent un enseignement jusqu'à atteindre l'âge d'être choisis comme initié par des Maîtres Je'daii.

Akar Kesh, le Temple de l'Équilibre :

Au-dessus de cette tour naturelle flotte le plus grand des vaisseaux pyramidaux, le Tho Yor originel de Tython. Le Temple, en plein air, qui se trouve au sommet de la tour, est reconnu comme un lieu de contemplation et de méditation. L'équilibre entre les côtés lumineux et obscur de la Force y est enseigné. Dans une cavité naturelle dissimulée aux yeux de tous se trouve une porte stellaire des célestes.

Définition :

La Force est une énergie que l'on peut comprendre comme un courant mystique, c'est l'énergie qui unit et maintient la matière de l'univers en un tout cohérent. C'est aussi elle qui permet à la vie de se manifester, d'exister, à l'intelligence de se développer... Mais les différents peuples de la galaxie au cours de leur évolution et de leur parcours sur la voie de la connaissance ont développé plusieurs conceptions de ce qu'est pour eux cette énergie, certains la voient comme une sorte d'entité spirituelle semi consciente qu'il faut savoir écouter et apprivoiser pour en retirer savoir et pouvoir, tandis que d'autres la considèrent comme un champ d'énergie dans lequel un être suffisamment évolué spirituellement peut utiliser pour accomplir des choses hors de la portée du commun des mortels... d'autres encore estiment qu'en s'appropriant cette puissance, il est possible d'influer durablement sur le réel et le plier à ses désirs...

Présentation :

De par sa nature, la Force est l'un des plus grands mystères de l'univers qui occupe les mystiques de tout horizon depuis des dizaines de millénaires tant ce concept abstrait est difficile à percevoir, maîtriser et encore plus à comprendre. L'évocation même de la Force suffit à engendrer crainte et fascination. Même pour une organisation telle que l'ordre Jedi, le manque de certitudes la concernant reste un problème car cela a entraîné au fil des millénaires multiples théories, écoles de pensée, philosophies... Parfois peu soucieuse de paix et d'harmonie. Dans sa globalité la Force est connue pour son ambivalence à la fois alimentée par les émotions et sentiments négatifs de ses adeptes donnant naissance à ce que d'aucun appelle le côté obscur et de l'autre les valeurs positives et les états d'âme bienveillants qui renforcent ce qu'ils nomment le côté lumineux. Toutefois, cette dualité est jugée quelque peu réductrice par certains courants de pensée qui ont voulu dépasser ce clivage. En réalité, il semblerait que la Force ne soient pas une entité semi consciente mue par une volonté propre, mais qu'elle oscille telle une balance d'un côté ou de l'autre suivant la nature de ses « fidèles ». d'où la notion d'équilibre qui pour les anciens dai bendu et les Je' dai primitifs de Tython devait prévaloir pour que règne l'harmonie au sein de leur monde puis de la galaxie qu'ils finirent par explorer.

Cette énergie a beau être liée à tous les êtres vivants de la galaxie, rares sont ceux qui y sont suffisamment sensibles pour développer des pouvoirs surnaturels. Après de nombreux millénaires de recherches scientifiques, il est désormais acquis que le degré de sensibilité à la Force dépend en grande partie du taux de midi-chloriens présents par litre de sang d'un individu. Contrairement aux idées reçues, ce n'est pas ce taux qui détermine la puissance donc le niveau de maîtrise réel d'un adepte de la Force mais bien la qualité de l'enseignement qui lui a été prodigué mais aussi son application en ce domaine et son assiduité à l'entraînement, sa détermination et sa foi en la Force. Les midi-chloriens sont de petites créatures microscopiques organiques vivant en symbiose avec tout être vivant qui servent de relais et de connexion entre celui-ci et la Force. Cette entité ou cette énergie vitale ou cosmique défiant l'entendement a suscité au cours de l'histoire nombre de théories, de cultes et de sectes... Il est important de préciser que les conceptions de la Force exposées ci-dessous ne sont pas aussi cloisonnées qu'il y paraît, en effet elles s'entremêlent constamment.

Les différents courants philosophiques :

La Force universelle

La Force, régissant l'équilibre et l'ordre des choses dans l'univers, est à la fois vaste et mystérieuse. Aucun être, Jedi, Siths ou scientifique, n'a réussi à déterminer sa vraie nature et de manière exacte la façon dont elle agit sur le déroulement des choses. Les seuls moyens de tenter de comprendre la réelle nature de la Force sont de se baser sur des concepts développés par les êtres sensibles à la Force pendant des millénaires. La Force Universelle est une de ces théories, approuvée, véhiculée et respectée par l'Ordre Jedi. Elle correspond uniquement à une vision particulière de la Force, à une manière de la ressentir, de la comprendre et de l'exploiter. Elle repose sur le concept de la communion entre l'esprit d'un individu et la "volonté" de la Force. L'individu reste en phase de contemplation, il se contente d'analyser et de tenter de comprendre la Force. L'individu reste à l'écoute de la Force et s'efforce de choisir la meilleure solution possible. Cette pratique plonge l'individu en position de longue observation de la Force au cours de laquelle il reste passif. Lorsque l'individu obtient une réponse de la

Force, il l'exploite, la met en oeuvre et s'en remet naturellement à la Force sur son bon déroulement. La Force Universelle était de ce fait reconnue comme un moyen de percevoir le destin et le futur des choses. Ce concept de passivité et de longue contemplation est facilement reconnaissable dans les doctrines de l'Ordre Jedi qui préconisait toujours de faire des choix réfléchis et préparés. Néanmoins, bien que le concept de la Force Universelle était le courant largement majoritaire dans l'Ordre Jedi, certains Jedi à l'image de Qui Gon Jinn avaient une vision radicalement différente de la Force, connue comme le concept de la Force vivante, basée sur le présent, et considérée comme beaucoup moins restrictive.

La Force vivante

Le concept de la Force Vivante est une théorie qui tente d'apporter des précisions sur la nature, l'utilisation et la compréhension de la Force. Elle est bien loin d'être une vision globale et objective de la Force. Adoptée par quelques Jedi qui considéraient que le concept de la Force Universelle prônée par l'Ordre Jedi était inexact, cette théorie a souvent donné du fil à retordre aux personnes qui la respectaient. De tout temps, les adeptes de la Force Vivante sont restés en grande partie minoritaires face à leurs semblables adeptes de la théorie prônée par l'Ordre Jedi. Et la Force Vivante avait bien des raisons d'être si mal vue par les adeptes de la Force Unificatrice, car elle mettait en avant des pratiques radicalement contraires à cette dernière. Alors que la Force Universelle se basait sur une longue contemplation de la Force, la Force Vivante préconisait elle l'action immédiate, dirigée par le moment présent et l'instinct. Ainsi, avec la Force Vivante, les intuitions n'étaient plus perçues comme dangereuses, mais comme bénéfiques. La Force Vivante était également assimilée à une composante essentielle dans la compréhension et l'analyse des autres êtres vivants. En fait son objet est plutôt d'analyser la relation complexe entre les êtres, leur interdépendance mais aussi le lien qui les unit à la Force même quand celui-ci est inconscient. Qui Gon Jinn, qui était un adepte de la Force Vivante, avait d'ailleurs véhiculé cette théorie de "l'immédiat" à son apprenti Obi Wan Ben Kenobi mais également au jeune Anakin Skywalker en lui conseillant de se concentrer sur l'instant présent, et non de réfléchir au futur des événements. Nerra Ziveri avait créé un Praxeum Jedi à l'Académie d'Almas où il enseignait la Force Vivante.

La Force élémentaire

Théorie et formes de pouvoirs développés par les moines Aing Tii mais également par les modeleurs Kro Var, cette forme est basée sur les éléments naturels et la maîtrise que l'on peut avoir sur eux mais aussi sur l'espace et le temps. Pour les Aing Tii, à chaque élément correspond une couleur du spectre lumineux : L'indigo c'est la mort, le rouge c'est le feu, le jaune c'est l'âme et la spiritualité, le vert c'est la nature et la terre, le bleu c'est l'eau, l'orange c'est la matière inerte et la technologie, le blanc c'est l'air. Quant aux KroVar, ils vénèrent les esprits de la nature et en pratiquant des arts martiaux très anciens, ils entrent en communion avec la Force et sont alors capables de modeler les éléments naturels, d'où leur nom.

La Force Unifiée ou le Potentium :

Bien que la date exacte de l'émergence de la théorie du Potentium soit inconnue, la formation du groupement de Jedi dissidents eut lieu vers -132. Le groupe fut fondé par le talentueux et très respecté Jedi Leor Hal qui rassembla de nombreux Jedi et Padawan autour de sa cause. Quelques temps plus tard, Hal et ses suivants s'opposèrent ouvertement à la doctrine et à l'enseignement prodigué au temple Jedi, en affirmant que la vision de la Force propagée par le haut-conseil était inexacte. Se référant aux rares écrits Dai Bendu qui avaient traversé les millénaires, ses révélations ébranlèrent l'Ordre Jedi et firent monter de nombreuses tensions entre les membres adeptes du Potentium et les Jedi fidèles à la doctrine du Conseil qui considéraient le Potentium comme une hérésie alors qu'en réalité, il prônait un retour aux sources plongeant plus de 30000 ans dans le passé. Cette philosophie dissidente menaçant la stabilité de l'Ordre, Yoda se chargea personnellement de dissoudre le groupe et contraignit à l'exil tous ses membres. Expulsé de l'Ordre, Leor Hal erra dans la galaxie jusqu'à ce qu'il échoue sur une planète inconnue (Zonama Sekot). Hal découvrit rapidement la véritable nature de la planète, et entreprit de communiquer avec Sekot, l'esprit vivant de la planète. L'ancien Jedi inculqua ses connaissances et la théorie du Potentium à Sekot ainsi qu'aux natifs de la planète, les Ferroans, avant de devenir le premier magister de la planète. Ce mouvement spirituel embrassait des croyances divergentes par rapport au reste de l'Ordre Jedi à propos de la nature même de la Force. Ce groupement fut considéré par l'Ordre comme une dérive très dangereuse des enseignements Jedi pouvant laisser prise au côté obscur, ce qui motiva l'excommunication totale et définitive de tout ses membres. Les membres du Potentium ne croyaient pas en la séparation manichéenne de la Force. Pour eux, la Force était une entité parfaite, qu'ils appelaient le Potentium et qui était un tout unique et indissociable, sans aucune contradiction. Cette entité était le début et la fin de toute chose et entretenait une relation unique avec les êtres

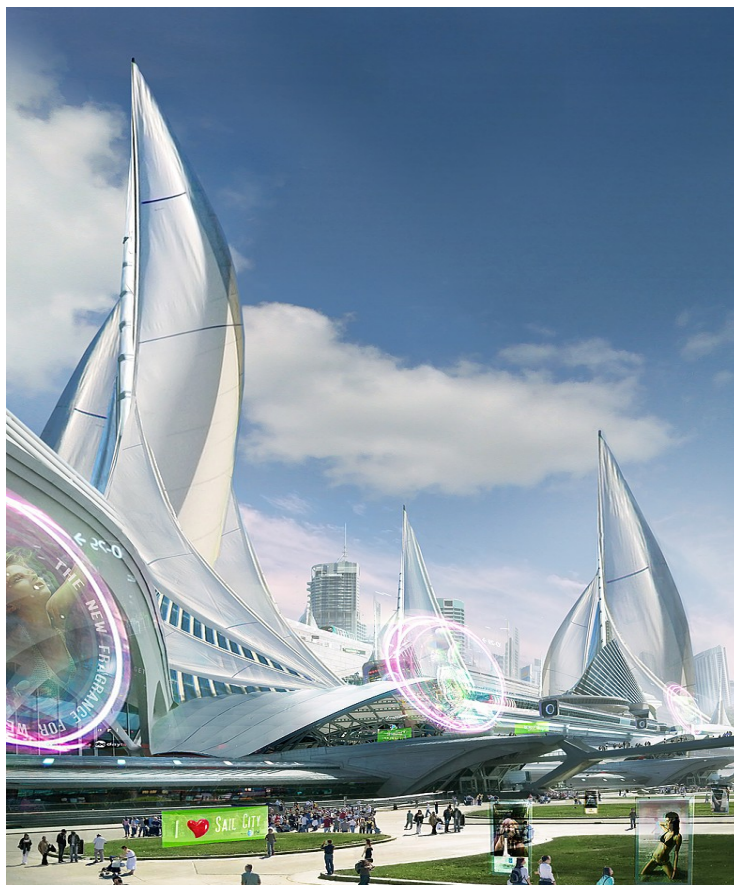
vivants. Selon leur théorie, le concept même du Coté Obscur était renié puisque la Force, créatrice et source de la nature, ne pouvait être associée à ces concepts puisque ce sont des notions inconnues dans la nature sauvage, ce sont de pures constructions intellectuelles n'ayant pas de préséance pour eux. La mort et la destruction font partie de l'ordre naturel des choses. Les membres du Potentium s'accordaient cependant sur le fait que la Force pouvait être responsable de désastres mais expliquaient que dans ce cas, ce n'était pas la Force en elle-même qui dans sa dualité propageait le mal, mais bien la personnalité intrinsèque de son utilisateur lui seul est responsable de ce qu'il accomplit. En conséquence, le Potentium préconisait de ne mettre aucune barrière à l'utilisation de la Force quelle que soit sa forme, la seule condition requise étant d'utiliser son pouvoir dans un but noble, désintéressé et pour secourir ceux dans le besoin. Une théorie circulait au sein de l'Ordre Jedi qui stipulait que les concepts du Potentium aient pu être pour la première fois édictés par un seigneur Sith dans le seul but de déstabiliser l'Ordre et de l'affaiblir. Aucune preuve n'était cependant venue étayer cette éventualité.

Le grand courant Blanc :

il s'agit d'une variante de la Force. Pour les Fallanassi, elle se manifeste sous la forme d'une sorte de flux et de reflux d'énergie essentiellement positive, source de béatitude et de réconfort spirituel. Les facultés auxquelles il donne accès sont profondément altruistes, mais sont aussi axées sur la survie, la dissimulation et la discrétion... Le courant blanc n'est accessible à ses adeptes que lorsqu'ils sont en paix avec eux-mêmes et entre en communion avec l'univers. Les facultés que procurent le courant blanc peuvent être maîtrisées par un jedi, mais cela demande une adaptation et une souplesse d'esprit importante. Ces pouvoirs sont vraiment lumineux, les maîtres mots de cette philosophie sont amour, paix, sérénité et connaissance.

Le souffle :

Il s'agit d'un autre avatar de la Force, qui fut découvert il y a de nombreux millénaires. Ses adeptes utilisent ses ressources mystiques pour augmenter leurs capacités athlétiques et biologiques de façon à être plus efficaces. Ce sont essentiellement des capacités utilitaires faisant appel à des techniques martiales internes un peu à la manière du tai chi terrestre. Il s'agit de développer son corps et son esprit à l'unisson pour atteindre un stade de conscience supérieure. Ils pensaient que chaque planète génère un type de souffle particulier suivant leurs caractéristiques géophysiques et que leurs natifs maîtrisaient un type de souffle précis et unique en son genre, basé sur l'élément dominant constitutif du monde en question lié à l'empreinte qu'elle laisse dans la Force. Ils étaient aussi capables d'en voir les courants et les canaliser pour se servir de la Force imprégnant leur planète, ils ne pouvaient utiliser leurs capacités que sur leur planète natale ou à proximité de celle-ci.



CHAP II : Les adeptes de la Force

Présentation :

Les Jedi et les Siths n'étaient pas les seuls Adeptes de la Force. D'autres groupes furent découverts mais il est certain que bon nombre restent encore inconnus. Les plus dangereux pour Palpatine ont été exterminés d'autres du fait qu'ils étaient ignorés purent échapper à la purge menée par Dark Sidious.

L'expression adepte de la Force est utilisée pour désigner des individus ou des groupuscules dont les membres sont sensibles à la Force et aptes à la manipuler dans une certaine mesure en se basant sur des croyances indépendantes des doctrines Siths et Jedi. On usait donc de dénominations différentes pour parler d'eux selon le coin de Galaxie où l'on se trouvait : cela pouvait passer par sorcier, sorcière, shaman, voire même prophète ! Difficile de s'y retrouver dans de telles conditions...

En premier lieu, il fallait bien comprendre que c'était la façon dont un Adepte de la Force appréhendait cette « entité » qui le rendait si particulier. Pour lui, elle n'était que magie et mystère, une sorte de pouvoir surnaturel sur lequel la raison comme la science n'avaient aucune emprise. Il ne l'appelait d'ailleurs pas toujours « la Force », d'autres termes tels que celui de Magie étant également fréquemment employés pour la désigner. Ce choix d'appellation dépendait en fait des traditions du groupe auquel l'Adepte de la Force était rattaché. Or, ces traditions étaient très variées puisqu'on trouvait aussi bien des Adeptes obscurs, que des Adeptes vertueux. Des aliens étudiant les diverses facettes de la Force existaient aussi, mais on trouvait aussi de nombreux shamans au sein des peuplades primitives de la Galaxie - pétris de la culture locale - ainsi que certains êtres ne se concentrant que sur un seul aspect de la Force - tels les fallanassi avec leur courant blanc ou bien les gardiens de la forêt d'Ithor. De plus, si la voie d'un Adepte de la Force différait clairement de celle d'un Sith, ou encore de celle d'un Jedi, elle pouvait quand même s'en rapprocher en certaines occasions, les Jensaarai ayant par exemple basé leur idéologie sur celles de ces deux groupes antagonistes.

Des enclaves contrôlées par des Adeptes de la Force voyaient aussi parfois le jour. La première difficulté à laquelle on était confronté si l'on s'intéressait au type d'entraînement suivi par un Adepte de la Force standard, était qu'il n'existait en fait aucune véritable ligne directrice autour de laquelle les membres de ce groupe hétéroclite auraient pu se rassembler pour décider d'une formation commune. Chaque communauté avait ses propres coutumes, dont découlaient ses propres règles et autres codes de conduite. C'était souvent la faculté innée d'influer sur son environnement qui se manifestait en tout premier lieu chez l'adepte de la Force. Aussi, il était admis que c'était, dans la plupart des cas, la maîtrise de ce genre de pouvoirs qu'il cherchait tout d'abord à obtenir à l'aube de son initiation. On attendait d'un Adepte de la Force qu'il fût intelligent et sage pour qu'il puisse progresser correctement. Il était également encouragé à faire preuve de charisme. Ajouté à cela qu'il se devait d'être plein de vitalité, et expert dans le maniement d'armes simples ou primitives, il est manifeste qu'il ne pouvait constituer qu'un formidable adversaire. iel aux autres... Ça et le fait qu'ils étaient eux-mêmes effrayés par leurs propres pouvoirs, car ne les comprenant pas toujours complètement.

Quant à ceux qui ne dissimulèrent pas leurs dons, ils firent occasionnellement entendre parler d'eux sous l'ancienne République - bien que l'Ordre Jedi les dépassât largement en nombre à l'époque, mais se firent plus rares sous l'Empire. Après l'établissement de l'ordre nouveau, plusieurs rejoignirent l'Ordre Secret, tandis que d'autres se réfugièrent sur des mondes isolés. Le Nouvel Ordre Jedi de Luke recruta plus tard de nombreux Adeptes de la Force, mais pas tous... Car il y en eut qui préférèrent malgré tout perpétuer leurs propres traditions de leur côté plutôt que de rejoindre le Praxeum Jedi de Yavin IV.



Les factions :

Les Rangers Kilian.



Comme il fut prouvé à de nombreuses reprises, les Jedi n'étaient pas les seuls Adeptes de la Force. D'autres groupes furent découverts, d'autres restèrent longtemps inconnus. Les Rangers Killian faisaient partie de cette seconde catégorie jusqu'à ce que certaines sources permirent de découvrir ce groupe de vaillants protecteurs et de recueillir ces quelques informations.

Origines et rôle :

Les origines de la création des Rangers Killian demeuraient pour l'instant inconnues mais il n'était pas improbable que parmi les colons qui arrivèrent sur Kilia IV se soit trouvée une ou plusieurs personnes sensibles à la Force et ayant reçu un minimum de formation quant à sa maîtrise. Leur but demeura le même depuis de nombreuses années : protéger les habitants de l'unique ville de Killia IV contre les menaces internes (comme les prédateurs naturels de la planète et les Renégats) ainsi que les menaces externes (comme les esclavagistes ou les contrebandiers ayant par hasard découvert le chemin vers le monde des Rangers).

Organisation, recrutement et formation :

Il n'existait que trois grades au sein des Rangers : Châtelain, Ranger et le Seigneur Kilian. On ne connaissait pas le nombre exact de membres des Rangers Kilian mais on supposait qu'il n'en existait que cinq : un Seigneur Kilian, deux Rangers Kilian et deux Châtelains. En comparaison avec les Jedi, les Seigneurs Kilian seraient l'équivalent des Maîtres Jedi, les maîtres de l'Ordre et les responsables de la formation des Châtelains. Les Rangers potentiels étaient identifiés par les Seigneurs Killian vers l'âge de la puberté et subissaient l'entraînement pour devenir Châtelains. Chaque Seigneur Kilian entraînait un Châtelain jusqu'à ce qu'il devienne Ranger Kilian.

Equipement et armements :

En tant que membre de la noblesse, chaque Ranger Kilian portait à l'un de ses doigts un anneau portant l'héraldique d'une Maison particulière ainsi que quelques chevrons indiquant son titre dans les Rangers. Un chevron de bronze identifiait un Châtelain, un chevron d'argent un Ranger et un chevron d'or le Seigneur. La lance Siang, une arme combinant un Fusil-Blaster et une longue baïonnette, représentait l'autorité des Rangers ainsi que leur vœux de protéger et de défendre la population et la justice. La partie défensive de l'équipement des Rangers était assurée par le gantelet bouclier qui représentait l'engagement du Ranger et de sa famille. Chaque Ranger héritait de son gantelet ou se le voyait remettre par le Seigneur Kilian. Un gantelet bouclier créait un bouclier déflecteur qui augmentait la défense de son porteur mais qui nécessitait un entraînement aussi important que la maîtrise d'un sabre laser.

Les Renégats :

Tout comme les autres groupes d'adeptes de la Force, les Rangers étaient tous un jour tentés par le Côté Obscur et certains y sombrèrent. Ceux-ci exclus de la communauté portaient le nom de Renégats. Les Renégats vivaient dans les badlands et formaient une bande de reclus. Il arrivait que les Renégats lancent des raids vers la ville ou sur les marchands ambulants pour récupérer leurs marchandises.



Sorciers de Tund



L'ordre Jedi tenta de recruter diverses organisations tout le long de son histoire. Les Sorciers de Tund en faisaient partie. Confinés dans leurs enclaves monastiques, ces Mages de la Force officièrent depuis leur monde natal plusieurs millénaires durant, et ce bien avant que n'ait eu lieu la bataille de Yavin IV. Vénéralant ce qu'ils appelaient la Magie, ils se présentaient au reste de la galaxie comme de puissants ensorceleurs, en quête d'une meilleure compréhension de la Force. Le concept de « l'Unité », qu'ils supportaient, proclamait l'omniprésence de ce champ d'énergie mystique, et mettait en garde contre le dualisme manichéen ainsi que ses variantes. D'après eux, nous étions tous sensibles à la Force. On avait tendance à penser que ce groupe était né des suites d'un des quatre Grands Schismes ayant ébranlé les Jedi. La vérité, néanmoins, était tout autre...

Catalogués parmi les traditionalistes Siths, les Sorciers de Tund avaient été fondés par un groupe de membres du peuple Sith exilés. Si les leurs avaient déjà pratiqué des sacrifices d'êtres vivants, déclenché des guerres, et mis au point des sortilèges avant même que ne se profilât le règne du roi Adas, ce ne fut qu'avec l'invasion Rakata que le Côté Obscur vint pour longtemps se substituer à la sérénité de leur vie spirituelle... La mort du Sith'ari conduisit cependant des prêtres Siths à rejeter ce nouveau concept, ce qui leur valut d'être taxés d'hérétiques, puis d'être bannis. D'instinct, ils se rendirent jusque sur Tund, mêlant science, magie et ontologie, ils pratiquaient une sorte d'art mystique. Le conseil Jedi de l'époque envoya donc des représentants jusqu'à chez eux, afin de leur proposer de poursuivre leurs études tout en évitant le piège du mysticisme et de la magie. L'offre n'aboutit pas, et cela n'avait rien d'étonnant, compte tenu du fait que les Sorciers s'avéraient souvent aussi puissants que les Jedi auxquels ils avaient été confrontés. En conséquence, il fut subrepticement décidé de laisser les ensorceleurs poursuivre leur propre voie, pourvu qu'elle ne les conduise pas au Côté Obscur.

Les envoyés Jedi se rarifièrent au fil du temps, leur Ordre ayant été pressé par des affaires plus urgentes... On ignore s'ils tentèrent d'enrôler les mages, lors des nouvelles guerres siths ; le seigneur sith Kaan finit en tout cas par accaparer leur attention, avec sa confrérie des ténéebres, et plus aucun représentant ne fut bientôt envoyé sur Tund, étant donné les pertes subies par l'armée de la lumière. Libérés de toute surveillance, certains Sorciers de Tund ne tardèrent pas à basculer du Côté Obscur... ils sombrèrent ainsi, et rapidement, dans un oubli relatif... mais pas pour tout le monde ! Palpatine lui-même alla les visiter, pour s'abreuver de leurs connaissances. Son intérêt pour eux était particulièrement prononcé ! Le dernier élève des ensorceleurs ne fut autre que Rokur Gepta, lequel s'infiltra chez eux grâce à la maîtrise Croke de l'illusion, et s'empara de tous les secrets de la société. Il y en eut pour dire alors qu'en dépit de la multitude d'espèces qu'ils semblaient accueillir dans leurs rangs, les Sorciers de Tund ne venaient que d'accepter un Croke de plus parmi eux, engeance dont-ils auraient tous été issus à l'époque... Après quoi Gepta anéantit ses maîtres et dévasta leur planète, à l'aide des radiations d'une arme biologique.

Jensaarai



« Larad Noon. Ce nom est celui de notre maître à tous. Du moins, à tous ceux qui suivront la voix du Jensaarai. La vraie voix de la Force.

Je suis Yun, troisième Shaarai-Kaar des Jensaarai. Troisième gardienne de la vérité. Notre enseignement prend racine dans les écrits de ce Jedi ayant sombré en partie dans le côté Obscur de la Force. Il nous montre comment, en ayant un enseignement Jedi, une expérience en tant que tel et en tant que Sith, il a su combiner les deux arts et développer une puissance et une philosophie qui lui était propre. Mais tout cela n'était que la base. Plus tard, bien plus tard, plus de mille ans plus tard, un autre Jedi, Nikkos Tyris, après de longues recherches dans les archives du temple Jedi de Coruscant, a découvert ce manuscrit. Ce dernier lui appris tout ce qu'il avait à savoir sur les Siths, sur leur enseignement, leurs diverses coutumes, leurs mœurs, leurs valeurs et tout ce qui fait d'eux les parfait ennemis des Jedi : L'Ombre de la Lumière.

Contrairement à de nombreux autres Jedi, il s'intéressa à cette philosophie et en vit des différences notables, des avantages dans les deux camps, des idées et bien d'autres informations qui lui permirent de réfléchir sur la nature même de la Force ainsi que sur ces deux camps ennemis depuis la nuit des temps. Malheureusement, le côté obscur s'insinua en lui insidieusement jusqu'à ce qu'aucune lumière ne subsista en lui. Cependant, ses paroles convainquirent de nombreux Jedi de le rejoindre et de partir étudier cette nouvelle Philosophie sur Susevfi.

Cette période est sombre dans l'Histoire des Jensaarai. Ils n'étaient alors rien que des êtres pensant pouvoir accéder à la vérité, mais dont le meneur était aveuglé par la noirceur. Je me dois de remercier les Jedi d'avoir éliminé la menace qui souillait notre ordre. Tous les Jensaarais moururent. Sauf quatre, contrains à un exil secret. C'est avec eux que commence réellement l'Histoire « Moderne » de notre ordre, cette partie que je connais pour l'avoir en partie vécue. La seconde Shaarai-Kaar, commença alors l'enseignement du groupe, sans bases précises ... Jusqu'à ce que ces derniers retournent sur Susevfi, planète originel de leur entraînement. C'est là-bas qu'ils retrouvèrent le manuscrit de Larad Noon, probablement, que dis-je, sans aucun doute dérobé par le premier gardien de cette voie. Quoi qu'il en soit, tout devint bien plus clair pour les membres de ce groupe. C'est d'ailleurs à cette époque que je fus repéré, avec la chance de l'avoir été très tôt. Je fus donc le premier « Cobaye ». Un succès. Les Jensaarai doivent se baser sur la philosophie Jedi sur le fond, autrement dit l'Honneur, la Protection et la Justice, mais en adoptant également les préceptes Siths, c'est-à-dire se donner pleinement les moyens de son action, la Maîtrise des émotions et la Puissance de la passion. Tout cela reflète d'un apprentissage entier qui ne se fait pas via un Holocron. Du moins, pas pour moi. L'idéologie Sith a de nombreux défauts. Notamment celui de la règle des deux instauré depuis Dark Bane. Les Jedi en ont aussi pléthore, surtout leur faiblesse d'action résidant dans les négociations et leur temps de réaction interminable ! Qui-Gon Jinn est cependant un maître que je respecte pour son affiliation à la Force Vivante, mais surtout pour sa capacité d'analyse et de réaction. D'ailleurs, c'est cette forme de la Force que nous utilisons en tant que Jensaarai. Mon père fût le premier à prendre un apprenti après que sa formation fût achevée. Il ne connaissait pas tout, mais les longues méditations dans la Force, les longues réflexions et marches solitaires lui avaient permis d'atteindre un niveau similaire à celui d'un nouveau Maître Jedi ou Seigneur Sith. Il passa donc le reste de sa vie entre m'élever et m'apprendre la voie des Jensaarai, et l'apprendre à un jeune homme, Allen. Ainsi commença la naissance de l'Ordre. Sa fondation fût chaotique, mais à présent que les bases sont posées et solides, je peux commencer à bâtir la structure à l'aide des nouveaux adeptes de cette voie.

Je suis Yun, troisième Shaarai-Kaar des Jensaarai. »

Le mouvement Jensaarai trouvait une part de ses origines plusieurs millénaires avant la Guerre des Clones. En ce temps là un Jedi prénommé Larad Noon se détacha de la voie des Jedi car il avait été marqué par l'idéologie Sith et les morts qu'il avait causées. S'éloignant des Jedi, il mena une vie solitaire sur Susevfi. Là il fit la découverte d'un minerai capable de rendre les Sabrelasers inopérants à son contact : le Cortosis. A partir de ce minerai il se créa une armure afin de se protéger des Jedi dont il pensait qu'ils viendraient inévitablement, ce qui ne se produisit jamais. Noon mourut et seul son journal lui survécut. Dans ce journal il avait beaucoup écrit sur sa théorie qu'il prénomma Jiaasjen et qui signifiait « intégration de l'ombre » ; cette théorie se fondait sur la tentative de Larad Noon à fusionner son apprentissage Jedi avec son expérience en tant que Sith dans le but de justifier les atrocités qu'il avait commises par le passé et pour se préserver d'une certaine manière de la culpabilité qui le rongait.

Des milliers d'années plus tard, au cours de la Guerre des Clones, un Jedi Anzati du nom de Nikkos Tyris fut attiré par les connaissances concernant Volfe Karkko. Plus précisément, Tyris souhaitait en savoir plus sur la manière dont son prédécesseur avait basculé vers le Coté Obscur. Tyris fit de grands efforts pour obtenir des enseignements de l'apocryphe laissé par Karkko et dans lequel il constatait souvent des références à des extraits et volumes Sith. Voyant Karkko comme un modèle et attiré par l'un des plus chers holocron Sith ayant appartenu à Volfe Karkko que possédait le Comte Dooku, Tyris fut lentement séduit par les ténèbres. Prétendant qu'il avait trouvé le Saarai ou "Véritable Voie", Tyris se détacha de l'Ordre Jedi et attira à lui de nombreux Jedi dont les tristement célèbres maraudeurs Bpfasshi. Malgré cela, Tyris fut tué par Nejaa Halcyon tandis que les disciples de l'Anzati furent traqués et tués par les Jedi lancés à leurs poursuites.

Seule l'apprentie de Tyris et trois autres élèves Jensaarai survécurent à la mort du premier Saarai-kaar. Leurs formations étaient loin d'être achevées, mais contrairement à leur maître, ils n'avaient pas été corrompus. La principale apprentie de Tyris estima qu'il était de son devoir de transmettre certains idéaux de son maître, ou du moins ce qu'elle perçut comme ses idéaux, avant qu'il ne meure et que les "méchants" Jedi ne triomphent. Ses tentatives furent en grande partie infructueuses mais lorsqu'elle arriva sur Susevfi, elle trouva le journal de Larad Noon. Le résultat fut la création d'une tradition unique mélangeant les enseignements Sith et Jedi.

L'origine du code Jensaarai est perdue dans les brouillards et oublié dans le néant. Qui exactement l'a édicté ? Qui en est véritablement à l'origine ? Tout cela reste un mystère pour les membres de l'Ordre. Certaines rumeurs disent que c'était la seconde Shaarai-Kaar, voyant les Jensaarai comme une puissante entité capable de vaincre Jedi et Sith de par sa polyvalence, qui l'avait écrit pour que toujours les élèves gardent en mémoire ce que leurs ancêtres leur avaient appris. Ce code pose à lui seul les bases du crédo des guerriers de la vraie voie, que ces hommes et femmes devront suivre et respecter toute leur vie. Il prône tout d'abord la protection, les Jensaarai se voyant comme des gardiens, non pas de la galaxie, mais de l'individu en lui-même. De cette notion en découlera par la suite beaucoup d'autre, la justice, l'égalité, le droit et le respect de la vie notamment. Ce précepte restera à jamais l'une des bases, la première base de l'Ordre, s'étendant de l'unité à l'universalité, aux planètes puis aux peuples entiers.

Une seconde notion, réunissant trois valeurs, est enseignée via ces quelques phrases. Celles de la détermination, du pouvoir et de la discrétion. La détermination permettant de se soustraire à ses sentiments, à ses pensées et de découvrir la vérité telle qu'elle est, pure. Le pouvoir qui s'obtient par cette détermination donne la capacité aux Jensaarais de se battre et de vaincre pour la protection de tous ; Quant à la discrétion, elle leur permet de se développer, d'agir sans aucune restriction et de disparaître une fois leur mission réalisée, sans mettre en péril ni leur vie, ni celle de l'Ordre. La discrétion leur permet de se mêler à la foule pour frapper un coup fort et repartir. De gagner le pouvoir et d'être guidé par la détermination.

« Je suis la main de justice.

aucune émotion ne me domine, je connais la vérité de la Force.

Je suis le Protecteur de mondes et du peuple, je me soucie.

Je connais le vrai pouvoir de la Force, au service de la vie et de la mort.

Je suis le défenseur de la véritable voie.

L'Univers ne connaît pas mon existence.

Je m'engage dans le Jensaarai ».

Cependant, avec l'avènement de la Troisième, les Jensaarai ont pris un nouveau tournant. Pourquoi ? Pour symboliser la renaissance de l'Ordre qui n'était devenue que corruption, orgueil et haine, un vulgaire ordre Sith en somme. La Shaarai-Kaar, devenue la seule maîtresse de l'ordre, mais aussi la dernière représentante, rédigea un nouveau code, qui, non pas comme chez les Jedis remplacerait l'ancien, mais le compléterait, lui apporterait des notions supplémentaires. La descendance de ces êtres ne pouvaient et ne devaient sous aucune condition sombrer à nouveau dans le côté obscur de la Force, comme le firent leurs ancêtres.

Là où il y a l'émotion, le contrôle est la clef

Là où il y a passion, la perfection est au bout du chemin

Là où il y a la confiance, l'illumination nous attend

De la compréhension, la sagesse naîtra.

Bien que les mots de ce nouveau code Jensaarai soient simple, plusieurs enseignement doivent en être tiré, et dans un sens bien précis, que les jeunes Novice ont souvent du mal à comprendre.

Le premier vers symbolise la fusion entre les leçons Jedi et les mœurs Sith. Ne pouvant être exempt de sentiments, les êtres vivants ne peuvent que tenter de refouler leurs émotions, comme les Jedi le pensent, ou alors y succomber, comme les Sith le font. Mais, alors qu'un des deux ordres les retenaient tout le long de leur vie et que l'autre s'en servait démesurément, les Jensaarai savent que c'est le contrôle de cette émotion qui leur permettra d'atteindre la vraie voie sans sombrer dans la décadence.

Le second traduit la vision de la vie pour les Jensaarai. La vie, le bonheur, la liberté, mais surtout le droit à la passion et le devoir de celle-ci. La Force n'est que passion, c'est elle qui permet à tous de tirer l'énergie suffisante pour atteindre ses objectifs. Mais la passion est dangereuse, la passion tend vers l'obscurité autant qu'elle tend vers la lumière. C'est la voie qui mène vers la Saarai. La perfection.

L'unité c'est la force et elle se tisse par la confiance et la confiance ne se tisse que par la recherche de l'unité. Cette unité donnera la possibilité aux membres de l'ordre de se concerter, d'étudier ensemble les questions qui se posent et de trouver ensemble une seule et unique solution. Ce sera de la confiance envers les autres que naîtra l'idée, l'illumination de la solution.

Enfin, c'est cette compréhension des problèmes, c'est grâce à la passion qui les anime et le contrôle qu'ils lui imposent que les Jensaarai pourront gagner la maîtrise ultime de la Force. La vraie voie. Selon leur crédo, les Jensaarai se doivent de protéger les peuples de tous les maux qui pourraient les atteindre, principalement sur le plan politique. A l'origine affilié à aucune autre faction alors connue, ni l'Empire, ni l'Alliance, ni un quelconque ordre pirate, ils ont la volonté de se battre uniquement contre ceux qui entraînent la mort à leurs côtés ou encore la destruction des valeurs indispensables à la vie. Agissant aussi bien sur le plan diplomatique, avec des interventions auprès des membres les plus éminents de la galaxie et ce par des mots, des manipulations ou encore des meurtres si la situation l'exige, que sur le plan humanitaire par la fourniture de denrées ou d'autres aides aussi diverses que variées, les Jensaarais ont la volonté de s'infiltrer dans tous les milieux : politiques, sociaux, militaires mais aussi économiques pour permettre de maintenir la paix et donc la protection de la masse et ce, par n'importe quel moyen. Cependant, ces hommes et ces femmes préfèrent agir dans l'ombre, cachant leurs agissement à la masse, restant comme une main invisible jugeant les réfractaires, éliminant les agitateurs de la mort (Comme les esclavagistes) ou encore en conseillant les politiques. Cette volonté de rester hors du système, à contrario de l'Ordre Jedi, s'explique, outre par le schisme entre ces deux confréries, par la volonté d'avoir un regard extérieur et neutre de la société pour pouvoir être apte à juger efficacement de la situation et capable de prendre des décisions sans aucune tentative de corruption et sans la moindre convoitise de la part de l'Assemblée. Les Jensaarais désapprouvent complètement l'attitude de leurs homologues de la Force. D'une part, les Jedi sont bien trop arrogants et intégrés dans la société, ne pouvant avoir le recul suffisant pour prendre une décision sage et profitant de leur influence incontestée pour avantager le parti qui les arrange, détruisant alors à petit feu la société comme ils l'ont prouvé par la Guerre des Clones et l'avènement de l'Empire, incapables de sauver la paix.

D'autre part, les Sith sont bien trop anarchiques et immoraux, visant seulement l'asservissement des faibles, et donc nuisibles à la société. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Jedi dans leur forme actuelle et Siths sont pour l'Ordre de la vraie voie, tout aussi dangereux les uns que les autres et doivent être mis hors d'état de nuire.

Dans l'Ordre des Jensaarais, les Taral ont une place à part. Ce sont ceux qui commencent à arpenter la voie de la Force. Souvent jeunes, extrêmement jeunes, il arrive cependant qu'ils soient plus âgés mais aient néanmoins besoin d'une mise complète à niveau. Ils n'auront donc pas un rang comme ceux de leur âge, mais celui de Novice. Les débutants des débutants. Ils apprennent à maîtriser les techniques de base. Après plusieurs années à essayer de toucher, de sentir et de commencer à maîtriser la Force, les Taral, après quelques tests, passent au rang de Jidai'Taral. C'est le rang de l'Ordre qui symbolise une totale dévotion au reste des membres, aussi bien à ses maîtres qu'aux novices. Ils constituent la première Force armée -quelque soit le plan, économiquement, politiquement ou militairement parlant- et tendent à maîtriser de nouveaux pouvoirs ainsi que leur première forme de combat au sabre, qu'ils devront apprendre à contrôler et utiliser avant de devenir un véritable Jen'Jidai

Lorsque de solides bases seront façonnés selon les moeurs Jensaarai, les Jidai'Taral doivent réaliser un rituel et un certain nombre d'épreuves qui valideront le passage au rang de Jen'Jidai. La forge d'une armure en Cortosis ainsi que d'un sabre, mais aussi de nombreux tests sur la psychologie de l'Ordre et la Force en elle-même, consisteront à vérifier l'apprentissage du prétendant. Ils sera alors affecté à un maître en particulier qui sera chargé de lui enseigner toutes les compétences nécessaires à la survie d'un futur Jen'Jidai. Ainsi, ils apprendront à connaître deux utilisations supplémentaires de la Force, mais aussi une nouvelle forme de combat. Vient un jour où l'élève a atteint un niveau réellement respectable qui s'est révélé après la formation d'un élève. Ayant alors acquis la sagesse requise pour enseigner, il sera en mesure de développer son savoir pour l'enrichir de pouvoirs supplémentaires, mais aussi compléter son panel de combat d'une nouvelle forme. L'une d'elle sera totalement maîtrisée pour atteindre ce rang. C'est le dernier rang de la progression, celui équivalent aux maîtres. Rang d'une unique personne connaissant tous les préceptes de l'ordre, les enseignants et essayant de les développer. Ils peuvent acquérir d'autres pouvoirs mais uniquement par le RP, après de longs efforts mais préfère l'humilité en se spécialisant dans un art pour mettre rapidement fin à la situation. Ils se doivent de développer l'Ordre.

Forgée artisanalement et individuellement par chaque individu, suivant un schéma de base propre pour l'armature et se différenciant par la suite, elles prenaient souvent pour modèle un animal sauvage, (un totem) solitaire mais dangereux, supérieur. Cette armure imitait son aspect extérieur pour traduire la mentalité intérieure de chacun. Il n'était pas rare que les Jensaarai ajoutent divers mécanismes, tels que des griffes rétractables ou encore des macrobinoculaire pour parfaire leur armure de combat. Cependant, certains préféraient des entités, tels que la mort ou la vie. La construction de cette armure de Cortosis, matériau qui coupait un sabre laser à son simple contact, était le rituel le plus important dans la formation d'un Jensaarai et, malgré la difficulté de l'épreuve, était très attendu par tous les membres de l'ordre. Retournant alors en exil sur la planète d'origine de l'ordre, Susevfi, ils passaient plusieurs semaines seuls à extraire ce minerai pour ensuite, grâce aux enseignements Sith de Larad Noon, fabriquer ce qui allait symboliser leur réussite. La réussite de cette épreuve traduisait de la sagesse d'esprit et du dévouement de l'individu, lui donnant ainsi la possibilité de devenir un défenseur, rang ultime de la progression.

Ce mélange de connaissances, ce syncrétisme philosophique permit aux Jensaarai d'échapper à la purge menée par l'Empire pendant une trentaine d'années, jusqu'à ce que Leonia Tavira, fuyant la nouvelle république à bord du Scélérat, n'arrive sur Susevfi et libère la planète du joug du Moff Impérial qui dirigeait la lune. Ayant une dette envers les pirates, les Jensaarai furent obligés de les aider dans leurs activités illégales. La sensibilité à la Force des Jensaarai permirent aux Scélérats d'échapper à plusieurs tentatives d'embuscades de la Nouvelle République. Il fallut l'intervention sur Susevfi de Corran Horn, Luke Skywalker, Elegos A'Kla et Ooryl Qrygg venus libérer Mirax, la femme de Corran pour libérer les Jensaarai de l'emprise qu'avaient les pirates sur eux. Suite à leur libération les Jensaarai se révélèrent à la galaxie, certains d'entre eux, intégrèrent l'Ordre Jedi et participèrent à la guerre contre les Vong. La formation des Jensaarai suivait scrupuleusement celle des Jedi au point qu'ils fabriquaient eux aussi leurs sabres lasers mais, à la différence des Jedi, ils étaient loin de la tradition Jedi classique car ils intégraient donc une part d'enseignement Sith dans leur formation. De plus, on remarque aussi la création d'une armure en Cortosis frappée à leurs armes et qui était le couronnement de leur carrière de Jensaarai. Enfin, un dernier point les distinguant des Jedi, les Jensaarai arborait un « totem » qui

symbolisait généralement des créatures timides et solitaires mais qui se révélaient être les plus redoutables lorsqu'on les débusquait.

Taral : Il s'agit du pendant de Padawan. Rang le moins élevé au sein de la hiérarchie des Jensaarai.

Jidai'Taral : équivalent au titre de chevalier, ce rang de défenseur était donné aux Jensaarai ayant terminé leurs formations en tant qu'apprentis et ayant fabriqué leurs armures de Cortosis.

Jen'jidai'ari : Ce titre équivaut à celui de Maître chez les Jedi et les Siths.

Saarai-kaar : Rang le plus élevé au sein des Jensaarai, il ne pouvait y avoir qu'une seule personne à porter ce titre. Nikkos Tyris fut le premier à le porter. Lorsqu'il mourut ce fut son apprentie, celle dont la formation était la plus aboutie parmi les Jensaarai survivants de la Guerre des Clones, qui se para du titre de Saarai-kaar.

Les pouvoirs développés par les Jensaarai comprennent à la fois de l'alchimie Sith, mais aussi quelques uns de leurs sortilèges les moins obscurs mais aussi bon nombres de pouvoirs Jedi :

Modifier un esprit,
concentration
contrôler la douleur
Neutraliser un poison
transe cataleptique
télékinésie
Point de rupture
améliorer une compétence
calme
saut surhumain
champ de Force
explosion de Force
coordination améliorée
harmonie de la Force
méditation Qin Vos
démantèlement
absorber-dissiper l'énergie
effet miroir
contorsion-évasion
se soigner
combat au sabre-laser

contrôler une maladie et celle d'un autre.
accélérer la guérison et celle des autres.
résister à la paralysie
sens exacerbés
transduction de Force
améliorer un attribut
augmenter la vitesse
retirer la fatigue
acrobaties surhumaines
contrôler sa respiration
surcharger les sens
doppelganger
dissimulation de Force
méditation Quey Tek
inonder de vie
aura de Force
piste du sang
force de la volonté
transe cataleptique
purification

Les sorcières de Dathomir :



Groupe d'Humaines sensibles à la Force habitant le monde de Dathomir dans la Bordure Extérieure. Elles sont également connues sous le nom de Filles d'Allya, en hommage au Chevalier Jedi dont elles sont les descendantes. De façon plus générale, les habitants sont appelés les Dathomiriens ou Dathomiri.

Origines :

Aux environs de 600 avant la Bataille de Yavin, une Jedi du nom d'Allya arriva sur la planète afin d'y méditer dans la solitude après avoir été exilé par le Conseil Jedi. Sur place, elle rencontra d'autres Humains, dont les indices linguistiques laissaient entendre qu'ils vivaient isolés du reste de la galaxie depuis au moins 3 000 ans. En réalité, la planète avait souvent servi de centre pénitencier. Allya prit aisément l'ascendant sur l'ensemble du groupe et, en tant que leader, elle mit en place de

nombreuses actions. Elle donna le pouvoir aux femmes qui devinrent des guerrières expertes dans l'utilisation de la Force, les mâles devinrent leurs esclaves et les Rancors, dont ils étaient autrefois les proies, devinrent leurs montures. Elle rédigea également le Livre de Loi, qui leur indiquait le chemin à suivre et la conduite à adopter, même après sa mort. Le mot d'ordre de cet ouvrage était qu'il ne fallait surtout pas sombrer vers le côté obscur. Une fois Allya décédée, les Sorcières apprirent alors à leurs descendantes à exercer un contrôle sur la Magie Allyane, le nom qu'elles finirent par donner à leur compréhension de la Force, en veillant bien à ne pas succomber au mal pour respecter les volontés de leur mentor. C'est ainsi que l'héritage de l'ancienne Jedi fut transmis à chaque génération de Filles d'Allya. Leur nombre ne cessant de croître, l'expansion de leur société poussa également les Dathomiris à se constituer en une dizaine de clans possédant chacun une copie du Livre de Loi. Ces clans furent nommés en fonction de la zone géographique dans laquelle ils s'étaient établis. Ils développèrent également leur propre compréhension du Livre de Loi, générant des distinctions plus ou moins importantes, creusant ainsi un clivage entre eux. Leurs distinctions devinrent des oppositions qui engendrèrent par la suite des conflits de plus ou moins grande importance. Parmi les clans les plus importants il y avait le clan de la Montagne Chantante, connu pour avoir eut des relations particulières avec la Nouvelle République et le Consortium de Hapès. Les autres s'appelaient le Clan de la Rivière Folle, le Clan des Chutes Brumeuses, le Clan des Collines Rouges, le Clan de la Rivière Rêveuse, le Clan du Grand Canyon ou encore le clan des Soeurs de la nuit. Ce dernier avait la particularité d'avoir sombré vers le côté obscur.

Histoire :

En 340 avant la Bataille de Yavin, le Chu'unthor, vaisseau d'entraînement Jedi, s'écrasa sur Dathomir. Les Sorcières de Dathomir attaquèrent le vaisseau, emprisonnant les rescapés. Des Jedi furent envoyés pour leur porter secours et c'est ainsi que Yoda, Gra'aton et Vulatan se rendirent sur place. La première intervention fut un échec, c'est pourquoi Yoda dut revenir négocier plus tard. En échange des prisonniers, il donna à Rell, jeune Sorcière de la planète, une boîte contenant des informations sur les techniques Jedi. Il lui dit également de la garder en sécurité jusqu'à ce qu'un Chevalier Jedi et son apprenti arrivent sur la planète pour la sauver du côté obscur utilisé par les sœurs de la nuit. En l'an 19 de son règne, Palpatine ordonna la construction d'un centre pénitencier sur la planète. Lorsqu'il dut affronter la puissance de Gethzerion, il ordonna le retrait de tous les vaisseaux afin que les Sorcières ne puissent pas les utiliser pour quitter leur monde. Les impériaux et prisonniers restés sur place devinrent leurs esclaves. Après la Bataille d'Endor, le Système était sous le contrôle du Seigneur de Guerre Zsinj. En l'an 8 ap BY, le clan Skywalker Solo et Isolder le Prince de Hapes sauvèrent les différents clans du joug des Soeurs de la nuit et de la tyrannie de Zsinj. Le clan de la Montagne Chantante, reçut le titre de propriété de la planète et celui de Reine, de la part de Yan Solo qui en détenait les droits jusque là. Dans la foulée, Teneniel DJo, de ce même clan, épousa le Prince Isolder, mettant ainsi Dathomir sous la protection du Consortium. Enfin, Luke se vit offrir les documents laissés par Yoda quelques années auparavant lui permettant d'améliorer les connaissances du Praxeum Jedi. Certaines sorcières le rejoignirent également afin de perfectionner leur maîtrise de la Force. Par la suite, bien que la planète fasse partie de la Nouvelle République, les Vestiges de l'Empire n'en avaient pas moins gardé un intérêt. En 12 ap BY, ils s'associèrent avec les sœurs de la nuit restantes mais furent battus par les Jedi. Aux environs de 19 ap BY, le clan du Grand Canyon fut infiltré par les services secrets impériaux afin de recruter discrètement des individus pour l'Académie de l'Ombre. Par la suite, le clan se déclara Sœur de la Nuit, apportant néanmoins des modifications aux concepts habituels en acceptant les hommes dans le clan.

Culture :

La vie du clan :

Les clans vivent près ou sur les lieux dont leur nom est originaire. Ils sont dirigés par le membre féminin le plus âgé. En tant que guerrières, elles s'entraînent chaque jour à l'art de la guerre en utilisant à la fois leur force physique et la Force. Elles étaient vêtues d'armures en peau de lézard, avaient des coiffures élaborées et portaient parfois un casque. En plus de leur excellente condition physique, celles-ci se servaient de la Force de façon magique. Elles invoquaient des formules ancestrales pour recourir à leurs pouvoirs, ainsi un chant ou ensemble de mots spécifiques était entonné au combat pour obtenir l'effet de Force souhaité. Les différents clans étaient dépourvus de technologie et surtout de moyen de transport. Le manque de véhicule leur permettant de voyager dans l'espace était particulièrement pénible comme le montre leur histoire.

Les mâles :

Suite à l'esclavagisme des mâles, ces derniers étaient utilisés pour le travail pénible. Ils étaient également chassés et capturés par les femmes des autres clans pour servir de support génétique à la reproduction. Lorsqu'elles accouchaient, si l'enfant était un mâle, il devenait lui-même esclave, si c'était une femelle, elle rejoignait la sororité et était élevée dans le culte de la Force. Un mâle pouvait retrouver sa liberté s'il sauvait l'une des Sœurs de la mort.

Le côté obscur :

L'utilisation du côté obscur était totalement prohibée voire puni d'exil de même que si l'origine de l'utilisation de la Force était motivée par la rage et la colère. Une Sœur exilée pouvait revenir au sein de son clan après avoir expié ses fautes. Certaines d'entre elles, en exil, se sont associées et regroupées en un clan qui devint celui des Sœurs de la nuit. Ces dernières organisèrent par la suite leur clan autour du culte de la Force Obscure. Ce clan était divisé en deux villages, celui des Sœurs et celui des frères de la nuit.

Les Ysannas



Suite à la grande guerre des Siths, la planète Ossus, qui fut durant longtemps un bastion Jedi, dut être abandonnée par les Jedi durant le conflit, laissant ainsi de nombreux trésors témoignant de l'âge d'or des Jedi. Environ quatre mille ans plus tard, une tribu primitive de guerriers chamans occupait toujours la planète désolée : les Ysannas.

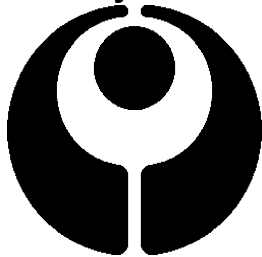
Les Ysannas étaient des humains, descendants des Jedi de l'époque de la Grande Guerre des Siths. De ce fait, ils possédaient tous une maîtrise relative de la Force, cependant bien inférieure à leurs ancêtres Jedi. Les Ysannas ne possédaient quasiment aucune technologie : ils se déplaçaient sur la surface aride de la planète à l'aide de montures. Ils pratiquaient également d'étranges rituels invoquant le pouvoir de la Force, et se servaient d'ailleurs de l'énergie mystique au combat : les guerriers se servaient d'arcs tirant des fléchettes à concussion, qu'ils guidaient jusqu'à leur cible grâce à la Force, obtenant de ce fait une remarquable précision. La tribu était dirigée par un grand chef, qui se devait d'être le plus puissant des chamans, c'est-à-dire posséder une maîtrise de la Force supérieure à tous les autres membres de la tribu.

À l'époque de la résurrection de l'Empereur Palpatine, l'Ysanna était dirigée par le grand chef Okko, le plus puissant chaman de l'histoire de la tribu. Celui-ci avait deux enfants : une fille de vingt-trois ans, Jem et un fils de quinze ans, Rayf tous deux très puissants dans la Force. Alors que ces deux enfants étaient au centre d'une sorte de rituel initiatique, attachés à un arbre, deux mystérieux hommes étrangers arrivèrent à bord d'un vaisseau et l'un d'eux libéra les deux jeunes Ysannas en tranchant leurs liens avec un sabre laser. Il s'agissait de Luke Skywalker et Kam Solusar, venus sur Ossus en ayant suivi les conseils d'un vieil Holocron Jedi dans le but de faire renaître l'Ordre Jedi. Isolés du reste de la galaxie, les Ysannas perçurent les étrangers comme une menace, et le grand chef Okko ordonna à ses guerriers, dans une étrange langue ancienne, de tirer sur les deux Jedi, qui n'eurent aucun mal à dévier les tirs d'arcs à concussion.

Impressionné par les performances de Luke et Kam, Okko ordonna de cesser le tir. Il décida de se charger lui-même des intrus, et fit une grande démonstration de pouvoir. Une fois de plus, Luke et Kam n'eurent aucun mal à bloquer ces mouvements dans la Force, infimes à leurs yeux. Okko reconnut alors en eux des Jedi et serra vigoureusement Luke dans ses bras. Mais un vaisseau impérial vint troubler cet accueil chaleureux : deux membres de l'élite du côté obscur, Sedriss et Vill Goir, atterrirent et lancèrent leurs soldats à l'assaut, qui fut d'une extrême violence étant donné la compétence de ces nouveaux

stormtroopers. Les efforts combinés des Ysannas, ayant tout de suite senti la menace, et des Jedi permirent de venir à bout de tous les soldats. Puis les Jedi affrontèrent les guerriers du Côté Obscur, et reçurent l'aide d'un Jedi vieux de plus de cinq mille ans, Ood Bnar, sous la forme d'un arbre, qui se désintégra en emportant le dernier guerrier avec lui. Dans l'explosion, Luke fut projeté au sol avec Jem Ysanna, et se mit à comprendre leur langue grâce à la Force. A la place de l'arbre millénaire, Luke, Jem, Rayf et Kam trouvèrent des centaines d'antiques sabres-laser rouillés mais toujours en état de marche. Suivant la piste Jedi, Luke fut conduit par Rayf dans une ancienne bibliothèque Jedi, vieille de quatre mille ans, gardée en secret par l'arrière-grand-père du jeune homme. Toujours soucieux de reformer l'Ordre Jedi, Luke proposa aux Ysannas de suivre une formation Jedi, qui s'avérerait rapide au vu de leur maîtrise de la Force déjà existante. Okko et les autres membres refusèrent dans le but de préserver l'identité de leur tribu. En revanche, Rayf et Jem Ysanna souhaitèrent accompagner Luke Skywalker et devenir des Jedi, ce que Okko accepta. Luke, Kam et leurs nouveaux apprentis décollèrent ensuite de la planète pour reprendre leur lutte contre l'Empereur, après que les Ysannas aient accepté de veiller sur les ruines Jedi jusqu'à l'envoi d'équipes de fouilles de l'alliance rebelle. Luke Skywalker ne s'était pas trompé sur les capacités des Ysannas : en très peu de temps, Rayf et Jem devinrent extrêmement puissants dans la Force et très doués dans le maniement du sabre-laser. Sur Ossus, les Ysannas commençaient à comprendre qu'ils étaient les descendants des Jedi, et commencèrent à penser et vivre en Jedi. Après la mort définitive de Palpatine, on ignore ce qu'il advint des Ysannas, mais il est fort probable que Luke Skywalker soit retourné sur Ossus pour se procurer des reliques Jedi, et qu'il ait de nouveau pris des Ysannas sous son aile afin qu'il reçoivent la formation des Jedi, et viennent rejoindre les rangs du nouvel ordre qu'il avait fondé.

Jal Shey



Considéré comme l'un des plus anciens courants d'utilisateurs de la Force, comme l'Ordre Jedi, l'ordre Jal Shey a des origines mystérieuses. Ses membres étaient des nomades qui ne s'installaient sur des planètes que le temps de refaire des provisions. Chaque nouvelle planète était aussi un lieu où les Jal Shey espéraient en apprendre plus sur la véritable nature de la Force et d'augmenter en conséquence leurs savoirs et leur sagesse. L'étude de la Force, chez eux, était une aventure scientifique. En effet, bien loin des dogmes religieux du Côté Obscur ou Lumineux des Jedi, les Jal Shey pouvaient s'approcher d'un nexus du Côté Obscur sans craindre de succomber à la tentation et de tuer tous leurs compagnons. L'étude des autres courants de la Force ou des espèces utilisant celle-ci faisaient aussi partie de cette grande aventure.

L'ordre Jal Shey possédait peu de membres. Ces derniers étaient divisés en néophytes (les apprentis, ceux qui ont été introduits dans l'ordre), les conseillers (des Jal Shey utilisés pour leurs talents de diplomates) et les mentors (ceux dont la sagesse et l'intelligence permettaient de donner des ordres sans craindre de mettre en danger la vie de leurs camarades). L'une des autres particularités des Jal Shey était donc d'être de grands diplomates. Leurs connaissances de la Force et des espèces de la galaxie leur avaient conféré le droit de prendre place au sein des grandes négociations sur les conflits de frontières ou inter-aliens. Leurs argumentaires étaient souvent très simples, pédagogiques, ce qui rendait les négociations rapides et les résultats durables. L'Ordre Jedi finit par devenir jaloux des résultats accomplis par cet ordre...

Quant aux combats ou aux pouvoirs de la Force, les Jal Shey étaient entraînés aux rudiments du combat au Sabrelaser; pour la plupart des Jal Shey ayant pratiqué ces techniques, ils l'avaient fait auprès de ceux qui les maîtrisaient, à savoir les Jedi. Ils avaient aussi mis en pratique une technique baptisée "Retard de Force", laquelle ralentissait les gestes de leurs ennemis ou adversaires par la Persuasion. Les Jal Shey étaient aussi de très grands artisans puisque, pour vivre, ils vendaient leurs fabrications sur les planètes où ils s'arrêtaient. Ainsi, entre autres armes, on murmurait que Revan ou l'exilée avaient porté des robes Jal Shey lesquelles, disait-on, conféraient à leurs porteurs une plus grande sagesse. On ignore si l'ordre des Jal Shey survécut à la guerre civile des jedi ou encore aux Nouvelles Guerres des Siths.

Les pouvoirs Jal Shey :

Distorsion temporelle illusoire : ce pouvoir ayant pour base le sens et l'altération permet de convaincre par télépathie l'inconscient de son adversaire qu'il est plus lent que vous et de fait, cette technique diminue sa réactivité. Le jet de pouvoir se fait contre un jet de volonté en opposition. La réduction d'initiative et de ses compétences de réaction en pt est égale à la marge de succès de l'initiateur.

Cercle de transmutation alchimique : En combinant la maîtrise de la Force et les sciences physiques, un Jal Shey est capable d'obtenir des résultats prodigieux sur les états de la matière. Ils sont capables de modifier les propriétés physiques d'un matériau ou même de créer de nouveaux éléments périodiques ou une matière dont les propriétés seraient inventées. Permet aussi d'améliorer des objets grâce à la Force. (*modeler la matière, scission élémentaire et transmutation*)

Transe cognitive

améliorer la mémoire à court terme

contrôle d'astrogation instinctive

déterminer le poids

sens du danger

sens du temps

empathie avec les machines

lumière

absorber-dissiper l'énergie

induire la tranquillité

coordination améliorée

projection holographique

cryokinésie

déphasage

concentration

contrôler la douleur

Neutraliser un poison

transe cataleptique

télékinésie

contrôler la météo

boule de Force

calculer

astrogation instinctive

déterminer la direction

langages des bêtes

cyberlocke

traduction

médiation

surcharge

induire le sommeil

pacifisme

modifier les émotions

démantèlement

pyrokinésie

contorsion-évasion

contrôler une maladie et celle d'un autre.

accélérer la guérison et celle des autres.

résister à la paralysie

sens exacerbés

transduction de Force

combat au fouet laser

Les Luka Sene :



Il s'agit d'une secte Miraluka très ancienne qui se voue entièrement à l'étude et à la connaissance ainsi qu'à la méditation. Ce sont les gardiens des traditions miraluka. C'est grâce à eux que leur peuple a pu échapper à l'extinction suite au génocide perpétré par Dark Nihilus. Cette secte maîtrise l'ensemble des pouvoirs de Contrôle et de Sens principalement.

Les modeleurs de Kro Var :



Groupe d'adeptes de la Force ayant développé une impressionnante maîtrise de pouvoirs élémentaires liés à l'air, la terre, l'eau et le feu. Malgré quelques conflits avec l'Ordre Jedi, ils n'étaient pas considérés comme des pratiquants du Côté Obscur. Les Modeleurs de Kro Var faisaient partie de ces quelques civilisations reconnues pour leurs talents particuliers qui, au premier abord, semblaient plus à voir avec la magie qu'avec la Force. Malgré leur statut primitif, les pouvoirs des modeleurs étaient remarquables puisqu'ils se concentraient sur des manifestations visuelles et élémentaires extrêmement puissantes telles que des tornades, des tremblements de terre, des raz de marée ou des tempêtes de feu capables d'anéantir leurs adversaires. Natifs de la planète Kro Var, située au plus profond des Régions Inconnues, étaient pourtant issus d'une civilisation jeune, apparue à peine un millier d'années avant Yavin. A cette époque, les populations de Ruusan fuyaient leur planète dévastée par les Batailles de Ruusan entre l'ordre Jedi et la Confrérie des ténèbres. Cependant, un cargo qui transportait des réfugiés rata son saut en hyperspace et s'écrasa sur une planète vierge mais aux conditions climatiques très rudes nommée Kro Var. Au fil des générations, ce qui avait le noyau dur des réfugiés qui avaient survécu se dissolvait pour former des clans rivaux qui s'éparpillèrent dans diverses régions de la planète. A un certain moment de leur histoire, des membres de ces clans développèrent une sensibilité particulière à la Force qui s'incarna par la possibilité de contrôler certains éléments, justifiant ainsi l'émergence du mot « Modeleur » pour les désigner. Dans chaque clan, ceux qui devenaient modeleurs étaient considérés comme des shamans de guerre, reconnus pour terrifier et anéantir les ennemis dans de furieuses manifestations élémentaires. Les jeunes qui montraient la capacité à devenir modeleur étaient testés pour déterminer leur élément d'affinité et étaient ensuite envoyés dans le temple dédié à ces études. L'apprentissage était particulièrement rude, les jeunes modeleurs étant à la fois formés à la maîtrise élémentaire et aux arts martiaux. Ces deux composantes formaient en effet un tout et les techniques de combat apprises au jeune modeleur étaient souvent complémentaires aux pouvoirs élémentaires enseignés. Ainsi, un modeleur spécialisé dans la maîtrise de l'air était poussé à être extrêmement mobile sur le terrain, contrairement aux modeleurs spécialisés dans la maîtrise de la terre, qui eux, étaient formés à rester plutôt immobiles et à utiliser le terrain à leur avantage par exemple.

Lorsque chaque clan découvrit ces facultés, les conflits inter-clans dégénérent dans d'intenses affrontements où la meilleure maîtrise de ces pouvoirs était la seule garantie de victoire. En plus d'être experts dans le maniement des lances et des épées, les véritables maîtres modeleurs étaient capables de contrôler les quatre éléments. Mais, généralement, les modeleurs de chaque clan étaient spécialisés dans la manipulation d'un élément en particulier. Par exemple, les modeleurs de la Vallée Ungoth étaient le plus souvent experts dans les pouvoirs élémentaires de feu à cause de leur affinité avec les flots de lave et de roches en fusion qui entouraient leur clan. Lorsque la République Galactique découvrit finalement Kro Var, elle demanda immédiatement l'aide de l'Ordre Jedi, indiquant la présence inquiétante de sorciers et de « mages de guerre ». L'Ordre envoya sur place un contingent de Jedi mais leur premier contact avec les Modeleurs de Kro Var furent sanglants, les natifs s'étant montrés particulièrement méfiants et hostiles face à des êtres dont les pouvoirs étaient invisibles comme la télékinésie ou le contrôle mental de l'esprit. De plus, les Jedi et les Siths faisaient partie des mythes et légendes de la société Kro Var, représentant le mal qui les avait forcés à émigrer de leur planète d'origine. Malgré ces premières difficultés, l'Ordre Jedi et les Modeleurs parvinrent à un accord et les Jedi purent déterminer avec certitude que leur culture n'était pas liée directement à des pratiques du Côté Obscur de la Force. Il n'en fallut pas plus à la République pour permettre aux Modeleurs et aux autres natifs de la planète de voyager selon leur bon vouloir. Nombre d'entre eux saisirent cette opportunité et s'installèrent sur des planètes civilisées des territoires républicains, quittant ainsi petit à petit leur statut primitif. Dans les années qui suivirent de nombreux incidents furent encore à déplorer entre des Modeleurs et des membres de l'Ordre Jedi. Cependant ces derniers finirent par s'atténuer à mesure que les Jedi montraient leur intérêt pour les techniques Kro Var et que les modeleurs se rapprochaient de l'Ordre afin d'améliorer leur connaissance et leur interprétation de la Force.

Le peuple presque humain de la planète KroVar est composée de quatre peuples divisés en trois tribues, chacun d'eux incarne un aspect de la nature symbolisée par les éléments qui la compose : l'air, l'eau, la terre et le feu. Au sein de chaque peuple, une élite de femmes et d'hommes appelés "maîtres" a la capacité de manipuler ces quatre éléments naturels auquel il est affilié par son origine grâce à leur maîtrise instinctive de la Force. Cette discipline alliant les arts martiaux et le mysticisme lié aux forces naturelles permet d'accomplir de véritables prouesses. En un cycle continu, au terme d'un entraînement rigoureux de plusieurs décennies, un maître modelleur est capable de contrôler les quatre éléments. Ils sont appelés boddisatva et représentent l'esprit de la planète incarné sous la forme d'un être humain un peu comme le magister de Zonama Sekot.



La coutume veut que les boddisatva doivent maîtriser les éléments dans l'ordre, en commençant par son élément d'origine, mais ceci peut être transgressé quand la situation l'exige. L'apprentissage du contrôle de l'élément opposé à l'élément d'origine est extrêmement difficile car des maîtrises opposées sont fondées sur des styles de combats et des doctrines opposées. Les Boddisatva possèdent un pouvoir intrinsèque unique, l'état d'éveil. Il s'agit d'un mécanisme de défense qui confère à cet individu les compétences et la connaissance de toutes ses incarnations antérieures. Quand il entre en transe mnémonique, ses yeux, sa bouche et ses tatouages rituels s'illuminent et son aura devient visible. Cet éclat est la combinaison de toutes ses précédentes incarnations qui concentrent leur énergie à travers son corps. Cependant, s'il devait arriver qu'un boddisatva soit tué lorsqu'il est en transe, alors le cycle de réincarnation est brisé, et le boddisatva cesserait d'exister à tout jamais.

Le peuple de l'Air a développé une philosophie méditative en apprenant à comprendre l'existence de l'Avatar. Selon ce peuple, l'Homme doit atteindre l'état d'Eveil en se réalisant entièrement. Il doit pour cela rechercher l'harmonie au sein de son être et donc l'équilibre entre les éléments constituant son corps physique. En atteignant l'équilibre, il atteint l'illumination, échappant ainsi à la mort et brisant son cycle de renaissance. Effectivement, pour les nomades de l'Air chaque homme se réincarne. L'Eveil passe aussi par l'ouverture des sept Chakra qui sont les suivants :

- Chakra de la terre situé au pelvis représentant l'innocence et la sagesse.
- Chakra de l'eau situé au nombril représentant la connaissance et la créativité.
- Chakra du feu situé au niveau de l'estomac représentant la satisfaction et la paix.
- Chakra de l'air situé au niveau du coeur représentant le courage et la sécurité.
- Chakra de l'éther situé dans la gorge représentant la communication.
- Chakra de l'esprit situé au niveau du chiasme optique représentant le pardon.
- Chakra de la vibration situé au niveau de la fontanelle représentant la conscience.

L'existence se caractérise par l'impersonnalité (aucune existence n'est indépendante et réelle en soi), l'impermanence (tout est constamment changeant), l'insatisfaction (aucune chose ne peut nous satisfaire de manière ultime et définitive). Les chakras, et donc l'état d'éveil, sont bloqués par l'avidité, la colère, l'ignorance, la jalousie et l'orgueil qui représentent de véritables poisons pour l'esprit. Enfin, la renaissance d'un être dépendra de son Karma qui est constitué de ses actions passées. Parfois, l'esprit d'un être est tellement attaché au monde physique qu'il bloque son cycle de renaissance, se transformant en un esprit errant.

Pour le peuple de l'eau, toute chose a un esprit (animiq), il persiste après la mort de l'être. De ce fait, tuer un animal n'est guère différent de tuer un humain. Une fois libéré, il peut devenir un esprit vengeur. Pour éviter la vengeance d'un esprit, il doit être apaisé par les rituels appropriés. Le rôle du chaman (angakuit) est de conseiller, de transmettre les rituels, d'assurer la persistance des traditions, de guérir le corps et l'esprit. Ce sont des maîtres de l'Eau, mais parfois certains guerriers ont également la possibilité de la maîtriser. Certains esprits ne sont pas liés à un corps physique, ils sont nommés Tuurngait. Ils sont perçus comme maléfiques et monstrueux. Ils peuvent posséder un humain leur faisant commettre des atrocités. Toutefois, ils peuvent être combattus, exorcisés ou éloignés par des rituels.

Certains chamans réussissent à les capturer et à les asservir afin de combattre les *tuurngait* libres. L'avatar est pour le peuple de l'eau la représentation physique de l'esprit du monde s'incarnant dans un nouveau-né à la mort du précédent.

Pour le peuple du feu, l'esprit de la lumière, Hikari, naquit des étoiles et il tomba amoureux de l'esprit de l'obscurité, Makkura. Ils eurent quatre enfants: Mizu (l'eau), Kaze (le vent), Hi (le feu) et Daichi (la terre). Ces derniers donnèrent naissance au monde, aux êtres vivants et à de nombreux esprits. C'est la raison pour laquelle les êtres vivants possèdent chacun quatre aspects. Êtres maléables, les humains prirent plus d'un esprit que de l'autre. Ils apprirent que bien plus tard à maîtriser l'aspect représentant le plus l'esprit qui leur avait donné vie. Les quatre enfants, d'Hikari nommèrent un protecteur de leur royaume en la personne des *boddhisatva*. Ainsi, ces derniers cumulent le souffle de vie des quatre esprits primordiaux du monde dans leur corps, représentant ainsi l'esprit du monde pour le peuple du feu.

Le peuple du feu s'installa sur un archipel volcanique et créa une civilisation qui vénérât l'esprit du soleil et les dragons. Ses membres construisirent des cités-état protégées chacune par une famille de dragon. Toutefois, la soif de domination des humains était intarissable. N'écoulant que leur égoïsme, ils usèrent de la maîtrise du feu que leur avaient enseignée les dragons pour se livrer une longue guerre qui vit la disparition de la civilisation des guerriers du soleil en 1 893, selon les historiens. Un millier d'années s'écoula avant que le *boddhisatva* Honoo ne réussisse à unir le peuple de l'archipel. Il fut alors le premier empereur aux alentours de 2 915. Depuis ces jours anciens, les empereurs sont divinisés d'où le culte que leur voue le peuple : l'empereur représente le protecteur et le guide spirituel de la nation.

Le peuple de la terre fonde sa spiritualité sur l'harmonie. Comme les êtres vivants naissent, vivent et meurent de la même façon, les royaumes suivent la même voie. C'est la raison pour laquelle ils n'ont jamais fondé d'empire, préférant une organisation clanique plus réduite mais plus vivante. Chaque clan est fondé par un héros vertueux ayant atteint le statut de *boddhisatva*. Pour atteindre cette harmonie, l'homme peut emprunter deux voies : la plénitude du vide et le non-agir. La première distingue le plein comme un moyen (ou un potentiel) et le vide comme l'effet. Ainsi, une maison n'a aucune utilité sans ses portes et ses fenêtres. La seconde démontre que l'inaction apparente (ou l'absence d'intentions) n'empêche pas l'action effective. Ainsi, l'apprenti artisan s'est formé en répétant inlassablement les mêmes gestes, qui deviendront mécaniques avec le temps ; ainsi, l'acte est dissocié de la volonté. Selon leurs croyances, les âmes des défunts se rendent aux enfers et y sont jugées afin de continuer leur cycle de réincarnation ou de subir des tourments éternels. Un fantôme est l'esprit d'un défunt bloqué entre le monde physique et les enfers. Les esprits maléfiques sont quant à eux des esprits échappés des enfers. Afin d'éviter le courroux des esprits, il est de bon aloi de leur offrir des présents. Enfin, les esprits de la nature sont quant à eux les représentations célestes de la faune, de la flore, d'une rivière ou d'un lieu. Les *boddhisatvas* sont, selon le peuple de la terre, des créatures nées de l'union entre le monde des esprits et le monde terrestre. Leur capacité à transcender les barrières font d'eux les messagers des immortels

L'air : les êtres ayant cet aspect principal sont adaptables, vifs et ouverts d'esprit mais aussi changeants. Cet élément représente l'astuce et la perception du personnage. Les membres du peuple de l'air sont réputés pour leur quête éternelle de savoir et leur difficulté à bâtir des royaumes stables. Son aspect opposé est la Terre.

L'eau : les êtres ayant cet aspect principal sont calmes, rêveurs, imaginatifs et sensibles. Cet élément représente la souplesse d'esprit et l'agilité du personnage. Les membres du peuple de l'eau sont réputés pour survivre dans les conditions les plus hostiles. Son aspect opposé est le Feu.

Le feu : Les êtres ayant cet aspect principal sont réactifs, ambitieux, agressifs, avec un fort instinct de domination et plutôt autoritaires. Cet élément représente la force physique et le charisme du personnage. Les membres du peuple du feu sont réputés pour affronter les obstacles qui parsèment leur route et leur volonté d'étendre leur influence sur les autres peuples. Son aspect opposé est l'Eau.

La terre : Les êtres ayant cet aspect principal sont sûrs, stables, dotés d'une forte volonté et endurants. Cet élément représente la volonté et l'endurance du personnage. Les membres du peuple de la terre sont réputés pour avoir bâti des monuments et des cités millénaires. Son opposé est l'air.

Les pouvoirs des modeleurs :

I) Les Éléments

A) L'Air

L'aérokynésie est la maîtrise de l'air et des molécules en suspension permettant de créer bouclier protecteur, tornades, fouets... Les pouvoirs des maîtres de l'air sont renforcés en altitude. Ainsi, au-delà de 2 000m d'altitude, leurs niveaux de voie augmentent de trois points pour ce qui est de leurs effets. Toutefois, cela ne leur permet pas d'user d'un niveau de voie supérieur à celui qu'il maîtrise. Les maîtres de l'air conservent leurs pouvoirs en toutes circonstances contrairement aux autres maîtres élémentaires. Les maîtres de l'air ont développé un art martial permettant de canaliser leur chi : le style Bagua zhang. Recherchant la décontraction et la fluidité dans le geste (avec une préférence manifeste pour l'utilisation de l'énergie et un refus de la force physique), le Bagua se distingue par l'utilisation marquée de la paume de main et par des déplacements circulaires, des rotations. Le Ba Gua est à la fois un art martial fondé sur une stratégie du combat originale (une stratégie du contournement et de l'enroulement), une gestuelle de santé (une thérapie énergétique) et une discipline spirituelle fondée sur la répétition du pas glissé. Représentant le calme et l'harmonie qui existent en soi et autour de soi, l'air est le seul élément n'ayant aucun élément supérieur.

La maîtrise de l'Air

La voie des quatre vents :

Bourrasque

Le personnage crée une bourrasque de vent pouvant :

- Faire tomber son adversaire. Le personnage effectue un test de voie en opposition à un test de résistance de son adversaire. En cas de réussite, son adversaire est projeté en arrière sur une distance équivalente, en mètres, à sa marge de réussite. En cas d'échec, l'attaque du personnage échoue.
- Dévier une attaque à distance. Le personnage effectue un test de voie en opposition au test d'attaque de son adversaire. En cas de réussite, le projectile ou la boule de feu est dévié. En cas d'échec, la bourrasque n'aura aucun effet sur le projectile. Ce pouvoir est instantané.

Globe des vents

Le personnage crée une boule de vents contraires qu'il chevauche, ce qui lui permet de voler à une vitesse, en mètres/tour, égale à son aspect Air multiplié par son niveau de voie.

Cyclone

Le personnage produit un véritable cyclone avec des vents de plus de 150 km/h. Tout objet ou personnage se trouvant dans le champs d'action du cyclone est projeté dans une direction aléatoire à chaque tour et subit un nombre de points de dégâts égale à (son niveau de voie x 2) +1d6. Le cyclone couvre une surface équivalente au niveau de voie du maître de l'Air multiplié par la valeur de son aspect Air.

La voie de l'esprit serein

Il s'agit d'une voie connue des seuls moines du peuple de l'Air.

Esprit lucide

Le personnage ouvre son esprit afin de déceler le mensonge dans la parole d'un ami, l'assassin caché dans un recoin obscur d'une ruelle ou un esprit possédant le corps d'un mortel. Il bénéficie d'un bonus en perception égal à la valeur de son aspect Air.

Projection astrale

Le personnage a atteint un tel niveau de conscience qu'il peut projeter son esprit au-delà du monde physique. Il peut ainsi explorer le monde céleste où résident les esprits afin de traiter avec eux ou de les combattre. Il peut aussi projeter son esprit dans n'importe quel endroit sur terre où il s'est déjà rendu. Il aura alors un aspect immatériel.

Sixième sens

Le personnage prévoit les attaques de son adversaire. Il bénéficie d'un bonus de défense égal à la valeur de son aspect Air. En outre, il ne peut être pris par surprise tant que ce pouvoir est actif.

La voie du renforcement du corps

Rapidité

Le personnage réagit avec une vélocité étonnante en toutes circonstances. Cela se traduit par un bonus à l'initiative égal à son niveau de voie. Il s'agit du seul pouvoir élémentaire ne nécessitant aucune dépense de Chi car actif en permanence.

Vitesse du faucon

Le personnage peut courir à vitesse du vent. Il parcourt en ligne droite une distance en mètres par tour égale à : (sa vitesse de déplacement + son niveau de voie) × 3.

Saut surhumain

Le personnage peut, sans élan, bondir à la verticale et à l'horizontale sur une distance en mètres équivalente à son niveau de Contrôle × 2.

Marche sur les murs

Le personnage a la capacité de se déplacer sur les surfaces verticales telles qu'un mur, à une vitesse en mètres/tour égale à son niveau de voie. En outre, il ne peut tomber de la surface sur laquelle il marche tant que le pouvoir est actif.

B) L'eau

L'hydrokinésie offre la maîtrise de l'eau sous toutes ses formes, que se soit solide, liquide ou encore gazeux. Sous le contrôle du maître, l'eau peut devenir plus tranchante que de l'acier, ou directement être contrôlée depuis une source vivante, comme le cas des végétaux. L'eau peut aussi être utilisée pour soigner le corps de ses blessures, poisons et maladies. Le pouvoir des maîtres de l'eau est fortement accru par le pouvoir de la lune et notamment de la pleine lune. Ainsi, dès l'apparition de la lune, leurs niveaux de voie augmentent d'un point pour ce qui est de leurs effets et de trois points en cas de pleine lune. Toutefois, cela ne leur permet pas d'user d'un niveau de voie supérieur à celui qu'il maîtrise. Malheureusement, cela implique que les jours d'éclipse lunaire sont synonymes de perte temporaire de leur maîtrise.

Les maîtres de l'eau ont développé un art martial permettant de canaliser leur chi : le style Tai-chi-chuan. Cet art martial dit interne insiste sur le développement d'une force souple et dynamique. Les muscles ne servent qu'à faire circuler l'énergie du corps, mais la contraction de muscles empêche cette énergie de circuler de façon intense. Le principe est de rester très souple et de réutiliser la force de l'adversaire. L'élément supérieur de l'eau est le sang. Les maîtres originels de l'Eau sont les tortue-lions et la lune.

La maîtrise de l'Eau nécessite la présence d'eau en quantité suffisante pour user des pouvoirs mentionnés ci-dessous.

La voie des glaces éternelles

Barrière de projectiles

Le personnage peut geler de l'eau au bout de ses doigts et envoyer les projectiles ainsi obtenus sur un ou plusieurs adversaires dont le nombre est limité par son niveau de voie. Le maître de l'Eau peut créer (niveau de voie + 1) dards qui auront les mêmes effets que des dards classiques (Dégâts : 1, portée : courte 3m/intermédiaire 6m/longue 9m) à la différence que le maître de l'Eau peut rendre les dégâts cumulatifs s'ils envoient plusieurs projectiles sur un même adversaire.

Arme de glace

Le personnage peut reproduire n'importe quelle arme de corps à corps avec de la glace. Cette arme de glace aura les mêmes caractéristiques que l'arme ordinaire sur laquelle elle est basée.

Modification d'état

Le personnage peut modifier l'état d'un mètre cube d'eau par niveau de maîtrise de l'Eau (toutes voies confondues). Il peut le transformer en glace, en liquide ou en brume. L'effet est permanent tant que les conditions nécessaires sont réunies. Ainsi, une flaque d'eau transformée en glace alors qu'il fait 20°C finira par fondre au bout de quelques minutes. Il est à noter que le pouvoir modification d'état ne permet pas de créer des armes de glace suffisamment solides.

Prison éternelle

Le personnage crée une coque de glace qui emprisonne son ennemi et peut le tuer par suffocation. Il doit voir son ennemi pour utiliser ce pouvoir. Dans ce dernier cas, il gagne 1pt de côté obscur.

La voie de l'onde

déplacement des masses liquides

Le personnage peut déplacer un nombre de mètres cubes d'eau liquide égal à son niveau de voie sur une distance équivalente à son aspect Eau en mètres par tour. Cela nécessite la concentration du personnage qui ne pourra rien faire d'autre qu'esquiver en cas d'attaque ennemie.

tentacules

Le personnage réussit par sa seule volonté à maintenir une masse d'eau autour de ses bras lui permettant :

- De dévier les attaques à distance (boule de feu, flèche ou carreau). Le personnage effectue un test de voie en opposition au test d'attaque de son adversaire. En cas de réussite, le projectile ou la boule de feu est dévié. En cas d'échec, la tentacule n'aura aucun effet sur le projectile.
- De porter une attaque sur un adversaire situé à un nombre de mètres équivalent à son aspect Eau (dégâts = niveau de voie). Il effectue un test d'attaque en usant de sa maîtrise de l'eau dans la voie la plus élevée.

purification du corps et de l'âme

Le personnage peut :

- *Purifier le corps d'un être vivant d'une maladie ou d'un poison.* Il doit réussir un test de voie dont le SR est la virulence de la maladie ou du poison augmenté de deux points.
- *Chasser un esprit ayant pris possession d'un être vivant.* Il doit réussir un test de voie dont le SR est égal à la résistance de l'esprit augmenté de deux points.
- *Soigner les blessures.* Il doit réussir un test de voie avec un SR supérieur ou égal à 7 pour une blessure légère, 9 pour une blessure grave, 11 pour une blessure sérieuse et 14 pour une blessure fatale. S'il réussit, il restaure la valeur de son aspect Eau en points de vitalité par son seul toucher.

Élément supérieur (niveau 5)

Le personnage contrôle le sang dans le corps des êtres vivants et peut les faire bouger comme des marionnettes en effectuant un test de voie pour chaque action entreprise, avec un SR égal à la résistance de la cible + 3.

C) Le Feu

La pyrokinésie offre la maîtrise du feu. Les maîtres du feu peuvent lancer des boules de feu et tirent leur puissance des rayons solaires ou de la rage présente au sein de leur cœur. Leurs pouvoirs sont amplifiés s'ils se trouvent sur une terre volcanique, par temps chaud ou orageux. Ainsi, sur une terre volcanique, les maîtres du Feu voient leurs niveaux de voie augmenter d'un point pour ce qui est de leurs effets. Les maîtres du feu ont développé un art martial permettant de canaliser leur chi : le style Shaolin du nord (ou Chang Chuan). Les postures sont larges, les déplacements amples, les techniques s'enchaînent sans temps mort, la force alternant à la souplesse à l'instant de l'impact. L'accent est mis sur la coordination des mouvements avec la taille. L'élément supérieur du feu est la foudre. Les maîtres originels du Feu sont les dragons et le soleil.

Maîtrise du Feu

Note : Les dégâts causés par le feu ne peuvent être réduits par le port d'une armure normale.

La voie du phénix

Manteau de feu

Le personnage résiste à des températures allant de - 40°C à 70°C durant un nombre d'heures égal à son niveau de voie le plus élevé.

propulsion

Le personnage se propulse sur une distance égale à la valeur de son aspect Feu. Chaque point de Chi dépensé en supplément accroît cette distance parcourue d'un mètre avec un maximum égal au double de la valeur de son aspect Feu. Il s'agit d'un pouvoir à effet immédiat.

Aura de feu

Le personnage peut s'entourer d'une aura de feu qui brûlera toute personne se trouvant à une distance égale à son aspect Feu en mètres et occasionnera des brûlures équivalentes à son niveau de voie. S'agissant d'une aura, elle n'est pas visible et n'enflamme pas les matériaux combustibles. Ces derniers se carbonisent sans produire de flammes.

Mort du phénix

Il s'agit d'un pouvoir passif qui dure un nombre d'heures équivalent à son niveau de voie. Si le personnage meurt pendant qu'il est activé, son corps explose provoquant automatiquement un nombre de points de dégâts égal à (valeur de son aspect Feu x 2) + 1d6 à toute personne ou objet se situant à moins de quatre mètres, transformant ces derniers en cendres s'ils sont détruit de même que le corps du personnage.

La voie du dragon

Combustion

Le personnage peut brûler toute matière inflammable sur simple touché. Il peut faire fondre le métal au bout d'une minute s'il maintient sa concentration.

Boule de feu

Le personnage effectue un test de voie et projette sur son adversaire une boule de feu qui inflige des dommages équivalents à son niveau en voie. La portée de la boule de feu est égale, en mètres, à l'aspect Feu du personnage. Ce pouvoir est instantané.

Souffle du dragon

Le personnage effectue un test de voie et crache un souffle enflammé sur une distance équivalente à son aspect Feu en mètres infligeant un nombre de points de dégâts égal à son (niveau de voie x 2) + 1d6. Tout être ou objet se trouvant sur le trajet du souffle subit les dégâts.

La voie de l'oeil écarlate

Il s'agit d'une voie secrète développée par la confrérie de l'oeil écarlate.

Force du géant

Le personnage augmente sa force physique. Son aspect Feu bénéficie d'un bonus égal à son niveau de voie.

Troisième oeil

Un troisième oeil s'ouvre sur le front du personnage lui octroyant une vision thermique et un bonus de pistage égal à son niveau de voie.

Explosion

Le personnage projette un rayon avec son oeil sur une distance égale au double de son aspect feu en mètres et cause à la cible un nombre de dégâts égal à son (niveau de voie x 2) + 1d6. Pour toucher sa cible, il effectue un test de voie. Ce pouvoir est instantané.

Élément supérieur

La foudre est l'élément supérieur du feu mais son utilisation peut se révéler mortelle pour son utilisateur. Le personnage peut créer des éclairs bleutés d'électricité statique et les envoyer sur un adversaire en réussissant un test de voie avec un SR augmenté de trois points. L'éclair inflige 5d6 paralysants.

D) La Terre

La géokinésie offre le contrôle de la terre. Elle devient alors malléable et permet de créer séisme, abysse, blocs de pierre. Ces techniques sont renforcées aux pôles terrestres et sur les lignes telluriques car l'activité magnétique y est importante. Ainsi, sur une ligne tellurique, les maîtres de la Terre voient leurs niveaux de voie augmenter d'un point pour ce qui est de leurs effets et de trois points lorsqu'ils se trouvent aux pôles terrestres. Toutefois, cela ne leur permet pas d'user d'un niveau de voie supérieur à celui qu'il maîtrise. Une variante de la géokinésie est la maîtrise du sable, la silice étant aussi un minéral. Les maîtres de la terre ont développé un art martial permettant de canaliser leur chi : le style Hung gar. Il est surtout connu pour ses positions basses et stables, ses attaques puissantes principalement développées avec les membres supérieurs, de nombreux blocages et aussi le travail de l'énergie interne. L'élément supérieur est le métal. Les maîtres originels de la Terre sont les taupes géantes et les séismes.

L'utilisation de la maîtrise de la Terre nécessite de posséder une quantité de terre suffisante à proximité. Test de voie : **Terre + niveau de voie + 1d6. Élément supérieur** Le personnage peut user de tous ses pouvoirs sur le métal comme s'il s'agissait de pierre.

La voie des lignes telluriques

Façonnage de la pierre

Le personnage peut rendre la pierre aussi malléable que l'argile, le sable et la boue aussi dure que la pierre. Il peut ainsi modifier l'état d'un mètre cube de terre par niveau de maîtrise de la Terre (toutes voies confondues).

Stabilité

Le personnage prend littéralement racine. Il bénéficie d'un bonus égal à la valeur de son aspect Terre pour résister à une déstabilisation provoquée par une bourrasque ou une technique martiale. En outre, il est stable quelle que soit la surface.

Sens de la terre

Le personnage doit avoir les pieds nus pour user de ce pouvoir.

Il émet des ondes lui permettant de repérer toute créature ou tout objet sur une distance égale à son aspect Terre en mètre. Ce pouvoir repère les personnes cachées ou invisibles et permet au personnage de «voir» en pleine obscurité.

Armure de pierre

Le personnage constitue autour de lui une armure de pierre qui le protège des brûlures, coups d'épée et chocs. Il bénéficie d'une protection égale à la valeur de son aspect Terre et ses poings infligent des dégâts égale à la valeur de son aspect Feu + 3.

La voie du contrôle des plantes

Croissance végétale

Le personnage peut décider d'accélérer la croissance d'une plante en la faisant croître d'un nombre de mois équivalent à son niveau de voie multiplié par la valeur de son aspect Eau. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par semaine sur une plante car elle épuise brusquement les ressources du sol.

Contrôle des plantes

Le personnage peut contrôler une plante afin qu'elle attaque un adversaire. Il effectuera alors un test de voie pour enrouler une liane autour de son pied, lui donner un coup de branche ou laminer ses jambes de coups d'orties. Cela aura pour effet de ralentir la cible d'un mètre par point sur la marge de réussite, de porter un coup dont les dégâts seront égaux à la valeur de son aspect Eau ou d'augmenter la valeur du SR des tests de la victime d'un montant égal au niveau de voie du personnage.

Golem

Le personnage attire les plantes autour de lui afin de se constituer une armure végétale. Il lui faut un tour pour créer cette armure. Une fois constituée, elle encaisse les dégâts à la place du personnage et se régénère d'un nombre de points équivalent à son niveau de voie par tour. Le nombre de points de vitalité de l'armure est égal à l'aspect terre multiplié par son niveau de voie. Le personnage peut user de son pouvoir de contrôle des plantes pour donner des coups avec les végétaux composant son armure.

La voie du murmure de la terre

Creuser le roc

Le personnage creuse le roc sur une distance, en mètres, égale à son aspect Terre. Ce pouvoir a un effet permanent et immédiat. Il peut creuser le roc d'un mètre par point de Chi dépensé en sus.

Mur de pierre

Le personnage élève un mur de pierre pouvant atteindre une hauteur égale à son aspect Terre sur une largeur égale à la moitié de la hauteur et d'une profondeur égale au tiers de la hauteur. Ce pouvoir à une durée permanente et immédiate.

Dôme de pierre

Le personnage crée un dôme de pierre lui assurant une protection totale quel que soit le type de dégât. Cependant, il ne peut plus agir.

voie de la colère de la Terre

Projection

Le personnage peut projeter un rocher d'un mètre cube de pierre par niveau de voie sur une distance égale à son aspect Terre, infligeant un nombre de points de dégâts égal à son niveau de voie. Une armure normale ne permet pas de réduire les dégâts dus à la projection.

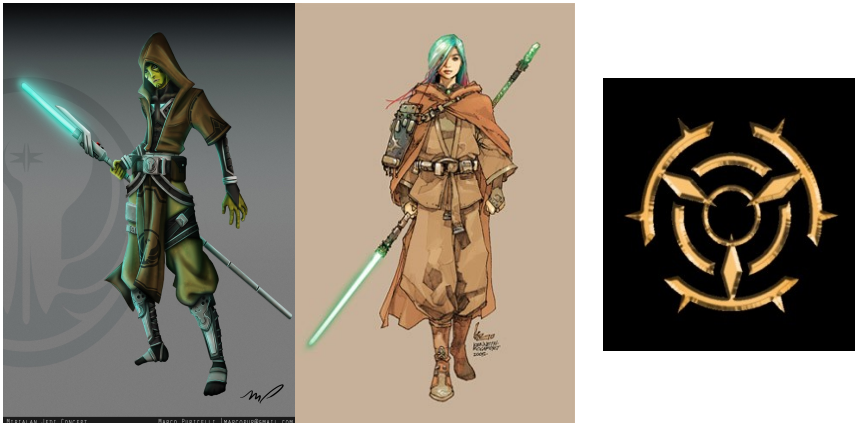
Bélier de pierre

Le personnage projette hors du sol une colonne de pierre pouvant percuter un adversaire, élever le personnage hors de portée des coups de ses adversaires ou arrêter une machine de guerre en mouvement par exemple. Le personnage fait un test de voie pour toucher son adversaire et inflige la valeur de son aspect Terre en dégâts. Ce pouvoir est instantané, mais peut être maintenu en se concentrant. La colonne de pierre a une hauteur égale au niveau de voie du personnage.

Secousse sismique

Le personnage crée une secousse sismique infligeant un nombre de points de dégâts égal à son (niveau de voie x 2) + 1d6 à toutes structures se trouvant dans un rayon d'un kilomètre par niveau de voie. Il déstabilise toute créature se trouvant dans le cercle d'effet qui tombe automatiquement au sol, incapable de se relever ou d'agir durant toute la durée de la secousse sismique.

Mindwalkers :



La Force était un concept qui avait fait l'objet de très nombreuses études, aussi bien par les Siths que les Jedi. Mais, malgré ces intenses recherches, elle demeurait extrêmement mystérieuse pour les différents adeptes qui la pratiquaient. Retranchés à bord de la station sinkhole, au plus profond de l'Amas de la Gueule, un groupe d'adeptes était cependant parvenu à atteindre une exploitation inégalée de cette mystérieuse entité. Les MindWalkers, comme il se désignaient, mais également connus sous le nom de MindDrinkers, avaient en effet découvert au sein de la Force le moyen de séparer à volonté leur âme de leur propre corps. Lorsqu'ils parvenaient à "libérer" leur âme, les adeptes du voyage astral pénétraient dans une sorte de royaume parallèle, où le seul élément avec lequel ils pouvaient être amenés à interagir était la Force. Ce royaume "Au delà des Ombres", comme les Mind Walkers le désignaient, faisait fi des concepts les plus élémentaires du monde réel comme le temps ou l'espace. Lorsqu'un être pénétrait dans ce royaume, il lui était impossible de percevoir le temps qui s'écoulait : chaque événement paraissait à la fois durer un instant et à la fois l'éternité. Au delà des ombres, les adeptes s'abandonnaient totalement à leur nouvelle vie et ne ressentaient pas la nécessité de retourner au sein du monde réel, où la Force était bien moins perceptible que dans cet univers. La séparation entre le corps et l'âme pouvait être pratiquée par n'importe quel être sensible consentant. Il lui suffisait d'être accompagné d'un guide ayant déjà expérimenté le voyage astral. Cette pratique n'était cependant pas sans danger. En effet, pendant que l'esprit demeurait au delà des Ombres, le corps était en quelque sorte abandonné à son propre sort. Les Mind Walkers étaient persuadés que celui-ci était maintenu en vie par la volonté de la Force, mais la réalité était toute autre : souffrant de déshydratation et de malnutrition, le corps délaissé finissait par s'affaiblir inexorablement et pouvait même aller jusqu'à s'atrophier et à mourir. Ce phénomène était d'autant plus dangereux que l'esprit n'avait aucune notion du temps qui s'écoulait au cours de son voyage au delà des ombres.

Les pouvoirs particuliers des Mindwalkers :

Le voyage astral

Les Sages Baran Do



Les Kel Dor avaient une longue affinité avec la Force : des années avant que Dorin ne rejoigne la République Galactique, les Kel Dor étaient dirigés par les Sages Baran Do. En effet, ces derniers avaient commencé par développer leur contrôle de la Force en prédisant les dangers qui pourraient survenir à leur peuple : catastrophes naturelles, guerres, famines, etc. Les Kel Dor furent à de nombreuses reprises sauvés grâce aux prédictions des Sages sensibles à la Force. De plus en plus puissants, le Baran Do devint alors spécialisé dans de nombreuses branches : certains Kel Dor devinrent des enquêteurs pour les affaires de crimes, d'autres conseillaient les citoyens sur la façon de conduire les événements dans leurs vies. Le gouvernement de Dorin lui demandait aussi ses précieux conseils sur la meilleure manière de gouverner. Lorsque l'Ordre Jedi découvrit le Baran Do, ce dernier tomba en désuétude. Le sénateur de Dorin au Sénat Galactique se passait volontiers des conseils des vieux Sages. La société Kel Dor ne faisait plus appel à eux pour définir ce qui allait se passer à l'avenir, et commença à considérer le Baran Do comme une assemblée de prophètes ou de mages, bien qu'ils continuent à apprendre les voies de la Force à leurs manières à de nouveaux apprentis. Cependant, l'ordre perdura et survécut notamment aux sombres années de l'Empire Galactique. Bien des années plus tard, les Baran Do reçurent la visite éphémère du talentueux Jedi Jacen Solo, alors à la recherche de nouvelles conceptions et pratiques de la Force. Après avoir acquis le savoir auprès des sages, notamment la pratique du Hassat-Durr, le jeune Solo quitta Dorin pour poursuivre sa quête.

Les pouvoirs des baran Do :

Prescience des catastrophes naturelles

Contrôle météorologique

électrokinésie

transe cognitive

calculer

améliorer la mémoire à court terme

déterminer la direction

déterminer le poids

navigation instinctive

Sagesse

sens du danger

sens météorologique

sens du temps

Champ de force

Combustion

cryokinésie

Ces pouvoirs dans un premier temps étaient spécifiques au baran do : ils en avaient hérité l'usage des premiers jed'aii qui les leur avaient enseigné. Puis par un juste retour des choses, ce furent les baran do qui les firent redécouvrir aux Jedi dès que leurs liens devinrent indéfectibles.

Fallanassi



Les Fallanassi étaient un groupuscule isolationniste d'adeptes particuliers de la Force qu'ils nommaient le Courant Blanc, un courant d'énergie mystique basé sur la Force et destiné à un usage exclusivement pacifique. De temps à autres ils acceptaient dans leurs rangs des non-humains, mais majoritairement, ils étaient humains ou presque. La tradition Fallanassi est très ancienne, certains prétendent même qu'elle précède dans l'histoire, l'apparition des Jedi sur Tython. Contrairement aux autres adeptes de la Force, ils ne recrutaient que très peu à l'extérieur de leur communauté. A tel point que personne n'avait officiellement identifié ce groupe avant que Luke n'entre en contact avec eux. Leur mode de vie nomade et leur discrétion leur a permis de se préserver à travers les millénaires. Au contraire des autres pratiquants de la Force, ces adeptes ne faisaient pas la guerre et utilisaient le Courant Blanc dans un usage strictement contemplatif. De nombreux pouvoirs n'avaient jamais été utilisés par les Jedi. Parmi eux, citons l'Immersion, qui permettait à un adepte du Courant de repérer un autre adepte, et ce malgré des millions d'années lumières les séparant. Enfin, l'un des pouvoirs les plus utilisés par les Fallanassi était l'écriture: un adepte pouvait écrire un mot sur un mur et ce mot-ci restait imprimé malgré l'érosion du mur. D'après ses adeptes, le courant blanc avait des propriétés différentes de la Force ou du moins elle ne s'exprimait pas de la même façon pour eux exigeant une profonde sérénité pour être ressenti et utilisé. Ils s'abandonnaient totalement à cette énergie plutôt que de tenter de la domestiquer pour lui imposer leur volonté et ainsi pervertir son action. Cette vision des choses a induit leur mode de vie très particulier qui a banni toute violence de leur société. L'initiation au courant blanc passait toujours des parents aux enfants qui apprenaient à considérer ce flux mystique comme une fin et non comme un moyen. Leur but étant d'arriver à un état de développement spirituel qui leur permettrait d'accomplir l'ascension à l'instar des Whills et des anciens célestes. Ils se considéraient comme d'éternels étudiants face au courant blanc, toute leur vie y était dévouée. Leur haute spiritualité condition indispensable à l'usage du courant blanc s'incarne dans une philosophie de vie exigeante prônant la non-violence. Celle-ci a plusieurs ramifications. Trois branches recoupant chacune un mode de pensée précis exprimant les conceptions spirituelles de leurs adeptes. Elles ouvrent donc sur des pouvoirs bien particuliers. Pourtant certaines facultés sont communes à tous les adeptes du courant blanc. Ceux qu'ils partagent avec les Jedi et le pouvoir écriture.

Ce dernier permet de tracer au doigt sur tout type de surface un signe de la langue fallanassi, sous l'action du courant blanc canalisé, le texte écrit devient un moment lumineux puis disparaît du spectre ordinaire pour ne plus être ensuite lisible que par les fallanassi et eux seuls. Les pouvoirs qu'ils ont en commun avec les Jedi sont la télépathie, sens modifiés, sens exacerbés, détection de vie, sentir la vie et percevoir l'aura de Force d'une personne. Leurs autres pouvoirs sont listés ci-dessous.

Les fugueurs :

Leurs facultés sont destinées à protéger l'utilisateur en lui assurant discrétion, rapidité, anonymat ou invisibilité. Pour cela deux voies sont enseignées :

La voie de la transparence :

Talents d'esquive, de furtivité, de prévention des dégâts, de préservation de leur corps. Ils prônent la prudence et la discrétion, l'exposition volontaire au danger étant pour eux une aberration.

Méta-sensibilité :

Leur permet de comprendre qu'on leur ment. Qu'un être vivant prenne la parole en sa présence et d'instinct il saura s'il dit la vérité. Jet en opposition de Psychologie + pts de Force contre Volonté.

Sensibilité extensive :

Capable de projeter leurs perceptions auditives en des lieux distants pour capter toutes les infos sonores. La diff du jet est fixé suivant la distance.

50 m = 5

500 m = 10

1000 m = 15

2 km = 20

5 km = 25

10 km = 30

20 km = 35

50 km = 40

Méta-vision :

Possibilité de voir au-delà de la matière la plus épaisse. Ils parviennent alors à traverser les solides pour voir nettement ce qu'abritent les murs, sols, plafonds... Pas de jet nécessaire mais il faut 2 pts de personnage et ne peut maintenir ce pouvoir que durant un nbre de mn = à ses pts de Force. Chaque utilisation rend sonné.

Investigation psychique :

Avec sa maîtrise du grand courant blanc, l'adepte est capable de révéler les pièces à conviction cachées et qu'il n'aurait pu trouver par des moyens conventionnels. Si le pj réussit son jet de pouvoir de difficulté égale au score du dissimulateur, il ajoute alors sa marge de réussite à son jet de recherche en opposition aux jets de dissimulation.

vision du temps :

permet aux adeptes de haut niveau de voyager dans les méandres du temps et de devenir spectateur d'un événement qui s'est produit dans le lieu où ils se trouve. Quand ce pouvoir est actif, l'adepte est en invisible aux yeux des gens présents à ce moment là. Cette faculté est proche de celle des moines Aing Tii. À la différence près que le voyage n'est que spirituel.

La difficulté varie suivant l'ancienneté de la scène recherchée :

1mn = 10

1hre = 15

1 jour = 20

1 semaine = 25

1 mois = 30

1 an = 35

2 ans = 40

5 ans = 45

10 ans = 50

Au delà c'est impossible, contrairement à celui des Aing Tii qui n'est pas limité par le cours du temps.

Accusation révélatrice :

Par la seule force de sa détermination à découvrir la vérité, l'adepte fallanassi peut contraindre à tout révéler de ce qu'il sait. Doit réussir un jet opposé de Volonté +pt de Force contre la volonté + Perception. Ce pouvoir est actif durant une durée en nbre de tours = au nbre de Pts de Force.

Mimétisme :

Lorsqu'ils désirent se fondre dans le décor, les fallanassi sont si silencieux, si discrets qu'ils deviennent véritablement invisibles du moment qu'ils restent immobiles. Pour tous les jets de discrétion, le personnage obtient un bonus = au double de son nbre de pts de Force.

Pile ou face :

En une fraction de seconde, un fallanassi peut générer un double illusoire qui sèmera le doute dans l'esprit de l'agresseur qui sera alors incapable de décider si rapidement lequel des deux est le vrai. Ne fonctionne que face à des attaques à distance. Pour détecter la supercherie, il faut réussir un jet de volonté + perception contre le jet de pouv de l'adepte.

Sésame :

Les fallanassi dotés de ce pouvoir sont capables de déverrouiller n'importe quelle serrure, cadenas, craquer tout type de code d'accès ou autre système de fermeture physique. Cette faculté ne fonctionne pas sur des systèmes robotisés. Les difficultés sont celles de la compétence sécurité.

Trompe l'oeil :

Là où les machines ont remplacé l'oeil biologique, les fallanassi ont appris à se rendre invisibles aux caméras de surveillance, aux sondes, radars et autres systèmes de sécurité tels droïds dont ils se jouent avec une facilité déconcertante. Seuls les bios sont capables de les percevoir.

La voie des masques :

affecte les esprits et la perception de sautres, conférant une discrétion basée sur l'illusion, le camouflage, l'hypnose, dans le but d'assurer leur survie en tant que communauté.

Elasticité :

Permet de transformer son visage et ses mains avec la même efficacité que s'il avait passé des heures à se maquiller avec du matos high-tech. Le pouvoir peut être maintenu actif moyennant +5 par heure au delà de la première qui est la durée de base. Ce pouvoir n'altère que l'apparence physique. Tout jet visant à démasquer le personnage a un malus = à la marge de succès du jet de l'initiateur.

Pour se camoufler ainsi :

Humain = 10

quasi humain = 15

humanoïde = 20

Anthropomorphe = 25

Quasi-Anthropomorphe = 30

plasticité :

fonctionne comme le précédent mais celui-ci affecte tout le corps du fallanassi.

Illusions :

Les fallanassi possédant cette faculté peuvent produire une illusion figée pouvant intégrer du son, des odeurs, des nuances de températures... l'illusion perdure tant qu'elle n'entre pas en contact physique avec quelque chose de matériel. L'utilisation de senseurs type sonar sont les seuls capables de dissiper une telle illusion. Le personnage doit rester à portée de vue de l'illusion qu'il a créée pour qu'elle soit efficace.

Simulations :

A ce stade de maîtrise, les fallanassi peuvent donner vie à leurs mirages. Les armes fonctionnent mais étourdissent, les véhicules peuvent les transporter avec des performances divisées par 2. ce pouvoir demeure actif pendant un nbre de mn = au nbre de points de Force x 2 du personnage. Sa taille maximale est en m3 = au nbre de dés du pouvoir x 1000. Le personnage doit rester à portée de vue. Si un perso est blessé ou tué par une arme illusoire, celui-ci se réveillera sonné après sa dissipation.

Les questeurs :

refus de se soumettre, de s'aveugler, de consommer, d'obéir. Ils sont mûs par la quête de la vérité. Pour eux l'obscurantisme est suicide, la crédulité, soumission. Ils sont avides de connaissances.

La voie de la lucidité :

confère à ses adeptes, un instinct hors du commun et des facultés de perception, d'analyse et d'investigation inégalées. Par leur volonté, ils percent les secrets, discernent le vrai du faux.

Volonté spirituelle :

Les interrogatoires, qu'ils soient violents ou subtils se heurtent à la barrière mentale du fallanassi. Aucune menace, ni torture, aucun chantage ne peuvent ébranler leur psychée. L'adepte dispose d'un bonus à son jet de Volonté pour résister = à son nbre de pts de Force x 2, s'il réussit son jet de pouvoir dont la difficulté est fixée par le jet d'interrogatoire du tortionnaire.

Instinct psychométrique :

Au premier regard, ils savent mesurer l'importance d'un individu ou d'un objet dans une affaire où il se trouve impliqué. EN présence de l'objet ou de l'individu le fallanassi fait un jet de pouvoir contre une difficulté fixée par le degré de lien entre l'affaire et la cible.

Cela donne le barem suivant :

immédiate = 10

directe = 15

indirecte = 20

Eloignée = 15

Aucun rapport = 10

si l'individu tente de cacher son implication ou son lien ,il faut ajouter 5 à la difficulté. Si l'objet a changé de main et que l'affaire date un peu, on ajoute +5 également.

Méta-Volonté :

permet au fallanassi de résister aux effets des psychotropes, aux influences mentales via la Force et aux autres types de drogues ou à l'alcool. La compétence de résistance bénéficie d'un bonus = au score du pouvoir.

Synthèse analytique :

capacités d'analyse extraordinaire des individus qu'ils rencontrent. Il sont capables de deviner leur identité et leurs principales motivations et leurs traits de personnalité les plus forts. Jet en opposition de perception + pts de Force contre Perception. Pour chaque tranche de 5 pts au dessus du jet adverse, le perso apprend une information sur son passé, sa mentalité, son identité...

Les pacificateurs :

Pétris de tolérance, d'amour et de sérénité, ils sont bienveillants et emplis de compassion. Là où la paix est impossible, ils offrent soutien et bienfaits. Ils se montrent secourables, partageant la peine et la douleur des victimes et les aident face à l'adversité.

La voie de la compassion :

Orientée vers le corps et les soins que l'on peut lui prodiguer, les pratiquants de cette voie sont des guérisseurs mystiques de l'âme et du corps.

Pansons les blessures :

Ce pouvoir apaise les souffrances et soigne les blessures les plus légères, les plaies se referment. Permet d'obtenir les mêmes résultats qu'un jet de premiers soins réussit. Peut s'utiliser jusqu'à nbre de Pts de Force par jour.

Protection du corps :

pendant un nombre de tours = aux pts de Force, la personne de son choix gagne 2D à tous ses jets de vigueur pour encaisser les dégâts quelque soit leur type. Cependant si le bénéficiaire de ce pouvoir engage une action offensive, il en perd le bénéfice. Ne peut s'utiliser qu'un nbre de fois par jour = au nbre de pts de Force.

Guérir la maladie :

En réussissant un jet de pouvoir contre la difficulté de la maladie, le pj peut soigner totalement la cible atteinte du mal. Peut dépenser un pt de Force pour réussir automatiquement le soin. Les effets de la maladie sont stoppés dès l'activation, mais la guérison n'est réellement effective qu'à la fin du rituel curatif qui dure un nbre d'heure = à la difficulté du jet.

Apaiser la souffrance :

En passant ses mains au dessus des blessures, l'adepte peut annuler un niveau de malus par pt de Force dûs aux blessures reçues. Ce n'est pas pour autant que le personnage sera guérit. Ce pouvoir ne fait que disparaître la douleur.

Renforcer la défense :

décuplé par la puissance du courant blanc, la volonté du fallanassi devient considérable et protège un nbre de cibles = aux pts de Force en leur accordant un bonus de 3D de vigueur sauf si le personnage tente une action offensive.

Feu inoffensif :

Ce pouvoir particulier ôte toute capacité de nuisance à toute arme énergétique employée contre le personnage ciblé par cette faculté pdt un nbre de tours = au nbre de pts de Force. L'immunité est totale contre toute forme d'énergie d'origine artificielle.

Vie triomphante :

Les pouvoirs curatifs des fallanassi poussés au maximum soignent les blessures majeures, effacent les cicatrices et fait renaître les membres perdus... Ce pouvoir nécessite la dépense d'un pt de Force qui sera récupéré. Les séquelles physiques d'anciennes blessures disparaissent. Un membre peut repousser à condition de dépenser 2 pts de Force. Le bénéficiaire de ce pouvoir perd définitivement 1D de Vigueur. Ne peut être utiliser qu'une seule fois par semaine.

La voie de l'apaisement :

destinée à rétablir la paix, l'harmonie et à faire disparaître la violence.

Fauve docile :

Apaise les instincts meurtriers de chacune des espèces, pacifiant les animaux sauvages. Il faut pour cela réussir un jet de Volonté + D pts de Force contre la sauvagerie et la volonté de l'animal cible pour parvenir à transformer son agressivité en calme.

Armes écoeurantes :

La nausée s'empare des combattants ciblés par ce pouvoir, ils doivent lutter pour ne pas vomir et lâcher leur arme. Jet en opposition de volonté +pts de Force contre Volonté + Vigueur. Tous ceux pris dans un rayon = à 10 fois en m le nbre de pts de Force sont soumis aux effets de ce pouvoir y compris les compagnons du fallanassi. Pdt un nbre de tour = à la marge de succès du pj aucun d'eux ne pourra tenter une action offensive.

Sanctuaire :

Le fallanassi puise dans le courant blanc la puissance pour transformer un lieu en un havre de paix sanctifié où nul ne peut versé le sang. Deux cas de figure sont possibles :

étendu et de courte durée : ray = 50x le nbre de pts de Force en m pour une durée de x mns = aux nbre de pts de Force.

Zone réduite mais durée plus longue : ray = 10x le nbre de pts de Force en m pour une durée en mn = à 50 x le nbre de pts de Force du pj. Tant que le sanctuaire est actif, il est impossible de tenter une action offensive tout simplement parce que cela ne vient à l'esprit de quiconque.

Haine futile :

par le rayonnement de son aura, le fallanassi influe sur la psychée via son discours et désamorce ainsi tout conflit susceptible d'émerger. Toutes les personnes situées à portée de voix sont affectées. Jet d'opposition entre volonté+diplomatie contre Volonté +Perception des cibles. Cela réduit à néant les risques de conflit armé.

La voie de l'amour :

agit sur la psychée pour guider vers la rédemption et la concorde universelle en donnant à voir la magnificence des vertus les plus nobles.

Renoncement :

Chassant les ombres de l'esprit et dissipant les tentations du corps, Ils libèrent les âmes du carcan des bas instincts. Ce pouvoir permet au fallanassi d'éviter qu'une personne soit tentée de succomber à ses pulsions les plus viles. Ainsi, la personne de son choix sera en mesure de résister à la tentation de l'obscurité pdt x jours = au nbre de pts de Force du pj. Ne peut être utiliser qu'une fois par jour et une personne élue ne peut en bénéficier qu'une seule fois. IL faut un jet de pouvoir >ou= au fact de diff = au nbre de pts de corruption ou de COx3.

Sincère repentir :

Lorsqu'ils sentent une lueur augurant d'un repentir dans un esprit corrompu, l'initiateur concentre son énergie pour inonder de lumière la cible, lui faisant voir un avenir radieux débarrassé de la souffrance, de la solitude...Il lui fait entrevoir ce que lui apportera une conscience apaisée. IL se découvre alors une force intérieure qu'il ne soupçonnait pas et d'où germeront la bonté en délaissant l'agressivité, la rancune, la haine et la peur. Jet de pouv 2x> au jet adverse (Volonté +corruption) = il s'engage dans une cause humanitaire et y voue son existence. Un jet simplement supérieur = la cible renonce à sa vie criminelle pour se conformer à la loi et défendre des idéaux nobles.

Purification :

Ce pouvoir est voué à lutter contre l'apathie et le fatalisme, les pulsions haineuses et meurtrières. Le fallanassi est en mesure d'effacer un pt de CO ou 2 pts de corruption. S'il réussit son jet. Plus 1 pt par tranche de 5pts au dessus de la difficulté qui varie en fonction du degré de corruption de l'individu ciblé. Jet contre Volonté + pts de CO ou de corruption.

Revis par ma vie :

Un fallanassi est prêt à risquer sa propre existence pour sauver celle d'autrui. Ce pouvoir permet de réanimer un mort, de lui rendre la vie en lui insufflant l'énergie du courant blanc. La difficulté est fixée suivant le laps de temps écoulé depuis son décès.

< une minute = 20

< dix mns = 25

- d'une heure = 30

- d'1 jour = 35

- d'1 semaine = 40

Au delà c'est impossible.

En tout cas, l'adepte perd 1D de vigueur à chaque jet raté une fois à 0D le fallanassi tombe dans le coma et le bénéficiaire est perdu. Si le jet est réussi le bénéficiaire est à 1D de vigueur et remonte au rythme de 1D par semaine. L'adepte lui aussi récupère au même rythme.

Les Whills :



Communauté sectaire inconnue de tous, l'Ordre Antique des Whills faisait partie des sociétés qui, à l'instar entre autres des sorciers de Tund ou des moines Aing Tii, avaient le pouvoir de maîtriser la Force sans être affiliées aux traditionnels Jedi et Sith. Qualifiés de Shamans des Whills, les membres de cet ordre avaient développé en secret l'ésotérique capacité de garder leur essence dans la Force après la mort, une capacité amenant à une sorte d'immortalité qui ne pouvait être atteinte que grâce à une piété et une compassion totale. A un moment inconnu de son histoire, le Maître Qui Gon Jinn fut le premier Jedi auquel la technique fut enseignée, et ce par l'un des Shamans encore en vie, un privilège qui lui permit ainsi de ne pas disparaître à jamais lorsque sa vie fut prise par le Seigneur Noir Dark Maul. Transmis par Jinn après son trépas, et pendant leur exil, à Yoda et Obi Wan, ce talent si particulier aux Whills contribua également à la renaissance de l'Ordre Jedi anéanti par la résurgence des Sith et à la fin de l'Empire, puisque ce fut grâce à lui que Kenobi put notamment revenir sous forme spectrale après son sacrifice pour aider Luke Skywalker dans sa quête de justice.

Seul pouvoir connu de cette faction :

Survivance des Whills.

Matukai



Le mouvement Matukai vit le jour sur Karvoss II après qu'une femme humaine sensible à la Force ait réussi à la découvrir grâce à des exercices de méditation basés sur les arts martiaux. A partir de là, cette femme - dont le nom nous est encore inconnu - apprit à mieux maîtriser la Force et peu à peu se vit entourée d'élèves également sensibles à la Force. Cependant, le nombre de Matukai ne dépassait jamais les 50 ou 60 adeptes. Ce qui les distinguait des autres organisations était le fait qu'ils faisaient de leurs corps le point central de leur méditation pour approcher la Force : ainsi ils cherchaient constamment une harmonie entre le corps et l'esprit. Là où l'ordre Jedi pratiquait une méditation passive pour entrer en communication avec la Force, les Matukai entraient en communication avec cette dernière à travers des exercices physiques. Ils étaient donc tous maîtres de leur corps. L'aspect unique de cette organisation résidait dans le fait que leur entraînement, à l'inverse des Jedi, était ouvert à toutes personnes sensibles à la Force et également à ceux étant très peu puissants, ce qui permettait à ces derniers de compenser leur faible maîtrise de la Force par une grande maîtrise de leur corps. C'était ainsi, à travers leurs arts martiaux méditatifs et des rituels somatiques, que les Matukai espéraient que l'étincelle de Force, qui était en chacun d'eux, devienne un jour une flamme. Les exercices Matukai étaient également tournés vers plusieurs buts tels que garder un corps fort et purifier à travers les exercices physiques et également éviter de toucher l'empreinte du Côté Obscur. Pour éviter ce dernier, il était appris aux Matukai une certaine flexibilité d'esprit qui leur empêchait d'être frustrés ou énervés et qui les gardait toujours détendus et sans stress. Les Matukai, tout comme les membres des Zeishon Sha, n'utilisaient pas de Sabre laser ou alors très rarement. L'arme de leur choix était nommée Wan-Shen. Il s'agissait d'une grande hallebarde dont la lame avait été forgée et moulée à l'aide de la Force, ce qui en faisait une arme exceptionnellement solide. Les Matukai, tout comme les Jedi avec leurs Sabrelasers, faisaient du Wan-Shen un point de concentration extérieur et l'arme devenait également le prolongement de leur corps. La maîtrise qu'ils en avaient faisait qu'ils pouvaient parvenir à le manier très rapidement. En utilisant leur corps comme pôle central de leur concentration, ils pouvaient arriver à la création d'un tourbillon, alliant les coups contondants du manche de leur arme et les coups portés. Reconnaissant le pouvoir grandissant des Matukai, les Jedi envoyèrent, 580 ans avant la bataille de Yavin, une délégation avec à leur tête Bodo Baas, pour ouvrir des pourparlers en vue de rallier les Matukai à l'Ordre Jedi. Cependant, Typhoons refusa la proposition des Jedi comme cela avait été le cas avec les Zeison Sha sur Yanibar. 560 ans après ces événements et peu après la grande purge Jedi, les Matukai furent pourchassés par Dark Vador et les membres de l'Inquisiteur car sensibles à la Force. Les Matukai agirent alors en conséquence et se cachèrent ; ce qu'ils parvinrent à faire lorsqu'ils ne se faisaient pas débusquer et massacrés. Cependant, cela n'empêcha pas quelques Matukai de garder leurs traditions liées à la Force et de former des apprentis en secret. Quelques années après la défaite de l'Empire et la création de la Nouvelle République, quelques Matukai firent le choix de rejoindre les rangs du Nouvel Ordre de Luke Skywalker après qu'un appel aux apprentis fut lancé, car les normes étaient moins strictes que celles que prônaient feu le conseil Jedi.

Pouvoirs des Matukai :

Contrôle des végétaux

Maîtrise de la croissance des végétaux.

Inonder de vie

langage des bêtes

réseau de vie

faire appel à un animal

oeil d'aigle

lien de vie

coordination améliorée

communier avec la nature

Moines Aïki



L'ordre Jedi Aiki fut fondé il y a un millénaire, par Morihei Ushiba, un chevalier Jedi d'une race presque-humaine, ayant une durée de vie très longue (bien que quelques historiens attribuent son grand âge à son profond lien avec la Force tandis que d'autres refusent entièrement son existence). Ushiba, qui avait alors 120 ans, était un Jedi fasciné par les arts martiaux de diverses races. Pendant sa formation à l'académie Jedi, il devint guerrier Jedi, mais au cours de ses voyages dans la galaxie il rencontra un Moine de Shimura. Bien qu'il n'ait pas été d'accord sur l'approche du Shimuran sur la technologie, il fut fasciné par le Ka. Après avoir étudié la philosophie de Shimura, il fonda sa propre école, où il enseigna la Voie de l'Aiki - la voie de la perfection de l'esprit par la perfection du corps. Ses compétences dans le combat non-armé sont légendaires, et depuis la fondation de l'ordre Aiki, jamais il ne tua quelqu'un - jusqu'à son dernier combat. Le monastère de l'Aiki - comme fut appelée son école - était supposé se situer sur une lune d'un système quelque part parmi les mondes du noyau. Cependant, personne ne put la trouver, et certains historiens pensent que l'école de Morihei aurait été située sur un vaisseau. En réalité, la lune était un astéroïde dérivant, équipé de balises spatiales et de propulseurs sub-luminique utilisé pour modifier sa trajectoire. Il existe une rumeur qui prétend que quelqu'un dans les territoires de la bordure extérieure aurait trouvé un émetteur-récepteur permettant de recevoir les signaux des balises du monastère... Morihei mourut à l'âge de 1.120 lors de son combat final. Ushiba et son bo-laser (Baton-laser) se battit contre Dark Vador, l'empereur et 10 adeptes du côté obscur. Ushiba mutila Vador, blessa l'Empereur et tua tous ses adeptes du côté Obscur, mais fut finalement tué par les éclairs de Force de l'Empereur et un coup final du sabre-laser du seigneur Vador. Certains pensent également qu'il se laissa abattre pour permettre à son fils de s'échapper... Le Jedi Aiki croit que, bien que la technologie ne soit pas mauvaise en soi, la meilleure arme reste son propre corps. Ils suivent très strictement le code Jedi, et errent d'ordinaire dans la galaxie, aidant les pauvres opprimés (comme Kane de "Kung-fu "). On doit bien se mettre en tête qu'être un Jedi Aiki n'est pas uniquement une manière d'avoir un personnage cool capable de défaire une légion entière des meilleures troupes de l'Empereur à mains nues. Un Aiki est une personne qui ne recourt à la violence seulement qu'en dernier recours, de manière encore plus marquée que les chevaliers Jedi "normaux". Naturellement, la capacité de neutraliser ses ennemis sans les handicaper de manière permanente (contrairement au sabre-laser utilisé par les Jedi, qui neutralise l'ennemi en lui coupant leurs extrémités) donne un avantage - et est une preuve de plus que votre corps est la meilleure arme que vous puissiez avoir. La meilleure comparaison est que les chevaliers Jedi sont aux samourais, ce que les Jedi Aiki sont aux moines bouddhistes.

Les deux croyances qui font le cœur du Jedi Aiki sont :

- 1) un engagement à résoudre de manière pacifique les conflits chaque fois que possible.
- 2) un engagement à l'amélioration de soi-même par l'entraînement Aiki.
- 3) le combattant le mieux armé est celui qui n'a recours qu'à lui-même.

Les pouvoirs des moines Aiki :

Point de rupture

améliorer une compétence

calme

saut surhumain

coup chargé d'énergie

sens aveugle

sentir le potentiel de Force

sentir la Force

sentir la vie

esprit de groupe

améliorer un attribut

augmenter la vitesse

retirer la fatigue

acrobaties surhumaines

sagesse

sens du danger

sentir la puissance dans la Force

détection de vie

clairvoyance

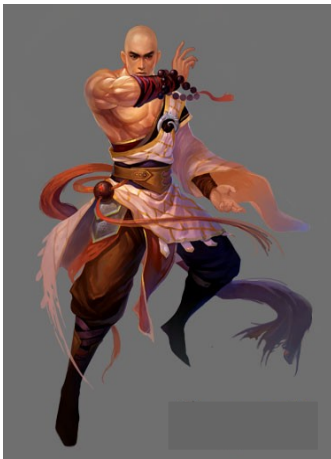
Médiation

lien de vie
renforcer un objet
résonance
drainer l'énergie
contrôler sa respiration
induire la tranquillité
modeler la matière
invisibilité (virtuelle)
Aura de Force
Force de la volonté
neutraliser un poison

Force statique
Surcharge
démantèlement
lumière
écran de Force
Vent de Force
harmonie de la Force
dissimulation de Force
contorsion-évasion
concentration
se soigner

combat Aïki (*permet de cumuler ou d'alterner les effets des pouvoirs : anticipation, améliorer les réflexes, champ de Force, neutraliser l'énergie et sens du combat*)

Moines de Shimura



Longtemps avant que n'existent les sabre-lasers, existaient déjà les Jedi. Avec l'invention de ces armes gracieuses, les Jedi commencèrent à perdre de vue tout ce que la force sous-entendait et tombèrent dans le sombre piège de la technologie, telle était la principale pensée de Kambei Shimura. La Chevalerie commençait à trop s'appuyer sur les commodités de la technologie. Ce n'était pas la Voie de la Vie; la Voie de la Force. Jedi après Jedi prirent le sabre et partirent vers les étoiles et les aventures qu'elles amenaient. Un Jedi ne recherche pas ces choses. Dégoûté du comportement de ses camarades Jedi, Shimura se détacha de l'académie avec une poignée d'étudiants dévoués et établit un temple sur la sixième lune de la troisième planète du système de Nikus. Là il enseigna à ses disciples les véritables trésors de la force: perfection par la paix intérieure, la compassion, la contemplation et, ironiquement, la tolérance.

Les Millénaires passèrent et étudiant après étudiant rejoignirent la confrérie et apprirent les enseignements de Shimura et de la Voie du Ka, la philosophie religieuse des Moines. Semblable au Zen, Ka enseigne la spiritualité intérieure de la vie et de l'âme. Tout est fourni au travers de la force, il est peu utile d'avoir recours à de froides et insensibles mécaniques. Pendant la grande purge de L'Empereur, le temple de Shimura fut localisé par le Seigneur Dark Vador et fut détruit. Peu de la confrérie put s'échapper et s'éparpiller au travers la galaxie pour renaître. Aujourd'hui, l'Empire étant détruit, ces Moines habiles encore en vie établissent leurs propres temples dans les systèmes distants pour transmettre ce qu'ils ont appris. Ils prônent la non-utilisation de la technologie (informatique, robotique, mécanique), mais ils acceptent d'employer des objets issus de l'artisanat donc fait par des mains expertes.

"Il n'existe rien fourni par la technologie que la Force ne puisse fournir. Pourquoi irradier artificiellement la nourriture quand la nature fournit le feu? Pourquoi montez des créatures de métal quand le vent peut vous faire traverser la mer tout aussi sûrement? La technologie est rapide et facile. Ce sont des traits du côté Obscur. La vie ne devrait être ni l'une ni l'autre." Bien qu'il soit vrai que rien de ce que fournit la science ne puisse l'être par la force, très peu de Jedi ont pu traverser l'espace qui sépare les mondes. La confrérie actuelle croit que ceci est dans l'esprit du Ka à quelques exceptions près. Le Moine évitera la majorité des technologies autant que possible (datapads, blasters, sabres laser, scanners, holocrons, réservoirs de bacta etc...) mais emploiera à contrecœur d'autres formes (vaisseaux) s'ils sont nécessaires (ce qui sera rare : les Disciples de Shimura découragent l'aventure et tendent plutôt à vivre leur vie entière dans leurs temples. Les rares exceptions sont les professeurs en déplacement et les émissaires).

Un Moine Shimura n'accepterait jamais les prothèses ou les perfectionnements cybernétiques, pas plus que s'associer avec des droïdes, les seuls droïdes qu'ils acceptent de cotoyer ce sont les shards, car seule leur enveloppe est un produit technologique, mais ce n'est qu'un véhicule tout comme celui des êtres bio.

2) la Voie de Shimura est la Voie du Ka. Toutes les réponses pourront être trouvées dans ces techniques. Ka est la base de tous les enseignements de Shimura. Quand un étudiant est accepté dans la confrérie, il commence à apprendre le Ka. Tout d'abord des koans simples et l'histoire puis plus tard il développe les disciplines physiques. En conformité avec la croyance de la confrérie, le processus n'est ni rapide ou facile... cela prend plusieurs années de dur travail et de dévotion.

3) Suivez le code de la Jedi car les Moines Shimura croient toujours dans le code.

4) Tolérez les craintes des autres. Les Moines Shimuran ne sont pas rétro, fondamentalistes anti-technologique. Ils n'attaquent pas les centres technologiques ou ceux qui choisissent d'employer celle-ci, pas plus qu'ils ne harcèlent des citoyens dans les spatioports avec des brochures les condamnant pour leur façon de vivre. Ils ont simplement des perspectives différentes sur la vie. Si on leur demande, ils leur diront un koan d'illumination. Si on va à leur rencontre, ils enseigneront leurs croyances (mais seulement ceux qui prouveront leur digne volonté apprendront le ka). Les Moines ne détestent pas les Jedi; en fait, ils ressentent de la pitié pour leurs frères et feraient n'importe quoi pour les aider à les ramener dans la lumière. Les Moines de Shimura sont surtout connus pour leur maîtrise du ka, leur art proto-martial. La pratique du ka renforce l'esprit, le corps et l'âme. Les maîtres de cet art sont capables d'exploits incroyables. Au travers du ka, les contemplatifs Shimuran cherchent la perfection et l'illumination et avec ceci, ils se dressent puissamment contre tous ceux qui menaceraient la sainteté de leurs temples. Ka peut être décomposé en trois parts: Compétence (Tradition du Ka), Art-Martiaux (Combat par le Ka) et pouvoirs de la Force (Ka et Amélioration de Soi). Ceux qui ne sont pas Sensibles à la Force peuvent rejoindre la confrérie et apprendront les deux premiers aspects du Ka mais pas le dernier.

Tradition du Ka :

Temps Pris: Un round à un jour

Description: Cette compétence de *Savoir* représente l'enseignement philosophique du Ka. Par le développement de cette compétence, les Moines appréhendent intimement les bases de la Force et de l'univers aussi bien que la Chevalerie Jedi pré sabre-laser.

Cette compétence est souvent employée pour 1) présenter un conte (encore qu'il puisse être confus) 2) enseigner les croyances de Kambei Shimura et 3) apporter l'illumination.

Quand un Moine a un doute (devrais-je prendre un parapluie aujourd'hui? Quel chemin est le plus sûr? Cet homme me trahira-t-il? Cette porte est-elle piégée? etc...) il peut méditer sur le Ka. Toutes les réponses sont contenues dans ses nombreux enseignements. Si le lancer du Moine bat le seuil de difficulté imposé par le MJ, il est gratifié d'une réponse à sens caché (" Tu te souviens de tes enseignements du Sherlent et du Vornskr et comment le Sherlent minuscule a défait le grand et puissant Vornskr avec un simple et puissant saut).

Si le lancer réussit de plus de 20, il n'y a aucun besoin d'énigmes, le personnage obtient directement la réponse.

Combat par le Ka :

Coût: 10 points ou 1D de personnage lors de la création du personnage.

Compétences requises: Lutte (4D), Parade au Corps à Corps (4D), Dex (3D), Ambidextrie +2D Lutte et parade au Corps à Corps contre ceux sans formation aux Arts Martiaux +1D contre ceux ayant une formation autre que le ka.

Contre-attaque en Mêlée: utilisé contre un adversaire frappant avec une arme de mêlée ou au Corps à Corps, le Moine réoriente l'énergie de l'attaque contre l'attaquant. Jet en Parade au Corps à Corps (avec les bonus dû au Ka si utilisé contre un adversaire non entraîné) contre le lancer de l'agresseur +10. Si le jet est réussi, l'agresseur se blesse de plein fouet. Un échec signifie que le Moine reçoit le coup. Cette manoeuvre est considérée comme une action et ne peut pas être employée comme esquive.

Note: Le combat par le ka n'est pas une compétence mais une capacité spéciale (c.-à-d. qu'elle n'a pas de Code-Dés à proprement parler). Si un joueur apprend les Art Martiaux par le Ka, il peut ajouter les bonus ci-dessus et employer une Contre-attaque en mêlée.

Les pouvoirs du Ka :

Boule de Force
énergiser une arme
écran de Force
soigner un autre
La voie du Ka
sentir la vie
résister à la paralysie
neutraliser l'énergie
contrôler la douleur
absorber-dissiper l'énergie
effet miroir
point de rupture
Harmonie de la Force
induire le sommeil
résonance
sentir le potentiel de Force
réseau de vie
déterminer la direction
saut surhumain
améliorer une compétence

Combat au bo énergisé
Se charger d'énergie
se soigner
transférer de la Force
sentir la Force
détection de vie
neutraliser un poison
vide spirituel
concentration
Force de la volonté
Aura de Force
pacifisme
enlever les empreintes de Force
renforcer un objet
partager ses sens
Sens du temps
navigation instinctive
coup chargé d'énergie
augmenter la vitesse
améliorer un attribut

Moines Aing Tii



Errant pour ainsi dire depuis toujours dans les confins de Kathol à bord de leurs Vaisseaux Sanhedrim, les Moines Aing-Tii étaient une espèce mystérieuse. Personne ne savait grand chose à leur sujet, pour la bonne raison qu'ils fuyaient les hypothétiques rencontres, réagissant très violemment au dérangement que des étrangers pouvaient leur faire subir (qu'il s'agisse d'une attaque - comme en fit la mortelle expérience le seigneur du crime Rodien Rei'kas - d'une volonté "d'amorcer la conversation" ou même de leur simple présence). De fait, les premières informations que l'on put obtenir sur eux furent issues des relevés pris sur le site du crash d'un de leurs vaisseaux, à l'époque de la guerre civile galactique.

En effet, les Aing-Tii, réceptifs à la Force, formaient une communauté de moines mystiques dont l'approche de la Force était unique : niant l'existence d'un côté clair ou d'un côté obscur, ils la considéraient comme un arc-en-ciel dont chaque rayon pouvait être utilisé. Qui plus est, ne croyant ni tout à fait au libre arbitre ni à la prédestination, les Aing-Tii étaient convaincus que l'on n'est que "guidé" vers une voie. Bien que peu hospitaliers, les Aing-Tii étaient un peuple qui aimait partager sa culture. Ainsi, ils n'hésitaient pas à révéler leurs moindres secrets aux rares élus à qui ils accordaient leur hospitalité. Les moines ne souhaitaient pas convertir les visiteurs à leur culture mais plutôt à leur apprendre comment fonctionnait leur société. Ainsi, Jorj Car'das, Jacen Solo, Luke et Ben Skywalker repartirent de leur voyage très riches en enseignements, mais ils se gardèrent bien de consigner l'ensemble des informations qu'ils avaient accumulées, pour préserver l'anonymat et la culture de ce peuple si particulier. Difficilement compréhensibles pour le reste de la galaxie, les Aing-Tii croissaient dans les abords de la faille, naviguant paisiblement puis changeant brusquement de cap, en quête d'une réponse de "ceux qui habitent derrière le voile", qu'ils considéraient comme leurs dieux ; nul ne savait vraiment de quoi il s'agissait : de la faille, des voix de la Force ? Toujours était-il qu'en dépit de leur absence quasi totale de contacts avec l'extérieur, les Aing-Tii sont loin d'être une espèce primitive ou archaïque : leurs vaisseaux organiques étaient extraordinairement puissants et étaient la preuve d'une habileté technologique unique dans la galaxie. Ainsi, leurs longs voyages n'empruntaient pas l'hyperespace, mais effectuent des sauts instantanés d'un point vers l'autre, utilisant leur technique de téléportation de Force. Néanmoins, et il s'agissait d'une véritable prouesse, ils étaient les seuls à connaître le moyen de traverser sans risque la Faille de Kathol. Physiquement, les Aing-Tii était des créatures également très étonnantes : ce furent des mammifères mesurant généralement deux mètres de haut dont le corps était couvert de grandes plaques osseuses décorées de tatouages qui formaient,

autour de leurs têtes, des sortes de casques protégeant leur museau. Leurs corps étaient souples, prolongés d'une longue queue et disposant d'impressionnantes griffes sur les jambes et les pattes. Les Aing-Tii ne parlaient pas, ce qui était en grande partie lié à leur mysticisme... et à leur absence de bouche. Les Aing-Tii n'avaient jamais remis en question leur vision de la Force, jusqu'à ce qu'à un certain moment de l'histoire galactique, n'apparaissent parmi eux un prophète. Ce dernier prédit de nombreuses prophéties, qui se révélèrent toutes véridiques, jusqu'à ce qu'il ne meurt. Cet événement créa pour la première fois un schisme dans la société Aing-Tii. Certains croyaient que le destin était décidé à l'avance, comme le prophète le leur avait démontré avec ses prédictions, tandis que d'autres continuaient à croire que la Force les guidait sur le chemin de leur destinée. Ils attaquent les esclavagistes avec leurs vaisseaux organiques, et libèrent les esclaves.

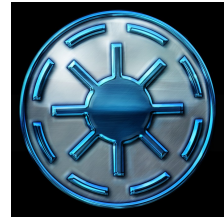
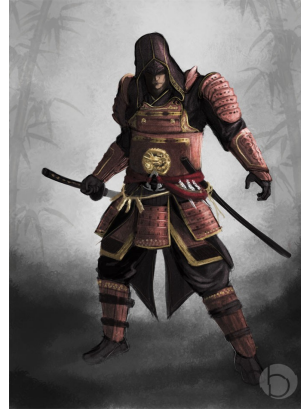
Les Aing Tii ont constaté que leur espèce n'avait pas besoin d'armes. Ainsi les moines ont proscrit leur utilisation et s'en sont débarrassés. Ils ont alors développé de nombreuses méthodes d'attaques et de styles de combat pour vaincre leurs ennemis. Lorsque la galaxie commença à se former sous un gouvernement central, la République Galactique, les Yoruba (l'espèce d'origine des moines) décidèrent de répandre leur foi en aidant la République avec leurs connaissances et leurs capacités à contrôler la Force. Après avoir passé cent ans à observer la République, ils ont finalement décidé que la celle-ci avait besoin d'aide pour garder la paix et l'ordre dans la galaxie. Cependant, il y avait un désaccord. Le jour où une délégation de Yoruba alla chez le chancelier de la République pour offrir leurs services en tant que Chevaliers Jedi, un autre groupe de Yoruba les quitta et partit mener sa propre voie. Ce groupe était en grand désaccord avec les autres Yoruba à propos de cette alliance et estimait que la Force devait être employée pour ceux qui avaient prouvé qu'ils la méritaient, pas ceux qui avaient besoin d'elle pour réparer leurs erreurs. Ce groupe partit pour le centre du Kathol et s'appela « moines Aing Tii, ce qui signifie : la « deuxième école » ou « école 2 ». Ces moines semblent se différencier des autres Yoruba dans leur utilisation de la Force. Ils peuvent créer, dans les esprits de ceux qu'ils rencontrent, des images de quelque chose qu'ils craignent, aiment ou ne peuvent pas comprendre (l'équivalent de la persuasion Jedi), afin de les déséquilibrer et leur faire faire ce qu'ils désirent... Les Aing Tii, séparés de leur groupe d'origine, mènent à présent une existence solitaire, leur but étant de voyager à travers Kathol et d'attaquer les marchands d'esclaves, ou aider ceux qui ont besoin d'aide dans leur secteur.

Les pouvoirs des Aing Tii :

arpenter le flux du temps
saut dimensionnel
augmenter la vitesse
contrôle d'astrogation instinctif
pister le chemin hyperspatial
sens du danger
traduction
force statique
enlever les empreintes dans la Force
méditation guerrière
séparer de la Force
transe cataleptique

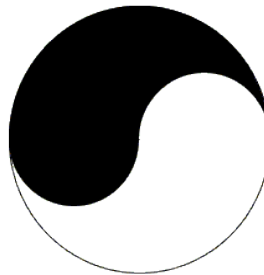
téléportation de Force
dissimulation de Force
astrogation dimensionnelle
astrogation instinctive
sagesse
anticipation
esprit de groupe
champ de Force
harmonie de la Force
projection holographique
déphasage
postcognition

Les Daï Bendus :



On trouva parmi ces groupes, l'Académie de Chatos, un groupe sur Tython qui tirait son pouvoir de l'Ashla (ou « énergie positive de l'univers"). Les Dai Bendu étaient déjà un ordre relativement ancien. Au départ, il faut dire que les membres de cet Ordre vivaient en ermites philosophes et théologiens. Graduellement, ce qu'ils appelèrent la Force les mena à la prise de responsabilités et à la sortie de leur cocon. Après des siècles d'apprentissage de maîtrise de la Force sur Tython avec les autres captifs des tho' Yor, ils changèrent de nom, devenant les Je d'arii. L'Ordre de Dai Bendu, également connu sous le nom de Bendu, était l'une des nombreuses organisations anciennes et semi-légendaires qui a étudié la Force et les Midi-chloriens avant la naissance de l'Ordre Jedi sur Tython. L'ordre ancien se leva sur la planète Thape et se composait de moines voués à la non-confrontation et l'étude de la numérogie. Les moines Bendu pensaient que le numéro neuf représentait l'unification de la galaxie par la Force, ils ont créé plus tard le sceau circulaire orné de huit rayons, que l'on peut retrouver sur les chasseurs stellaires des Chevaliers Jedi et qui a aussi servi d'insigne à l'Ancienne République. Les praticiens de l'ordre ancien étaient connus pour résider sur le monde enneigé du Premier Ando. Autres Forces contemporaines ayant un lien avec l'ordre de Daï Bendu, les paladins de l'Académie Chatos et les adeptes de Palawa qui plus tard basculèrent du côté obscur sous l'influence d'Arden Lyn la femme de Xendor. **Leurs pouvoirs regroupent toutes les capacités connues.**

Les Baadu



La voie de Baadu, est une branche rarissime d'utilisateurs de la Force. Ils tentent consciemment de rester neutre entre le Côté Obscur et la véritable voie des Jedi. Ce n'est pas une tâche simple, et c'est encore plus difficile d'atteindre une neutralité réelle quand on parle de la Force. Un pouvoir de la Force très spécialisé (La Purification) est nécessaire à l'existence du Baadu. La Voie de Baadu fut créée par Biirta Baadu, un Maître Jedi humain qui flirta avec le Côté Obscur durant la majeure partie de sa longue vie au service de la Force. Il ne devint jamais un adepte du Côté Obscur, mais devint fort versé dans son utilisation. Biirta s'efforça de développer un pouvoir de la Force qui serait capable de le sauver des griffes du Côté Obscur. Il fut toujours juste hors de son atteinte. Il n'apprit jamais à personne sa découverte, mais son journal lui survécut. Quelques copies de celui-ci furent éditées, et existe encore dispersées dans la galaxie. Cela a suffi pour que d'anciens élèves du temple de Coruscant qui se cachèrent de l'empereur finissent par entrer en possession de ces reliques et deviennent ses disciples posthumes. Ils sont une expression de la voie de l'équilibre. La voie du milieu est leur voie. Ils ne s'interdisent pas de faire appel à des techniques relevant du côté obscur, mais ils se gardent de se laisser séduire par la facilité et la puissance brute séductrice que représente le côté obscur dont ils ne nient pas l'existence et les ravages. Simplement, ils pensent qu'une hygiène de vie ascétique, une

profonde humilité, un dévouement total pour ceux qui souffrent... suffit à les préserver de la mégalomanie qui guette habituellement les praticiens du côté obscur. Les Baadu ont donc plutôt une tendance à la solitude. Il n'existe pas d'unité dans les rangs des Baadu et il y a même quelques inimitiés entre leurs membres lors des rares rassemblements de ceux-ci. La Voie de Baadu est une voie solitaire, et bien peu de gens sont capables d'atteindre le degré de lucidité et d'évolution de conscience que requiert cette philosophie. Si la plupart des Baadu tend à vivre des existences "douteuses", tel que devenir Chasseur de primes ou Contrebandier, etc. et Bien que leurs actes sont sans aucun doute illégaux (pour la majeure partie), leur méchanceté intrinsèque n'est qu'une chimère... Cette voie sied particulièrement aux quelques Mandos identifiés comme utilisateurs de la Force, même si officiellement rien n'est moins sûr.

Les pouvoirs des Baadu :

Tous ceux appartenant au tronc commun des chevaliers jedi (cf livre de règles édit° 2bis) auxquels s'ajoutent des pouvoirs spéciaux directement issus de leur philosophie, Il s'agit de :

purification	combat Daïsho
dissiper le voile	force de la volonté,
vide spirituel	don de la santé obscure
combustion	convection
cryokinésie	démantèlement
dissimulation de Force	modeler la matière
explosion de Force	point de rupture
sentir le chemin	coup chargé d'énergie
calme	méditation Qin Vos (<i>inverse de la méditation Quey Tek</i>)
transmutation alchimique (<i>matière inerte</i>)	<i>manteau de nuit (variante de voile de ténèbres sans pts de CO)</i>

Les paladins de Teepo



Ces Jedi ne furent membres de l'ordre que lorsque Luke le reforma plusieurs années après la bataille d'Endor et encore tous ne l'ont pas rejoint. Beaucoup avaient pris goût à leur indépendance. En effet, depuis l'époque où le groupe s'est constitué sous la direction de Quinlan Vos ayant pris l'identité de Phil Nas Teepo aidé de Maître Tholme et de la femme sombre après l'Ordre 66, les paladins n'avaient connu que la clandestinité pour échapper à la purge orchestrée par Palpatine et Vador. Réfugiés sur Nal Hutta, ils édictèrent de nouvelles règles de façon à perpétuer l'enseignement Jedi mais en l'adaptant à un monde hostile aux utilisateurs de la Force. Leur survie passait par l'abandon du sabre laser qui était l'identité des Jedi. Là résidait la condition principale de leur survie mais aussi de ne pas user de leurs facultés de façon ostentatoires. Les trois maîtres ont initié un nouveau style de combat basé sur le blaster paralysant et l'escrime avec une arme blanche classique moins suspecte qu'un sabre laser. Ainsi, leur spécialité est d'utiliser la Force pour accroître leurs sens, leur vitesse, d'améliorer leurs défenses, soigner... Leur but était de sauver l'ordre de l'oubli pour avoir une chance de le reconstruire un jour. Ils ont donc inventé la rapière-blaster ainsi qu'une arme de poing bien spécifique : le cosmo-dragon. En plus de suivre le code Jedi, les Teepo ont quelques règles de base qu'ils respectent :

1. Ne dégainez jamais votre blaster sans que quelqu'un vous ait d'abord pris pour cible.
2. L'agression fait partie du côté Obscur. Elle ne devra jamais être utilisée. Soyez en parfaite harmonie et en paix avant d'agir. Un Paladin Teepo n'agit jamais sous l'emprise de la colère ou de la haine.
3. N'employez jamais un sabre-laser (Nars Teepo était très clair à ce sujet. Il en fit une loi Teepo pour que personne n'en touche jamais un).

Pour accompagner ces règles, existent quelques règlements non spécifiés de l'ordre de Teepo. Les Teepo n'utilisent jamais de blasters lourds, voire encore plus puissants. Ils ne cachent jamais les armes qu'ils portent (c'est un symbole de ce qu'ils sont). Ils ne portent jamais d'armure d'aucune sorte. Le

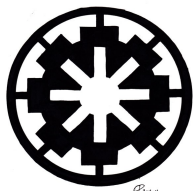
Teepo approuvent également tous les aspects du code Jedi.

Le Teepo préfèrent s'appeler Paladins, pas chevaliers car plus discret. Ils sont toujours Jedi, naturellement. Quelques Teepo très versés furent connus pour avoir constamment les yeux bandés. Ils employaient leurs pouvoirs pour percevoir la Force et ce qui les entouraient. C'est véritablement la marque d'un véritable maître Teepo de faire ceci. En outre quelques Teepo furent connus pour utiliser deux blasters simultanément (voir ci-dessus). Cette aptitude est également une marque de statut et de capacités.

Les pouvoirs des paladins :

améliorer un attribut	améliorer une compétence
augmenter la vitesse	calme
retirer la fatigue	transe cognitive
améliorer sa mémoire à court terme	sens aveugle
sens du combattant	sens du danger
sentir les émotions	sentir la puissance dans la Force
traduction	troubler les sens
atténuer les sens	améliorer les réflexes
anticipation	force statique
renforcer un objet	champ de Force
contrôler la respiration	transe cataleptique
télékinésie	surcharger les sens
modifier un esprit	coordination améliorée
méditation guerrière	effet miroir
acrobaties surhumaines	force de la volonté
sens modifiés	absorber-dissiper l'énergie
concentration	se soigner
neutraliser un poison	réduire les blessures
sentir la vie	sens exacerbés
combat au blaster	

Les chevaliers Impériaux



De même que les anciens jedi sentinelles, Au cours de leur formation, les chevaliers impériaux ont appris à résister à l'influence du Côté Obscur de la Force. Ils sont craints, pour leur capacité à trouver, traquer et éliminer les félons impériaux ou jedi noirs et autres menaces de l'ombre sans être tentés de céder à l'obscurité. A force d'entraînement, quelques-uns d'entre eux sont particulièrement résistants aux pouvoirs terrifiants du Côté Obscur qui auraient eu raison d'autres utilisateurs de la force.. Si leur force de caractère est saluée par les Jedi, ils sont toutefois sujets à la méfiance de ces derniers comme l'étaient autrefois les Jedi Baadu avec lesquels ils partagent de nombreux points communs . En effet, les jedi pensent que cette exposition régulière au Côté Obscur est un leurre et qu'ils ne peuvent le supporter toute leur vie, même s'ils ont juré de détruire les serviteurs des Ténèbres. Bien que cette attitude pouvait être gênante pour certains, la plupart des chevaliers impériaux ne se préoccupent guère de la paranoïa des autres. Pour cette raison, les Maîtres de l'ordre (commandeurs) sont d'excellents mentors, ennemis jurés du Côté Obscur et ils savent faire preuve de subtilité et attendre leur heure, usant de leurs pouvoirs et de leurs relations pour isoler, juger et châtier leurs ennemis. Combinant à la fois l'entraînement physique avec leur maîtrise de la Force, les chevaliers impériaux se concentrent avant tout sur leurs prouesses au combat. Mais malgré leur connaissance de la Force ils sont loin d'égaliser un Jedi dans ce domaine, pourtant, les chevaliers impériaux sont de terribles adversaires, capables de réaliser de formidables mouvements acrobatiques avec leurs armes. Les formes de combat au sabre laser n'ont aucun mystère pour eux et ils changent facilement de style au cours d'un duel pour troubler leur adversaire et prendre l'avantage. Leur style de combat est très intuitif grâce à la Force et leur permet de se créer une barrière défensive infranchissable tout en portant des attaques variées et puissantes. Les chevaliers impériaux sont inébranlables pendant la bataille et sont souvent sources d'inspiration pour leurs frères d'armes. Même s'il se focalisait sur le combat, un chevalier impérial avait aussi des connaissances en médecine et était capable de se mettre en transe pour soigner ses

blessures et celles des autres. Toutefois, ses compétences en la matière n'étaient pas aussi développées que celles d'un guérisseur Jedi. En fait, on peut penser qu'ils s'entraînaient avant tout à l'usage de pouvoirs qui créaient des barrières défensives autour de leur corps. Ceux qui étaient imprégnés par le côté lumineux évitaient généralement d'utiliser la Force pour résoudre une affaire, préférant trouver d'autres solutions, car pour eux trop utiliser la Force revient à choisir la voie de la facilité donc de céder progressivement au côté obscur.

Le Code de conduite :

Un Chevalier Impérial se montre respectueux envers les autorités, modeste, désireux d'aider sa communauté à gagner du prestige, tous doivent :

Respecter l'autorité

Honorer sa parole et ne jamais la donner à la légère

Rester honnête et ne jamais trahir la confiance accordée

Rester loyal envers ses idéaux et ses engagements

rester maître de ses impulsions et faire un usage louable de ses émotions

Agir avec noblesse et distinction

Toujours donner le meilleur de soi et ne jamais abandonner

N'utiliser ta puissance que pour servir les intérêts de l'Empereur légitime ou protéger celles et ceux qui doivent l'être.

N'intervenir en cas de conflit que pour faire régner l'ordre et la justice.

Être prêt à se sacrifier pour l'empereur et sa famille

Ne jamais reculer devant l'ennemi

S'engager à privilégier son engagement envers l'Empereur et sa famille avant sa dévotion envers la force

Les Chevaliers Impériaux sont des représentants de la Force. Ils sont au même pied d'égalité que les Jedi ou les Sith ou autres manipulateurs de la Force à quelques détails près : Basé au sein de la célèbre Académie Impériale de Bastion, ils apprennent à maîtriser la Force, l'historique de l'Art Martial de l'Ordre (les arts Echani et Teras Kasi), le fonctionnement d'un sabre-laser ainsi que la perfection du combat. Il faut savoir qu'un chevalier impérial est avant tout un soldat garant de l'Empire et qui apporte la parole de l'Empereur sur toutes les planètes qu'il parcourt durant toute son existence. Le Chevalier Impérial, lors de son entrée à l'Académie est tout d'abord mis en quarantaine dans une salle minuscule où il est recroquevillé sur lui-même. Pendant trois jours, il ne s'alimente pas, ensuite, on lui donne à manger, toujours dans cette salle. Au bout de quarante jours, le corps est considéré comme sain et l'être est prêt à être formé comme apprenti. Au début, il devra apprendre les rudiments puis l'histoire des différents styles de combat puis l'art du sabre-laser et enfin il accèdera aux arcanes de la Force.

Ayant ainsi atteint le stade de stagiaire, le Chevalier Impérial commence alors la formation des techniques de combat puis des pouvoirs de la Force. Les pouvoirs neutres tout d'abord, qu'il doit apprendre à maîtriser pleinement, ensuite, selon un apprentissage au sabre-laser ainsi que des exercices dignes du parcours du combattant et du combat Echani, le Teras Kasi, son précepteur lui conseille quelle forme de combat première à adopter. Il est à noter qu'un chevalier impérial possède tous les pouvoirs neutres à la perfection au fil de son apprentissage ainsi qu'un pouvoir Universel qu'il maîtrise au fur et à mesure de son entraînement, pour les élèves les plus en phase avec la Force. Lorsque le Chevalier est opérationnel sur ces rudiments de base, alors à ce moment, il peut sortir de l'Académie commencer sa véritable vie en tant que fantassin Il est d'abord placé dans une unité où, avec ses "frères" il apprend sur le terrain à se servir à bon escient de ses pouvoirs, quand il le faut. Petit à petit il apprend à être autonome et à agir seul. Il atteint alors le stade de Paladin, il apprend à agir seul avec ses pouvoirs, et commence à se former à une nouvelle forme de combat que sa forme initiale. Ainsi au cours de son existence, le Paladin devient de plus en plus aguerri avec ses deux formes de combat. Le troisième stade est celui de Prétorien, sorte d'armée d'élite, elle est celle la plus courtisée pour répondre rapidement à des litiges au sein même de l'Empire. Les Prétoriens, en plus d'avoir eut la formation type reçoivent une formation plus concrète aux dogmes de l'Empire ainsi qu'aux lois qui usent de leurs pouvoirs pour faire régner l'Ordre et la paix au sein de l'Empire. C'est à ce stade, qu'il reçoit son armure forgée à base de Cortosis et de beskar'gam et sa combinaison tissée de Phrik. Le grade suivant est celui de Commandeur. Après l'Impératrice et Fel, les Commandeurs sont les éléments les mieux entraînés et les plus craints au sein de l'ordre, ce sont les supérieurs directs des prétoriens.

Le stade ultime que seuls trente chevaliers ont atteint dans leur vie, est celui de Licteur. Ils sont l'Elite parmi l'Elite et dirigent l'Ordre sous l'Egide de Sa Majestée qu'ils vénèrent. Proches des dirigeants sur-sectoriels, ils sont les portes-parole physiques du couple impérial présents pour surveiller l'activité des Grands Moffs. Cette position les met un peu à part dans l'organigramme des chevaliers impériaux. Ils ne sont plus directement liés au terrain opérationnel mais sont constamment en service commandé par l'empereur pour vérifier que les grands moffs assurent correctement leurs missions. La visite d'un licteur est toujours appréhendée par ces derniers. Les licteurs sont un peu moins nombreux que les grands moffs de manière à ce qu'ils aient en charge 5 sur-secteurs chacun.

Le crédo de l'ordre de la garde écarlate :

L'empire, je sers, l'empereur je protège, à la justice je me dévoue. Dans l'honneur, je combats le chaos et l'entropie, pour cela la Force est mon outil et ma volonté, mon salut.

Le code spirituel issu des codes Jedi et Sith:

La sérénité n'est qu'illusion, seules existent les émotions.

Les émotions confèrent la puissance.

La puissance donne confiance.

La confiance libère de la peur.

Du courage naît la victoire.

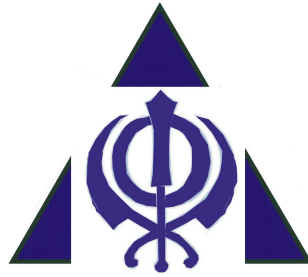
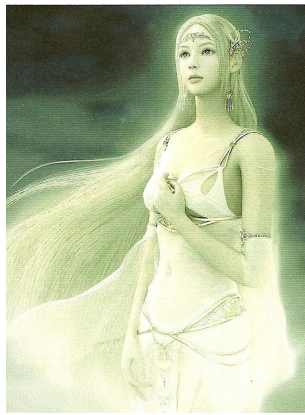
Entre ombres et lumière, on apprivoise la mort.

Pas de mort, seulement la Force.

Les pouvoirs des chevaliers de l'ordre de la garde écarlate :

augmenter un attribut	augmenter une compétence
améliorer mémoire à court terme	calme
retirer la fatigue	saut surhumain
colère	voile de ténèbres
coup chargé d'énergie	augmenter la vitesse
sentir les émotions	sens du combattant
anticipation	sens du danger
force statique	améliorer les réflexes
vide spirituel	esprit de groupe
sentir la Force	concentration
sentir la vie	neutraliser un poison
combat Daïsho	détection de vie
cyberlocke	percevoir les fluctuations de la Force
champ de Force	modifier un esprit
explosion de Force	dissipation du côté obscur
coordination améliorée	contrôler sa respiration
harmonie de la Force	surcharger les sens
méditation Qin Vos	doppelgänger
démantèlement	dissimulation de Force
inonder de vie	méditation Quey Tek
aura de Force	point de rupture
piste du sang	absorber-dissiper l'énergie
force de la volonté	effet miroir
transe cataleptique	contorsion-évasion
télékinésie	se soigner
manipulation mécanique.	combat au sabre-laser
	purification

Les Gardiens du souffle (de Kashilian) :



Originaires de la planète Kashilian, cette faction d'adeptes de la Force étaient des mystiques contemplatifs maîtrisant un art particulier : l'utilisation du « souffle » nom qu'ils donnaient à la Force qui lorsqu'ils l'invoquaient les nimait d'une fumée lumineuse bleutée parcourant leur corps. Ils ne se transmettaient leurs connaissances que par voie orale depuis des millénaires, l'écrit étaient pour eux une sorte de blasphème. Ils ont quasi ment tous disparus lors du cataclysme stellaire qui détruisit leur monde, il y a de cela plus de 15 000 ans. Ils sont capables d'influer sur la croissance des plantes et des végétaux, de ralentir les effets du vieillissement cellulaire. Grâce au souffle, ils sont capables de prouesses athlétiques hors du commun qu'il s'agisse de vitesse de déplacement, de sauts ou de force musculaire...

Le culte du grand cercle sacré :



Maître



Disciple



Foi contemplative utilisant la méditation et la recherche de l'harmonie universelle. Ils sont basés sur la planète monastère. Ils veillent à rester à l'écart de la politique galactique, depuis des millénaires. Souvent les puissants les consultent pour profiter de leurs sages conseils. Leur neutralité est reconnue par tous. Cette planète est totalement à l'écart des routes hyperspatiales connues. Ils pensent que si tous les êtres intelligents de la galaxie parvenaient à l'harmonie intérieure, le grand cercle de vie qui embrasse toute la galaxie se fermera et une évolution vers un stade d'existence supérieure pour tous dans un monde pacifié. Ils recherchent la communion des âmes à l'échelle de la galaxie, ce sont donc des pacifistes convaincus plus radicaux que les jedi car ils rejettent toute forme de violence, même la notion de légitime défense qui pour eux n'est qu'un acte malveillant habillé de bonne conscience hypocrite.

Les cas particuliers :

Les gardiens de Kiffu



Originaires du monde de Kiffu, les Kiffars sont des presque-humains ressemblant trait pour trait à de véritables Humains, si l'on excepte les nombreux tatouages faciaux qu'ils utilisent pour déterminer l'appartenance aux différents clans. Généralement de forte constitution, les Kiffars sont aussi connus des Jedi pour leur don naturel de psychométrie - en fait une des manifestations de la Force. Peu de temps avant le déclenchement de la guerre des Clones, le plus célèbre Kiffar connu à ce jour, Quinlan Vos, fut ainsi repéré par le Maître Jedi Tholme et emmené loin de son monde pour suivre une formation et devenir à son tour un Jedi - au grand dam de sa tante, Tinté. Les Kiffars ont accès à une technologie relativement moderne bien qu'ils n'en fassent pas grand usage. Ils possèdent une force de défense planétaire autonome composé des Gardiens, dont la principale tâche en dehors de surveiller l'espace de Kiffu est d'empêcher tout trafic spatial en provenance et à destination de la planète-jumelle de Kiffu et Kiffex. Les Kiffars utilisent en effet la planète Kiffex comme lieu de détention pour les criminels les plus dangereux - il sera fait état durant la Guerre des Clones d'un fait plus grave, à savoir la mise en détention de prisonniers politiques sur Kiffex. Les Gardiens sont dirigés par un leader désigné sous le nom de Sheyf. Un titre qui fut entre les mains de la famille Vos pendant plusieurs générations, mais lors de la Guerre des Clones et le passage momentané du Côté Obscur de Quinlan Vos, le Comte Dooku mena une expédition sur Kiffu qui aboutit à la mort de la Sheyf Tinté. On ignore qui prit sa succession, mais Vos aurait pu être tout désigné si l'ordre 66 ne l'avait poussé à se faire plus discret pour échapper à l'Empire...

Les pouvoirs des gardiens :

- psychométrie
- post-cognition
- clairvoyance
- sentir la vie
- détection de vie
- transe cognitive
- navigation instinctive
- astrogation instinctive
- sens aveugle
- sens du danger
- sens du combat
- réseau de vie
- sentir les émotions
- sentir la mort
- anticipation
- clairaudience
- sens modifiés
- concentration
- réception télépathique

Les Dervish Seyugi :



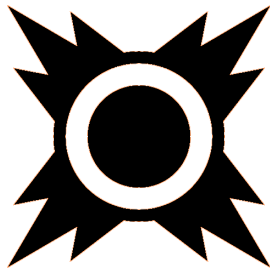
Six cent ans avant la fin de l'Ancienne République, plusieurs mondes du Noyau furent terrorisés par les mystérieux assassins aux manteaux pourpres qui se faisaient appeler les Derviches Seyugi. Les cultes, guildes et sectes d'assassins avaient toujours fleuri parmi les anciennes et souvent décadentes civilisations du Noyau mais les Seyugi faisaient partie de cette minorité de groupes dotés de pouvoirs occultes. Les Derviches possédaient une aptitude limitée envers la Force qu'ils avaient entièrement focalisée sur le mouvement et le corps à corps. Les Seyugi étaient de véritables machines à tuer dont les redoutables aptitudes aux arts martiaux étaient démultipliées par leur science des points vitaux dont la pression suffisait à tuer, talents renforcés par l'usage spécifique qu'ils faisaient de la force. (Equivalent du kalari payat terrien). Un Derviche au sommet de son art et armé d'une simple vibro-lame voire de ses seules mains pouvait aisément anéantir une escouade de soldats surentraînés armés de blasters s'il parvenait à arriver au contact et même les meilleurs expert de l'art echanti ou spécialistes du teras kasi ne pouvaient espérer vaincre un Seyugi combattant à mains nues à l'aide de la Force. N'éprouvant aucun intérêt pour les considérations mystiques et fondamentalement désireux d'amasser des crédits, les Seyugi se firent rapidement connaître comme des tueurs à gages particulièrement chers mais aussi particulièrement efficaces. On ne sut jamais qui avait fondé cette secte ni d'où elle était originaire mais elle suscita beaucoup de peur et d'animosité. Comme il en va souvent avec les groupes dotés d'aptitudes à la Force, les Seyugi finirent par poser suffisamment de problèmes pour qu'à l'issue de quelques incidents isolés, l'Ordre Jedi finisse par agir. Ils furent alors impitoyablement traqués et capturés ou éliminés. Un chapitre des Seyugi basé sur la planète Recopia dans le Noyau comprit que les Jedi utilisaient la Force pour les repérer lorsqu'ils se servaient de leurs pouvoirs. Désespérés, les chefs de ce groupe qui comptait encore un bon millier d'adeptes dissimulèrent leur petite forteresse en se faisant passer pour de simples moines d'un ordre contemplatif. Quelques dizaines de Seyugi parmi les novices furent chargés de veiller à maintenir cette mascarade pendant qu'une centaine d'autres étaient placés en congélation carbonique et dissimulés dans un caveau secret sous le monastère dont l'architecture fut rapidement modifiée. Quelques pots de vins et menaces plus tard, on avait oublié jusqu'à la présence d'un fortin Seyugi sur Recopia et près d'un siècle après leurs premières apparitions publiques, les Derviches Seyugi avaient cessé d'exister. Choisir des disciples encore novices pour dissimuler le secret des Seyugi fut une erreur car pendant plusieurs générations, ces hommes durent s'immerger totalement dans leur rôle, attendant patiemment que les Jedi les oublient. Les archives et manuels des Derviches furent dissimulés dans des alcôves secrètes et les novices eurent de plus en plus de mal à transmettre ce qu'ils savaient au fur et à mesure que les plus anciens périssaient sans révéler ou se trouvaient certaines alcôves. Leur fausse religion attira des croyants en tous genres et finit par devenir une réalité pour les faux moines. Finalement, lorsque Palpatine prit le pouvoir, les descendants des Seyugi avaient oublié leurs origines et la présence de leurs frères congelés. Le petit monastère de Mallif Cove abritait désormais un groupe de moines excentriques, parlant à profusion des "fluctuations dans le champ d'énergie universel" et aux rituels aussi bizarres que futiles. Les Inquisiteurs Impériaux ne trouvèrent aucune trace de la Force parmi les moines vêtus de noirs et de violet dont les croyances s'avèrent inoffensives car ils n'avaient même pas d'influence sur les autres communautés de leur planète. Plusieurs descentes eurent lieu et certains moines furent accusés de sympathies rebelles et exécutés mais personne ne jugea nécessaire d'éradiquer un mouvement aussi ridicule par sa taille que par ses croyances. Les moines de Mallif Cove poursuivirent leur vie comme à l'accoutumée et personne n'imagina jamais que sous leurs pieds dormaient depuis cinq siècles une bonne centaine de tueurs d'élite adeptes de la Force. Attendant patiemment dans le froid de la carbonite que quelqu'un les réveille...un jour.

Les pouvoirs des dervish :

améliorer un attribut
augmenter la vitesse
colère
sens du combat
boule de haine
résonance
explosion de force
doppelganger
dissimulation de Force
convection cryokinésie
acrobaties surhumaines
se soigner
combat Seyugi
sens exacerbés

améliorer une compétences
voile de ténèbres
coup chargé d'énergie
sens aveugle
anticipation
point de rupture
se nourrir du côté obscur
enlever les empreintes de la Force
méditation quey tek
saut surhumain
force de la volonté
les mains de Seyugi
sentir la vie

Les Jedi Noirs



Les êtres connus sous l'appellation de Jedi Noirs, Jedi Sombres ou encore Jedi déchus sont des personnes montrant une réceptivité à la Force, ayant suivi dans la majorité des cas une formation de Jedi, mais ayant renié les enseignements de l'Ordre Jedi et le Côté Lumineux pour suivre le chemin du Côté Obscur. Dans certains cas, il arrive qu'une personne devienne un Jedi Noir en suivant directement l'enseignement d'un autre Jedi Noir, sans forcément passer par un entraînement Jedi. Par ailleurs, il arrive que, dans ce terme de Jedi Noir, on inclut des catégories de personnes rendues sensibles artificiellement à la Force et usant aussi du Côté Obscur. Le plus ancien Jedi Noir connu à ce jour reste Xendor qui, a fortiori, est également perçu comme l'initiateur de l'Ordre Sith. En d'autres termes, cette appellation de Jedi Noirs désigne un utilisateur du Côté Obscur au sens large du terme, car cette appellation demeure problématique dans la mesure où elle ne réfère pas à une organisation aux contours définis. Les Jedi Noirs sont assez souvent des individus isolés, qui ne suivent presque pas de ligne directrice entre eux, ce qui fait que les Jedi Noirs ne constituent pas une lignée et encore moins un ordre plurimillénaire. Sauf peut-être dans le cas des Jedi Noirs des Grands Schismes et des Jedi Noirs Bpfasshi qui lorsqu'ils se sont soulevés ont formé un collectif organisé qui nécessita l'intervention de forces armées Jedi pour les neutraliser. Cependant, l'histoire de cette branche particulière d'adeptes du Côté Obscur est presque aussi ancienne que l'Ordre Jedi. Dans la majeure partie des cas, les Jedi Noirs ont des comportements de solitaires, n'agissant que ponctuellement de concert avec d'autres personnes. Cependant, en de rares occasions de l'histoire galactique, il est arrivé que des groupes de Jedi Noirs se forment pour augmenter leurs rangs et leur puissance, ce qui fut le cas quand des Seigneurs Sith comme Exar Kun ou Revan utilisèrent des Jedi Noirs pour former l'épine dorsale de leurs armées, ou quand Jerec et ses suivants se réunirent pour former une élite du Côté Obscur. Quoiqu'il en soit, les Sith séduisent souvent des Jedi pour qu'ils deviennent des Jedi Noirs, sans pour autant leur garantir d'apprendre des techniques Sith et devenir ainsi des Seigneurs Sith à part entière. Ainsi, les Jedi Noirs, se révélant être des pions parfaits entre les mains des Sith, servent ces derniers, sans aucune garantie ou presque, en espérant affiner leurs connaissances de la Force. Bien que des Jedi soient susceptibles de basculer vers le Côté Obscur, des Jedi Noirs peuvent se repentir. Parmi ces Jedi Noirs ayant réussi à revenir vers le Côté Lumineux de la Force, on peut compter Quinlan Vos, Bastila Shan ou encore Kam Solusar et Kyp Durrion. Mais ces derniers cas sont rarissimes en comparaison du nombre de Jedi qui ont sombré du Côté Obscur de la Force.

Les Jedi Coreelliens



Les Chevaliers Jedi du Système coreellien se distinguaient des autres Jedi par une certaine indépendance vis-à-vis du temple Jedi tout comme le Système Coreellien était un cas particulier dans la galaxie. La tradition Jedi coreellienne était très forte, et sous l'ancienne République, de nombreux Jedi Coreelliens se distinguèrent par leur sens du devoir. Leur sagesse et leur courage avaient également un grand impact sur la population. Une autre de leur particularité était qu'ils quittaient rarement leur système stellaire : en effet, il y avait suffisamment de quoi les occuper. Une légende voulait d'ailleurs que les Jedi Coreelliens qui se risquaient à quitter leur système étaient destinés à trouver la mort à l'autre bout de la galaxie. Quand un Jedi Coreellien atteignait le statut de Maître, la tradition voulait que l'on fasse frapper une douzaine de médailles commémoratives à son effigie. Le Jedi distribuait ensuite ces Crédits Jedi à son entourage : son Maître, ses amis et à ses étudiants favoris. Lorsque le Conseil Jedi déclara à une époque indéterminée que le mariage était interdit, ou du moins fortement déconseillé au sein des Jedi, les Jedi Coreelliens marquèrent leur indépendance et leur particularisme en refusant de se soumettre à cette règle. En effet, il existait sur Coreellia de véritables clans Jedi s'étendant sur plusieurs générations, et les Jedi Coreelliens étaient très attachés à leurs lignées. Parmi ces familles, on trouvait alors celle des Halcyon. Cette famille était très connue et respectée parmi les Chevaliers Jedi Coreelliens de l'Ancienne République et c'est la seule dont le nom a traversé les exactions de l'Empire. Peu avant le début de la grande purge, un proche du Maître Jedi Neeja Halcyon, Rostek Horn, utilisa sa position élevée à la Corsec pour modifier les archives concernant le fils de Nejaa, Valin Halcyon, et l'adopta sous le nom de Hal Horn. Il aida également d'autres familles de Jedi Coreelliens à échapper aux Inquisiteurs de l'Empire et créa un code astucieux pour dissimuler toutes les véritables archives sur ces Jedi. En effet, il les inséra dans le code génétique de fleurs de sa création. Après la fondation du nouvel ordre Jedi, un des héritiers d'une de ces lignées de Jedi Coreelliens sortit de l'ombre et suivit les enseignements de Maître Skywalker pour devenir Chevalier Jedi. Cet homme, Corran Horn, qui s'est rendu célèbre par ses exploits au sein de l'escadron rogue, n'était autre que le fils de Hal Horn, et donc le petit-fils de Nejaa Halcyon. Il est à noter que le groupe Halcyon n'est pas le seul clan de Jedi Coreelliens à s'être éteint en apparence, et il est possible qu'il existe encore bien d'autres Jedi potentiels parmi les descendants de ces familles. Des descendants qui renoueront sans doute un jour avec une tradition familiale qu'ils ignorent peut-être encore pour ramener l'ordre et la paix dans le Système Coreellien.

Les chevaliers d'acier :

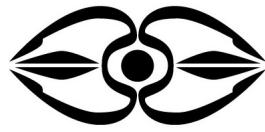


Ces êtres sont les plus surprenants qui soient : formes de vie minérales de type cristalline douées de conscience et d'intelligence et dotées d'une âme naturellement sensibles à la Force qui au cours de leur histoire et de leur développement sont parvenues à se créer des corps robotiques qui leur servent d'hôtes. Cette particularité fait d'eux des droïds pouvant maîtriser la Force aussi bien qu'un Jedi organique à l'aide de l'entraînement adéquat, ceux qui en sont capables descendent tous d'Illum la seule Shard à avoir pu devenir une adepte de la Force. Ces êtres sont basés sur le silicone, la silice et le carbone. Ils sont originaires de la planète Orax. Découverts environ 100 ans avant l'avènement de l'empire, seuls quelques uns purent quitter leur planète natale. Malgré le soutien d'un maître Jedi progressiste, l'ordre Jedi a rejeté la candidature d'Illum et de ses enfants Fikrann et Luxum. Très affectés par ce rejet qu'ils ont vécu comme injustes, ils retournèrent sur Dweem et ils s'y cloîtrèrent pendant plusieurs décennies, mais certains membres du groupe n'ont pas renoncé à servir la galaxie aux côtés des Jedi. Finalement, ils parvinrent à se faire acceptés en tant que membre à part entière grâce aux lobby pro-droïds et ne ménagèrent pas leurs efforts pour obtenir la reconnaissance des Jedi toujours frileux à les accepter pleinement. Durant l'empire ils se firent oublier en se réfugiant sur Orax et sur Dweem et en se dispersant en jouant de leur couverture de droïds ordinaires. Ils ne réapparurent que lorsque Luke Skywalker fonda le praxeum de Yavin IV. Ce dernier les accepta sans réserve. Ainsi les chevaliers d'acier comme ils se nommaient purent enfin librement évoluer et exploiter tout leur potentiel.

Les pouvoirs des Shards :

calculer	calme
transe cognitive	cybersens
astrologie instinctives	sagesse
réseau de vie	sens du danger
améliorer les réflexes	anticipation
empathie avec les machines	esprit de groupe
énergiser une arme	drainer l'énergie
lumière	force statique
surcharge	champ de Force (collectif)
méditation guerrière	écran de Force (individuel)
manipulation électronique	recharger l'énergie
coordination améliorée	harmonie de la Force
dissimulation de Force	transférer l'âme (ss pt de CO)
projection holographique	inonder de vie
neutraliser l'énergie	aura de Force
effet miroir	force de la Volonté
concentration	vide Spirituel
détection de vie	sentir la vie
télépathie	sentir la Force
combat au SabreLaser	combat Daïsho
translocation mentale	parler avec les machines
télékinésie	transférer de la Force
modifier un esprit	transduction de Force
communier avec les machines	cyberlocke
manipulation mécanique	dissipation du côté obscur
éclipse	

Les Zeison Sha :



Environ deux mille ans avant l'émergence de l'empire galactique, les Zeison Sha quittèrent la planète Yanibar, soumise au conflit entre les Jedi et Les Siths. Il s'agissait de familles proches des Jedi qui pouvaient servir de cibles potentielles aux Sith. Les Jedi qui établirent la colonie furent tous tués, faisant tomber Yanibar dans l'anonymat. Les colons durent s'adapter à un environnement hostile, avec des étés caniculaires et des hivers rigoureux. Des milliers d'entre eux périrent mais les survivants, sensibles à la Force, apprirent à maîtriser leurs dons. Ils devinrent les Zeison Sha. Peu enclins à pardonner aux Jedi l'abandon dont ils avaient été victimes, ils développèrent leur propre philosophie autour du rejet de l'Ordre Jedi sans pour autant adopter l'idéologie Sith. La colonie se développa et un spatioport fut construit, permettant aux colons de rencontrer d'autres voyageurs. Ils apprirent aussi la fin des Nouvelles Guerres et rencontrèrent de nouveau les Jedi. Ces derniers, voyant que certains de leurs enfants étaient sensibles à la Force, décidèrent d'en faire des Padawans au sein de l'ordre. Les adultes revinrent sur Yanibar emplis de haine, et la philosophie anti-Jedi devint plus accentuée. Après l'ordre 66 et la Purge des Jedi, les Zeison Sha se cachèrent afin d'éviter d'être pris. Ils avaient développé la maîtrise du disque-lame grâce à la Force, via la télékinésie, qui fut bien utile contre les stormtroopers de l'Empire.

Ils mirent l'accent sur l'indépendance et la survie, mais aussi sur l'assistance à porter à ceux qui en avaient besoin. Les initiés Zeison Sha étaient connus pour leurs aptitudes de survie. La plupart d'entre eux portait cette armure très résistante, flexible et améliorable. Leur armure avait la capacité de ne pas limiter l'usage de pouvoirs de la Force. Ainsi, l'initié pouvait se déplacer rapidement sur un champ de bataille pour porter assistance aux blessés tout en évitant les tirs ennemis.

Les pouvoirs des Zeison Sha :

- Améliorer ses réflexes
- augmenter sa vitesse
- accélérer la guérison
- accélérer la guérison d'un autre
- absorber-dissiper l'énergie
- améliorer un attribut
- améliorer une compétence
- télékinésie
- microtélékinésie
- écran de Force
- saut surhumain
- acrobatie surhumaine
- neutraliser un poison
- transe cataleptique
- sens exarcebés
- sens modifiés
- atténuer les sens des autres
- résister à la paralysie
- force de la volonté
- sens du combat

Les rangers Antariens :



Les Rangers Antariens étaient l'une des rares organisations de non-utilisateurs de la Force à ne pas craindre les Jedi, qu'ils assistèrent, avec un quasi zèle, dans toutes leurs missions. Fondés en 620 avant la Bataille de Yavin, les Rangers Antariens tiraient leur nom de la planète Antar IV, planète natale des Gotals. Ce fut un Maître Jedi, Marus Timpel, qui fonda l'organisation avec l'aide d'un Gotal sensible à la Force, Kaskutal. Les Rangers dédiaient leurs vies à combattre les forces maléfiques qui essayaient de détruire la République Galactique, déployés à la fois en reconnaissance, voire en gros des troupes, si ce n'était en mission sous couverture. Le Conseil des Jedi les traitaient avec indifférence, mais de nombreux Jedi, supportant la cause des Rangers et étant des hommes et des femmes de terrain, s'étaient pris de passion pour ces guerriers. L'organisation comptait environ un millier de membres, dont l'endogamie était très importante. Certaines familles de Rangers existaient depuis la fondation de l'organisation jusqu'à la Guerre des Clones : la guerre en famille. Certains Jedi avaient forgé une relation très étroite avec les Rangers, un à trois pour chaque voyage, se rapprochant même de la relation Maître-Padawan. La fondation fut mise en place grâce à des dons récoltés auprès de particuliers et de riches mécènes. Kaskutal s'illustra comme le premier des Rangers grâce à son don pour maîtriser la Force, mais aussi ses sens de Gotal, qui lui donnèrent un avantage considérable sur ses ennemis. Au bout de cinquante ans, l'organisation fut connue et médiatisée dans tout l'espace républicain. De nombreuses garnisons furent placées sur Coruscant, Brentaal, Corellia, Ruan, ou Toprawa. Cependant, bien que fondée sur Antar IV, la planète des Gotals, l'organisation devint bientôt composée presque exclusivement d'humains. Le Conseil des Jedi ne supporta pas la cause, refusant de donner une partie de son budget aux Rangers Antariens. Mais Kaskutal, au départ, avait prévu la réaction et avait continué à garder des contacts avec les mécènes, de même que les Rangers devaient s'auto-alimenter.

Avant la Guerre des Clones, durant la Crise Séparatiste, les Rangers se virent isolés, peu de Jedi faisant appel à eux, soit parce qu'ils n'en avaient pas entendu parler, soit parce qu'ils désapprouvaient leur conduite. Ils devinrent de moins en moins nombreux. Pendant la Guerre des Clones, l'Ordre Jedi redécouvrit, comme par miracle, l'existence de cette organisation militaire, qui travailla par la suite sur de nombreux théâtres d'opérations. Lorsque l'Empire Galactique fut déclaré, l'Empereur Palpatine ordonna la Purge des Jedi, par le biais de l'Ordre 66, ainsi que de leurs alliés : les Rangers Antariens furent pris pour cible, abattus par milliers par les Stormtroopers, traqués par les chasseurs de primes, livrés aux membres de l'Inquisitorius pour interrogatoire. Un groupe de Rangers Antariens, mené par un Feorin nommé Solm, prit la tête de la résistance de l'organisation et ordonna à tous les groupes de Rangers de s'évaporer dans la nature afin d'éviter la capture. L'enclave de Toprawa, dont faisait partie Tyria Sarkin, apporta son soutien à l'Alliance Rebelle pendant la Bataille de Toprawa pour la prise des plans de l'Etoile Noire I. En représailles, l'Empire annihila presque tous les membres des Rangers, y compris la famille Sarkin. Lorsqu'arriva la Nouvelle République, les Rangers Antariens sortirent de leurs cachettes, réduits à un petit nombre de combattants : environ 50 à 60 membres. Ils offrirent leur aide au Nouvel Ordre Jedi de Luke Skywalker afin qu'il mette en place sa Grande Rivière pour permettre aux Jedi d'échapper aux Yuuzhan Vong grâce à des routes hyperspatiales sûres.

Les Gardiens du ciel :



Les Gardiens du Ciel faisaient partie des obédiences de la Force, c'est-à-dire qu'ils formaient un groupement dont les préceptes se détachaient des courants traditionnels. Très peu de choses sont connues des Gardiens du Ciel, mais leur particularité résidait dans le fait qu'ils formaient un groupe d'adeptes plutôt réduit et qu'ils n'avaient aucune attaches. Ni planète, ni système stellaire, ni secteur. Ils se contentaient d'errer le long des voies interstellaires pour venir en aide aux imprudents quelque soit le secteur galactique. Mais les véritables rencontres avec l'un des leurs étaient fortuites car ils se dissimulaient habituellement parmi les masses et ne révélaient jamais leur identité ou leur allégeance.

L'histoire des Gardiens du Ciel commence voilà plusieurs millénaires, à l'époque de l'ancienne République et du déclenchement de la grande guerre de l'hyperespace. En ces jours anciens, les explorateurs étaient encore nombreux et réputés, scrutant l'espace profond à la recherche de nouvelles voies navigables. Deux d'entre eux, Gav et Jori Daragon firent malencontreusement la jonction avec l'Empire Sith, alors enclavé dans un recoin de la bordure extérieure. Cette rencontre, comme on le sait, embrasa la galaxie toute entière. Si l'invasion Sith fut repoussée de justesse, nombre de gens blâmèrent la guilde hyperspatiale des navigateurs. Au lendemain de cette guerre. Les Jedi ayant été dispersés par ce conflit, de nombreux enfants sensibles à la Force passèrent à travers les mailles du filet et arrivèrent à l'âge adulte avec une connaissance rudimentaire de la Force.

Parmi ces enfants qui avaient été négligés, il en fût un qui développa des capacités de pilote et de navigateur extraordinaires, utilisant son instinct et sa maigre perception de la Force pour détecter de nouveaux itinéraires, plutôt que de faire confiance aux navigateurs ou aux cartes astrographiques. Quand la guilde fut placée sous le feu des critiques, cet explorateur usa de son pouvoir autodidacte pour patrouiller le long des routes hyperspatiales, à la recherche des obstacles et des imprévus qui rendaient les voyages dangereux pour les citoyens ordinaires de la galaxie. Ce fut le premier de son ordre et au cours de ses pérégrinations il eut le loisir de découvrir d'autres compagnons sensibles à la Force. Il les entraîna, constituant ainsi la première génération des Gardiens du Ciel avant de les envoyer aux quatre coins de la galaxie pour protéger ceux qui n'étaient pas capable de se défendre eux-mêmes.

C'est en tout cas l'histoire généralement admise à leur sujet. Nombre de pilotes pensaient qu'il ne s'agissait-là que de mythes et de racontars partagés autour d'un verre dans les cantinas. Une idée qui était d'ailleurs largement entretenue par les principaux intéressés. En vérité les Gardiens étaient peu nombreux et se fondaient dans la masse des habitants des astroports et des équipages de vaisseaux, ne révélant que très rarement leur vraie nature.

Les Gardiens du Ciel étaient avant tout des vagabonds, voir même des "veilleurs de l'espace" pourrait-on dire. A l'inverse de l'Ordre Jedi ils n'avaient pas d'organisation centralisée, d'uniforme ou même de hiérarchie. Leur but était simple, utiliser leur vaste savoir astrographique et leurs quelques capacités de la Force afin de parcourir les routes spatiales et secourir les voyageurs en difficultés, quels qu'ils soient, même ceux qui agissaient en dehors des lois. Les Gardiens du Ciel considéraient qu'il était de leur devoir de s'opposer à ceux qui voulaient profiter des humbles voyageurs et qu'il était de leur responsabilité de protéger ces mêmes voyageurs. Ils pensaient notamment que tout le monde avait le droit de voguer en sécurité à travers les étoiles et que leurs connaissances leur imposait de s'assurer de la sûreté des routes spatiales. Dans cette optique, la piraterie était devenue leur principale bête noire. Chaque Gardien était cependant libre d'interpréter leur philosophie à sa manière. Certains choisissaient de mener une guerre silencieuse contre les pirates à travers un secteur stellaire tout entier tandis que d'autres prenaient les habits de contrebandiers ou décidaient de soutenir ces derniers contre des gouvernements tyranniques.

Les Gardiens avaient cependant une vie solitaire et isolée. Leurs membres opéraient de façon individuelle, s'appuyant uniquement sur leur formation personnelle et sur leur philosophie pour les guider. Il n'existait pas de conseil supérieur pour les réprimander sur leurs décisions, et en cela ils devaient avoir pleinement confiance dans leurs croyances. Les Gardiens du Ciel étaient passés maîtres dans l'art du combat à main nue. Contre les blasters et autres armes à rayon, ils avaient développé une technique de combat particulière qui consistait en une combinaison de prouesses de Force et d'arts martiaux. En outre, ils n'avaient pas à craindre d'être désarmé ; d'une part leurs opposants étaient incapables de les identifier, et donc de les jauger, et d'autre part leur atout majeur résidait dans leur corps qu'ils utilisaient comme une arme. Il semblerait aussi qu'ils étaient capables d'attaques télékinétiques y associant de puissants coups de poing et de pied. Chaque Gardien avait tendance à patrouiller sur ses propres sections spatiales, se déplaçant d'un spatioport à un autre, le long d'un itinéraire prédéfini, tout en restant vigilant vis-à-vis de ceux qui avaient besoin d'aide. Parfois, un Gardien rencontrait un être sensible à la Force. Il se rapprochait alors avec tact de l'individu en question et lui proposait de le prendre comme apprenti pour le former. Une fois cette initiation achevée le nouveau membre quittait son mentor éphémère et prenait une route différente pour débiter sa patrouille. C'était l'unique voie proposée par les Gardiens du Ciel et par là même la seule et unique façon de renouveler leurs rangs.

Les Gardiens avaient pour habitude d'agir avec discrétion et de la manière la plus subtile possible, tels des acrobates et des sentinelles silencieuses, c'est pourquoi rarissimes étaient ceux qui étaient doté d'un sabre laser. Il était rare aussi qu'ils décident de passer ouvertement à l'acte, et cela n'arrivait seulement qu'en cas d'absolue nécessité. Ils préféraient rester anonymes et faisaient de leur mieux pour apparaître comme des gens ordinaires. Une des raisons pour lesquelles ils étaient en mesure d'éviter les agents de l'empire et les Siths c'est qu'ils étaient eux-mêmes des fantômes parmi la population, car rien ne pouvait les distinguer des citoyens ordinaires. Nombre d'entre eux avaient d'ailleurs trouvé un job comme pilote ou navigateur, ce qui leur permettait d'assurer une meilleure surveillance le long des axes spatiaux tout en se présentant comme un simple membre d'équipage.

Les pouvoirs :

Astrogation instinctive
psylocke

Augmenter une compétence

Améliorer ses réflexes

télékinésie

saut surhumain

neutraliser un poison

sens exarcebés

résister à la paralysie

sens du combat

dissimulation de Force

coordination améliorer

sens du danger

traduction

coup chargé d'énergie

Contrôle d'astrogation instinctive

parler et communier avec les machines

Augmenter un attribut

augmenter sa vitesse

écran de Force

acrobatie surhumaine

transe cataleptique

atténuer les sens des autres

force de la volonté

neutraliser l'énergie

cybersens

énergiser une arme

anticipation

surcharger les sens

contorsion-évasion

CHAP III : L'ordre Jedi

Sous l'Ancienne République :



Histoire :

La «préhistoire» de l'ordre débute lors de la prospection des êtres intelligents sensibles à la Force par les tho'yor et leur transplantation sur le monde de Tython dans le noyau profond. Après 10 000 ans, les héritiers des moines Daï bendu fondèrent l'ordre de moines guerriers du système stellaire de Tython nommé Je daii (centre mystique). Après l'invasion et la guerre contre l'empire infini des Rakatas qui les contraignit à parcourir la galaxie, puis les Je daii ont subi le premier grand conflit idéologique de leur histoire : la guerre de la Force de Tython. Ce conflit les poussèrent à se réformer. A la suite de ce conflit, les survivants créèrent une société basée sur l'harmonie, la sérénité, le savoir et la paix. Ce fut la naissance de l'Ordre Jedi. Pourtant jeune, l'Ordre perpétra très rapidement des traditions à l'image de celle du "Jedi Forge", une cérémonie au cours de laquelle les recrues insufflaient le pouvoir de la Force à leurs armes métalliques dans le but de les rendre plus puissantes. D'autres rituels avaient également lieu à l'instar d'un procédé qui permettait de canaliser l'énergie sous forme de laser dévastateur en se basant sur les étranges sabres de Force des limiers de Force servant les Rakatas. Ce procédé fut à l'origine du traditionnel sabre laser, arme emblématique de l'Ordre Jedi.

C'est ensuite sur Ossus que l'Ordre édifia une école de philosophie Jedi dans laquelle serait étudiée la Force et les préceptes de l'Ordre Jedi. C'est ainsi que les Jedi mirent en évidence l'existence de deux facettes opposées mais complémentaires de la Force : le Côté Clair et le Côté Obscur de la Force. L'école d'Ossus donna éventuellement naissance aux concepts de Force vivante et de Force unificatrice, deux conceptions radicalement différentes de la Force, la première étant orientée sur l'instant, et la seconde sur la découverte de l'avenir et de l'interdépendance des êtres.

Les Trois Grands Schismes et la "naissance" du Côté Obscur

Le Premier Grand Schisme

Environ 34 000 ans avant Yavin, le Côté Obscur de la Force commença à attirer ses premiers disciples, alors que les Rakatas envoyèrent un chien de Force sur Tython, le jeune Ordre Jedi eut ainsi à se confronter aux premiers éléments dissidents qui quelques décennies plus tard donnèrent lieu aux premières guerres de la Force. Puis ce fut aux légions de Lettow et aux suivants de Palawa, des adeptes du Côté Obscur menés par deux jeunes gens : Xendor et Arden Lyn que les Je daii durent affronter. Ce conflit fut une véritable épreuve pour l'Ordre Jedi qui parvint néanmoins à mettre un terme à cette guerre. Ce conflit marqua le premier Grand Schisme de l'Ordre.

Le Deuxième Grand Schisme

La naissance du deuxième grand schisme de l'Ordre Jedi s'inscrit dans une période de découvertes. L'Ordre venait de démocratiser l'usage du Sabrelaser, alimenté par un pack énergétique externe attaché à la ceinture du Jedi. Cependant il y eut d'autres découvertes, notamment la découverte vers -7000 de nouveaux pouvoirs obscurs permettant de pervertir l'alchimie des Je daii qui permettait de modifier des formes de vie donnant naissance à de véritables monstruosité. Les Jedi à l'origine de ces découvertes conservèrent leur savoir comme autant de pouvoir et s'adonnèrent à des expériences génétiques secrètes. Lorsque l'Ordre Jedi eut vent de cette dérive, il exila les coupables en dehors des territoires de la République, considérant que leurs activités étaient une grave dérive vers le Côté Obscur de la Force. Cependant, les Jedi Noirs, bien qu'exilés, continuèrent leurs expériences et créèrent de nouvelles formes de vies abominables telles que les Leviathans, jusqu'à monter une véritable armée animale. Face à cette menace, l'Ordre Jedi se mit en chasse de ces créatures et de leurs créateurs. Au bout d'un

siècle de conflit, appelé le Siècle d'Obscurité, les Jedi Noirs se retrouvèrent pris au piège sur Corbos. Ainsi, se déroula La bataille de Corbos en -6900. Au cours de cette ultime bataille, les Jedi Noirs furent pour la plupart tués. Quelques survivants s'enfuirent néanmoins vers la bordure extérieure, échappant à la traque Jedi. C'est après ce conflit, que la prophétie de l'élu fut édictée.

A la suite de cette tragédie, les bases de l'Ordre Jedi restèrent relativement stables pendant des milliers d'années. L'Ordre renoua avec son devoir premier qui était la protection de la paix et de la République. Il intervint notamment dans les conflits majeurs qui ébranlèrent la galaxie à savoir les guerres d'unification menées par l'impératrice Têta ou encore la grande guerre de l'hyperespace. Au terme de cette dernière, les Jedi firent évoluer leurs anciens Sabrelasers en supprimant le pack énergétique qu'ils devaient constamment porter pour alimenter leur arme. A la suite de ces guerres, un Jedi nommé Odan Urr, qui s'était illustré dans ces deux conflits, se retira sur Ossus où il créa un vaste centre d'entraînement Jedi qui allait devenir la grande bibliothèque d'Ossus. La bibliothèque devint rapidement un centre important du savoir de l'Ordre Jedi. Dans sa retraite, Odan-Urr étudia la Force en profondeur et des écrits anciens, et de ses études, il rédigea le nouveau code jedi, qui allait devenir le fondement de l'enseignement de l'Ordre pendant des millénaires :

*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 mort, il y a la Force.*

Le Troisième Grand Schisme

En -4250, un groupe de Jedi s'opposa à nouveau à la doctrine de l'Ordre Jedi créant une nouvelle scission au cœur de l'Ordre. Les Jedi Noirs furent à l'origine d'une guerre civile qui s'étendit sur toute la surface de Coruscant. Cependant, ces derniers, conscients de leur sous-nombre, mirent fin à leurs jours en provoquant la destruction du système de Vultar qui fut considéré comme le Troisième Grand Schisme. Quelques siècles après ces événements, un Jedi nommé Exar Kun tourna le dos à l'Ordre pour embrasser le Côté Obscur de la Force. Il devint Seigneur Noir de la Sith. Ce conflit fut connu sous le nom de grande guerre des siths. A la suite de ce conflit qui toucha profondément l'Ordre Jedi et qui avait vu la destruction du plus imposant centre d'entraînement sur Ossus, le Temple Jedi de Coruscant devint à son tour le principal centre d'entraînement de l'Ordre. En -3986, Le Conclave de la station Exis marqua la fin des affrontements et réunit les Jedi afin de discuter la manière dont reconstruire l'Ordre ébranlé par ces quelques années d'intense conflit.

Les Chevaliers de l'Ancienne République

Pendant la reconstruction de l'Ordre Jedi, de nombreuses questions organisationnelles et hiérarchiques revinrent sur le devant de la scène. Le Conseil des Jedi s'accorda plus de prérogatives pour maintenir un contrôle constant sur l'Ordre et éviter que sa fragilité ne tente les derniers rescapés Sith de la précédente guerre. Certains Jedi partageaient la vision du Conseil mais de nombreux autres voyaient d'un mauvais œil ce nouveau contrôle, invoquant que les Jedi étaient tous égaux et qu'aucun d'entre eux ne devait commander les autres. Ce sentiment fit grandir quelques groupes de Jedi dissidents à l'image de l'Alliance Jedi.

La mission de l'Alliance Jedi

En -3964, un scandale éclata au temple jedi de taris lorsque les Maîtres du Temple, membres de l'Alliance Jedi et persuadés qu'un de leurs apprentis allait détruire l'Ordre Jedi, décidèrent d'assassiner leurs Padawans. Un de ces Padawans, Zayne Carrick, parvint néanmoins à s'enfuir et à échapper à leur traque et notamment à celle de son ancien Maître, Lucien Drayy. A la suite de cette fuite et des sombres événements qui avaient fini par s'ébruiter sur toute la planète, l'Ordre Jedi décida de fermer l'académie satellite de Taris et de rappeler tous les Jedi en faction sur la planète vers Coruscant. Cependant, les Maîtres de Taris n'avaient pas agi dans l'ignorance. Ils étaient en fait membres de l'Alliance Jedi, un groupuscule secret dirigé par la prophétesse Krynda Drayy et visant à empêcher le retour des Siths. Or Krynda avait vu dans la Force qu'un des apprentis de Taris mènerait les Jedi à la destruction, ce qui motiva les Maîtres à entreprendre leur croisade et leur poursuite du jeune Carrick qui finalement fut blanchit de ces accusations grâce à une contre-enquête, les extrémistes furent mis hors d'état de nuire.

Les Guerres Mandaloriennes

L'Ordre Jedi se remettait à peine de ces blessures que les Mandaloriens décidèrent de redoubler d'efforts dans leur bataille contre la République. Ces derniers avaient profité de la débâcle des quelques dernières dizaines d'années pour grappiller des systèmes à la République. Une fois de plus, l'Ordre Jedi fut contraint d'assister la République dans la défense de ses territoires. Cependant, le Conseil des Jedi appela tous les Jedi à la plus grande prudence et à la plus grande retenue, afin que même sur le front, ils ne s'éloignent pas des voies de la Force. Mais de leur côté, les Mandaloriens n'appliquaient pas ce genre de consignes et consolidèrent fortement leurs avances. Deux Jedi, répondant au nom de Revan et Malak, décidèrent de désobéir au Conseil des Jedi et de s'impliquer pleinement dans la guerre, dans le but de remporter la victoire coûte que coûte. Les deux Jedi, portés par l'admiration d'une grande partie de leurs pairs, formèrent le mouvement des revanchistes et redorèrent le blason de la République, et Revan, qui se révéla être un tacticien hors pair, se vit confier les rênes des flottes de la République. Revan décida alors d'utiliser les techniques de l'ennemi pour les prendre à leur propre jeu. Il sacrifia ainsi plusieurs systèmes stellaires et leur population pour regagner du terrain sur les Mandaloriens, au prix de très lourdes pertes civiles. Les techniques de Revan portèrent leurs fruits : les Mandaloriens furent repoussés des territoires de la République. Pendant leur remontée fulgurante, Revan et Malak libérèrent de nombreux systèmes du joug Mandalorien, notamment Taris, planète sur laquelle l'Ordre Jedi réimplanta une permanence. Revan mit finalement un terme à la guerre en affrontant et en tuant le Mandalore en combat singulier sur Malachor V. Malgré la désobéissance des deux Jedi, le Conseil ne put que reconnaître l'action et le courage de Revan et Malak. Leur rôle clé dans l'obtention de la victoire fut relayé aux quatre coins de la Galaxie et ils devinrent des héros.

La trahison de Revan et Malak et la Guerre Civile des Jedi

Vers -3960, les plus grands espoirs de la République devinrent rapidement ses pires craintes. Corrompus par le pouvoir et le Coté Obscur de la Force, Revan et Malak se mirent en quête de la Forge stellaire, un ancien artefact technologique obscur du peuple Rakata. Revan se proclama Seigneur Noir des Siths et s'accorda le titre de Dark, avant de prendre Malak comme apprenti. Après avoir trouvé la position secrète de la Forge, en ayant préalablement visité les mondes de Kashyyyk, Dantooine, Manaan, Korriban et Tatooine, les deux nouveaux Sith se retournèrent contre la République en ralliant à eux une bonne moitié de sa flotte qui leur était restée fidèle. Épaulés par de nouveaux bâtiments de combats des légions de la Sith, tout droit sortis de la Forge Stellaire, Revan et Malak se lancèrent à l'assaut de la République au cours de combats fraternels particulièrement violents. La chute du Coté Obscur des deux Sith n'avait cependant pas entamé l'admiration que vouaient de nombreux Jedi aux deux "héros" des guerres mandaloriennes. Beaucoup de Jedi tournèrent volontairement le dos à l'Ordre Jedi pour rejoindre celui des Siths. Comprenant que la survie de l'Ordre était en péril, le Conseil des Jedi monta une opération pour éliminer le Seigneur Noir. Au cours d'une bataille spatiale, un groupe de commandos Jedi, parmi lesquels Bastila Shan, parvint à infiltrer le vaisseau commandé par Dark Revan. Au cours du duel qui opposa Revan à ses anciens frères sur le pont de son vaisseau, Dark Malak vit une occasion pour renverser son Maître et fit ouvrir le feu sur le vaisseau de Revan. Ce dernier fut gravement blessé et ne dut sa survie qu'à l'intervention de Bastila, qui ramena le Seigneur Noir inconscient auprès des Jedi pour lui prodiguer des soins et pour effacer sa mémoire. Revan fut ensuite assigné sur l'Endar Spire, le vaisseau de Bastila, et fut contraint avec cette dernière d'atterrir en catastrophe sur Taris. Revan, avec l'aide de Carth Onasi et de Bastila, parvint à quitter la planète avant sa destruction orchestrée par Darth Malak. Revan prit ensuite la direction de l'enclave Jedi de Dantooine où il fut ré-instruit par les maitres du Conseil local. Il fut ensuite envoyé à la recherche des cartes stellaires aux cotés de Bastila. Pour l'Ordre Jedi, il s'agissait d'utiliser l'ancien Seigneur Noir pour retrouver la trace de la Forge Stellaire et de Dark Malak afin de les détruire. Au cours du voyage de Revan, Dark Malak, qui avait eu vent de la survie de son ancien maître, bombardra la surface de Dantooine et rasa complètement l'enclave Jedi en provoquant de nombreuses morts chez les Jedi et les colons. Lorsque Revan eut enfin rassemblé toutes les cartes stellaires, il se rendit au point où convergeaient les coordonnées et découvrit la tant recherchée Forge Stellaire non loin de la planète Lehon. L'ancien Seigneur Noir se posa sur la planète pour pouvoir désactiver le champ de protection de la forge Stellaire qui désactivait automatiquement tous les vaisseaux qui s'en approchaient. Il put par la suite rejoindre les hangars de la Forge, tandis qu'une flotte de la République débarquait pour mener l'assaut final, et se mettre à la recherche de Bastila, capturée et attirée du Coté Obscur par Darth Malak. Revan parvint à ramener la Padawan du Bon Coté de la Force et à tuer son ancien apprenti. La république porta finalement le coup de grâce en pulvérisant la Forge Stellaire peu de temps après le départ de Revan et de ses compagnons. Ce dernier, qui avait à la fois fait tant de bien et tant de mal à la Galaxie, disparut ensuite mystérieusement, en entreprenant un voyage vers les Régions Inconnues, et

on n'entendit plus jamais parler de lui. La menace de la guerre civile des Jedi n'était pas encore écartée mais l'Ordre Jedi pensa tout de même pouvoir commencer à se reconstruire. C'était sans compter sur la persévérance des Siths...

Les derniers Jedi et la traque des Sith

A des années lumières de leurs espérances, les Jedi allaient en fait vivre une de leurs périodes les plus sombres. Décimés par les guérillas entre les anciens partisans du Seigneur Noir et les Jedi séparatistes, les rangs de l'Ordre s'effondrèrent en même temps que sa puissance, ce qui sonna le glas de son omniprésence sur les territoires républicains. A cette régression s'ajouta le retour inattendu de plusieurs Seigneurs Sith jusqu'alors inconnus : un triumvirat destructeur entre Dark Traya, Dark Sion et Dark Nihilus, chacun servant ses propres desseins. L'Ordre ne comptant plus que quelques centaines de membres, le Conseil des Jedi se réunit en urgence lors du conclave de Katarr pour sortir l'Ordre de l'impasse dans laquelle il se trouvait. Malheureusement, Darth Nihilus s'invita à la réunion et bombardra la planète des Miralukas, provoquant la mort de dizaines de milliers de civils et de nombreux éminents Jedi présents sur place. Il fut plus tard découvert que les Siths avaient obtenu le lieu et la date du Conclave par une fuite volontaire d'un de membres du Conseil, Atris, qui avait agi dans l'espoir de faire sortir les Sith de l'ombre. Dans la débâcle qui s'ensuivit, les derniers membres du Conseil décidèrent de se séparer et de se cacher sans plus jamais tenter de se contacter jusqu'à ce que la situation s'améliore. Ils espéraient ainsi échapper à la traque des Sith en attendant un moment plus favorable pour contre-attaquer.

Le retour de l'Exilée Jedi

Ce fut une ancienne Jedi dissidente qui vint débloquent la situation. Après plusieurs années d'exil, cette Jedi qui avait servi sous les ordres de Revan lors de la bataille de Malachor V refit son apparition dans une galaxie qui avait bien changé. Après la chute de Revan, elle avait en effet été jugée pour ses actes par le Conseil des Jedi et avait été coupée de la Force par ses membres. Maintenant de retour, elle découvrit rapidement la situation et comprit qu'elle était devenue la cible des Seigneurs Noirs. Avec l'aide de Kreia, une apparente ex-Jedi, l'Exilée se mit en quête des derniers Jedi ayant survécu à la guerre civile. Elle pensait qu'en retrouvant les derniers Jedi et en s'unissant, ils seraient capables de détruire les Sith et de restaurer l'ordre dans la Galaxie. Elle rencontra les derniers membres du Conseil et derniers Jedi de l'Ordre. Qui furent trahis par Kreia qui se révéla être Dark Traya, l'une du triumvirat. L'Exilée se rendit alors sur Telos où se trouvait Atris, le dernier membre du Conseil. Mais Dark Nihilus avait également eu la même idée et il lança un assaut sur la planète. L'Exilée fut contrainte de monter à bord du vaisseau du Seigneur Noir et de l'affronter en combat singulier. Après l'avoir vaincu, elle prit la direction de Malachor V où elle débusqua les deux derniers Seigneurs Sith avant de les éliminer en laissant leurs troupes et leurs fidèles s'auto-détruire dans des conflits de pouvoirs. L'Exilée partit ensuite à la recherche de Revan dans les Régions Inconnues en demandant à tout ceux qui l'avaient épaulée pendant sa quête de reconstruire l'Ordre Jedi.

L'empire Sith et le Traité de Coruscant

Lorsque Revan était parti dans les Régions Inconnues, à l'issue de la guerre civile des Jedi, il avait indiqué qu'il tenterait d'empêcher une menace encore plus grande de fuser sur la République et les Jedi. La Galaxie découvrit ce dont il voulait parler 300 ans après son départ, lorsque l'Empire Sith, vestiges d'anciens Sith exilés depuis des millénaires, fit sa surprenante apparition aux commandes d'une armada presque invincible. La République et les Jedi furent frappés de plein fouet et les Sith gagnèrent victoire sur victoire notamment grâce à leur alliance avec les Mandaloriens. Cependant, la guerre s'enlisa et les représentants Sith et Républicains décidèrent de conclure un accord sur Alderaan. Les Sith profitèrent de cette diversion pour porter une attaque fulgurante sur Coruscant : la capitale tomba et les Sith forcèrent la République à signer un accord à leur désavantage, le traité de Coruscant. Le Temple Jedi avait été l'une des premières cibles de l'attaque de Coruscant et tomba aux mains des Sith. Après que les Sith aient quitté Coruscant pour la laisser à la République, comme le prévoyait le traité, le sénat galactique refusa de participer à la reconstruction du Temple Jedi, jugeant qu'il y avait de plus grandes priorités pour les citoyens de la République. En conséquence, les relations entre l'Ordre Jedi et le Sénat se tendirent légèrement, décidant les Jedi à quitter la capitale pour établir leur nouveau sanctuaire sur leur monde originel de Tython, récemment redécouvert. L'Ordre ne tarda pas à établir un campement avancé sur la planète de leurs ancêtres, avant de décider de la construction du temple Jedi de Tython, qui allait devenir le nouveau centre spirituel de l'Ordre Jedi. Dès que le Temple fut terminé, au bout de trois ans de construction, le Conseil des Jedi, s'y installa, légitimant ainsi le nouveau centre de formation. Les nouveaux Jedi furent envoyés sur Tython afin d'y parfaire leur formation qui allait être mise à rude épreuve avec la guerre froide qui sévissait contre l'Empire Sith. Cependant, la réclusion des

Jedi sur Tython ne leur avait pas fait perdre leur sens des responsabilités vis à vis de la République, et malgré les tensions entre le Sénat et le Conseil, l'Ordre continua à protéger le gouvernement et à participer activement à la guerre à ses côtés. Pendant que les nombreux Jedi parcouraient la Galaxie pour soutenir les forces républicaines, certains membres de l'Ordre s'activèrent à percer les secrets enfouis sur Tython par les premières générations de Jedi et oubliés depuis. Ainsi, les Jedi redécouvrirent d'anciens enregistrements ayant été créés par le premier Conseil des Je'daii ainsi que des traditions oubliées comme le rite de la Forge, qui permettait à chaque nouveau Jedi de forger sa première arme.

Les Nouvelles Guerres de la Sith

Suite à la défaite de l'Empereur Sith, Ce fut le début d'une période de paix relative pendant plus d'un millénaire pour les Jedi. L'Ordre parvint à réorganiser ses rangs et à retrouver peu à peu ses fonctions et son influence. C'est vers -2000 qu'un Chevalier Jedi fut à nouveau attiré par le Coté Obscur de la Force. Il provoqua le 4ème grand schisme en quittant l'Ordre et en emmenant dans sa folie de nombreux Jedi qu'il parvint à séduire. L'éternel affrontement entre les Jedi et les Sith ne tarda pas à reprendre en opposant l'Ordre à un nouvel empire Sith au cours de conflits qui s'étendirent sur un millénaire, plus connu sous le nom de la période de Draggulch. L'Ordre parvint à garder le contrôle de la situation, malgré les pertes et le retrait militaire et politique de la République, jusqu'à la bataille de Mizra en -1466 où les Jedi engagés furent décimés par une armée Sith dévastatrice.

Suite à cette victoire, les rangs des Sith évoluèrent pour constituer la Confrérie des Ténèbres, une armée de Sith formés aux arcanes du Coté Obscur et répondant à des chefs charismatiques et puissants du nom de Kaan, Qordis ou Bane. En réponse à cette nouvelle menace, l'Ordre mobilisa ses meilleurs éléments au sein de l'armée de la lumière, une force de frappe destinée à contrer l'avancée des Sith sur les territoires républicains. Cette armée était menée par plusieurs éminents membres de l'Ordre dont le Seigneur Hoth. Les combats entre les deux factions se déroulèrent sur de nombreux mondes dont Kashyyyk avant de se terminer en borbier sur la planète Ruusan. Au cours du septième assaut, le Seigneur Hoth et son armée parvinrent à encercler les forces de la confrérie. Se sachant perdu, Kaan utilisa tout le pouvoir de ses semblables pour provoquer une bombe mentale, une arme dévastatrice qui désintégra tous les êtres vivants à proximité, Sith et Jedi compris. L'Ordre Jedi pensa avoir définitivement éliminé la menace Sith avec la destruction de la confrérie sur Ruusan mais l'un d'entre eux, Dark Bane, avait survécu. L'Ordre Jedi n'entendit plus parler des Sith après la catastrophe de Ruusan. Bane, désormais unique héritier du savoir Sith, avait en effet édicté la règle des deux qui limitait le nombre maximum de Sith à un seul maître et un seul apprenti. Un nombre idéal qui leur permettait d'agir dans l'ombre et d'attendre le moment propice pour frapper les Jedi par surprise et les exterminer. A la fin de ce millénaire de conflit, la République prit d'importantes mesures politiques et militaires connues sous le nom des réformes de Ruusan à l'initiative du chancelier suprême Tarsus Valorum. L'une d'entre elles intégra l'Ordre Jedi au sein du département judiciaire du gouvernement, officialisant ainsi le rôle des Jedi en temps que gardiens de la paix et plaçant l'Ordre sous la juridiction relative du Sénat Galactique. Placé sous les ordres directs de la République pour la première fois depuis sa création, l'Ordre Jedi fut contraint de dissoudre l'ensemble de ses corps militaires et armés, dont les nombreux escadrons Jedi et surtout la désormais légendaire Armée de la Lumière, qui avait apporté la victoire sur Ruusan. Les Jedi renoncèrent également à leurs titres militaires, acquis au cours des nombreux conflits historiques.

Les dernières années de l'Ordre Jedi

La destruction apparente des Sith plongea l'Ordre Jedi dans une nouvelle ère au cours de laquelle les pratiques et l'enseignement Jedi évoluèrent énormément sans toutefois perdre leur côté restrictif et dogmatique. La disparition des Sith n'empêcha pas quelques éléments de se détourner de la voie de la lumière. Ces derniers n'étaient cependant pas considérés comme des menaces et étaient tout simplement bannis de l'Ordre et des territoires de la République ; soit ils parvenaient à se repentir, soit ils finissaient le plus souvent par disparaître. Environ six siècles avant Yavin, une Jedi nommée Allya fut exilée pour les mêmes raisons sur la planète Dathomir. Au lieu de retourner du Coté Clair de la Force, elle eut de nombreuses filles auxquelles elle inculqua sa connaissance du Coté Obscur. Elle fonda ainsi une civilisation connue sous le nom des Sorcières de Dathomir. La naissance de Yoda en -896 et son arrivée en temps que Jedi apporta à l'Ordre l'un des meilleurs éléments qu'il n'ait jamais eu. Il ne se manifesta non pas seulement comme un Jedi hors-pair mais aussi et surtout comme un maître spirituel sans équivalent dans l'histoire de l'Ordre. Il devint rapidement l'un des Jedi les plus puissants et les plus respectés. Il fut d'ailleurs mis sollicité pour négocier la libération des étudiants du vaisseau-académie Chu'unthor qui s'était écrasé sur Dathomir et dont l'équipage avait été capturé par les sorcières.

La corruption de la République

Environ deux siècles avant Yavin, les Jedi commencèrent à sentir un trouble généralisé dans la Force marquant aux yeux de certains un retour imminent du Coté Obscur de la Force. En l'absence de Seigneurs Sith identifiés, de nombreux Jedi dont le très respecté Yoda émirent l'hypothèse que ce trouble provenait de l'arrivée prochaine de celui qui accomplirait la Prophétie de l'Elu et qui ramènerait l'équilibre dans la Force en détruisant les Sith. Quelques dizaines d'années plus tard, symbole de la décadence et de l'instabilité de la République, un grand conflit connu sous le nom de la Guerre Hyperspatiale de Stark éclata. Malgré toutes les tentatives du Sénat Galactique et de l'Ordre Jedi pour apaiser la situation, le conflit se changea en une véritable guerre ouverte. Dans les années qui suivirent, différents conflits mal gérés révélèrent au grand jour l'incompétence et l'incapacité d'agir du Sénat et de la République. A chaque crise, l'Ordre Jedi payait ce borborygme politique de la vie de ses meilleurs éléments.

La machination de Darth Sidious

L'Ordre Jedi découvrit finalement l'explication de cette agitation à la suite du blocus de Naboo où Qui Gon Jinn périt sous les coups d'un Sith du nom de Dark Maul. Yoda et les autres Jedi ne purent alors nier l'évidence : les Sith étaient de retour et ils étaient responsables de cette agitation permanente et de la résurgence du Coté Obscur dans la Force. Un espoir vint tout de même en la découverte du jeune Anakin Skywalker, présumé être l'Elu de la prophétie. Il fut autorisé avec réticence à devenir le padawan d'Obi Wan Kenobi. L'incertitude se logea tout de même parmi les Jedi au point que l'un d'entre eux, nommé Sifo-Dyas, commanda une armée aux maîtres cloneurs de Kamino pour soutenir la République dans les prochaines années à venir. Mais l'un de ses grands amis, le Maître Jedi Dooku, s'était en réalité laissé séduire par le Coté Obscur et avait secrètement proposé son allégeance au Seigneur Noir Dark Sidious. Mis au courant des plans de Sifo-Dyas, Sidious ordonna à Dooku de le tuer et de masquer les informations à propos de Kamino dans les Archives Jedi. Ses méfaits accomplis, Dooku quitta l'Ordre et retourna sur sa planète natale en prenant secrètement le titre de Dark Tyranus. Les années qui suivirent furent marquées par des événements plus ou moins tragiques parmi lesquels la disparition de la Jedi Vergere sur Zonama Sekot ou encore le fiasco du « vol vers l'infini », deux missions habilement corrompues par Dark Sidious. Le Seigneur Noir, qui était en réalité le Chancelier Suprême Palpatine, usait de son double rôle à la perfection pour déstabiliser la République et ses protecteurs. Le climat politique s'assombrit encore plus avec la création de la confédération des systèmes indépendants issue du mouvement séparatiste. Il ne fallait plus qu'une étincelle pour précipiter la République et l'Ordre Jedi au coeur d'un nouveau conflit destructeur. La découverte faite par hasard par Obi-Wan Kenobi d'une armée de clones sur Kamino et d'une armée droïde séparatiste sur Géonosis suffit à déclencher le dernier conflit que la République et les Jedi aient à affronter.

La Guerre des Clones

Les batailles de la Guerre des Clones furent nombreuses et éparpillées dans toute la Galaxie. La première eut lieu sur Geonosis, premier lieu de construction de l'armée Séparatiste, qui provoqua la mort de dizaines de Jedi en seulement quelques heures. Les batailles les plus dévastatrices pour l'Ordre eurent notamment lieu sur Jabiim et Boz pity où de nombreux Jedi trouvèrent la mort. Les pertes furent telles que de nombreux Padawans se retrouvèrent sans maîtres et se regroupèrent pour accomplir leurs missions. De leur côté, Obi-Wan Kenobi et Anakin Skywalker gagnèrent énormément de renommée en menant à bien de nombreuses missions toutes plus risquées les unes que les autres jusqu'à devenir de véritables héros. Ils s'illustrèrent notamment en combattant divers alliés de la confédération et du comte Dooku.

La chute de l'Ordre

Sa destruction orchestrée par Darth Sidious et le jeune Anakin Skywalker devenu Darth Vader fut presque totale. Darth Sidious, ayant la certitude que les Jedi étaient invincibles lorsqu'ils officiaient en groupe, avait en effet pris soin de disperser les Jedi aux quatre coins de la Galaxie, avec la Guerre des Clones. Avec l'appui de son armée de clones, il fit éliminer chaque général Jedi par les troupes qu'il commandait. Un grand nombre de Maîtres Jedi et de Chevaliers périrent ainsi sur le front, trahis par leurs propres soldats. Le coup fatal fut porté par Darth Vader lui-même, qui attaqua le Temple Jedi de Coruscant accompagné de la 501ème division de l'Armée de la République. Consumé par le Coté Obscur de la Force, il assassina sans hésitation tous les Jedi qui furent pendant des années ses amis, indifférent sur leur passé et leur âge. A la suite de cette attaque, les Jedi furent presque tous décimés. Les quelques Jedi survivants se regroupèrent par cellules pour tenter d'échapper à la traque perpétrée par Vader connue sous le nom de Purge. Certains Jedi, plus soucieux, décidèrent de partir en exil,

tandis que d'autres renoncèrent à la Force pour préserver leur vie. Cependant, malgré son anihilation presque totale, l'Ordre Jedi revint à la vie onze années après la bataille de Yavin, sous l'égide de Luke Skywalker, le fils de celui qui avait contribué à sa destruction. Formé par Obi-Wan Kenobi et le grand maître Yoda, il tenta de faire revivre l'ordre chevaleresque qui avait été le garant de la paix pendant vingt-cinq millénaires. Ainsi, il se mit à la recherche d'êtres sensibles à la Force, et créa par la suite, le Nouvel Ordre Jedi.

La Formation Jedi :

Inculquée aux Jedi depuis leur plus jeune âge, la formation était extrêmement importante puisqu'elle ne comprenait pas seulement l'initiation à la Force mais aussi l'apprentissage de la philosophie Jedi et la manière de se comporter en société. En effet, les jeunes recrues étant arrachées très jeunes à leur familles, il devenait du ressort de l'Ordre - ou du Maître Jedi - d'éduquer ses apprentis Jedi tout comme l'auraient fait ses parents. La formation Jedi était extrêmement longue et certains disaient même qu'elle ne finissait jamais et qu'un Jedi avait toujours quelque chose à apprendre ou à perfectionner. L'apprentissage de chaque Jedi était unique et résultait d'une étroite complicité entre le Padawan et son Maître et leurs tempéraments respectifs.

Traditionalisme Jedi et courants de Force

La formation s'articulait essentiellement autour de l'apprentissage de l'utilisation de la Force et l'inculcation des valeurs Jedi issues des traditions millénaires. Le célèbre Code Jedi écrit par Odan-Urr était l'incarnation parfaite de cet apprentissage traditionnel véhiculé par le Conseil Jedi et qui convenait à la plupart des Jedi. Cependant, certains Jedi pouvaient être en désaccord avec cet enseignement traditionaliste et décidaient dans ce cas de s'en détacher pour arpenter leur propre chemin, comme c'était le cas avec les Jedi gris. Dans le même ordre d'esprit, le Conseil des Jedi incitait fortement tous les Jedi à s'accorder au concept de la Force Universelle, une approche privilégiant l'analyse et la contemplation plutôt que les réflexes et l'intuition prônée par la Force Vivante. Peu de Chevaliers et Maîtres s'autorisaient à défier le Conseil sur ce point, ce qui expliquait que les adhérents à ce dernier courant soient largement minoritaires et souvent mis à part, à l'instar de Qui-Gon Jinn.

Résistance à la formation

Si les jeunes novices acceptaient sans encombre les différentes notions qui leur étaient apprises par les Maîtres instructeurs, il arrivait inévitablement un âge où chaque apprenti remettait en cause le système et la formation Jedi toute entière. Il s'agissait là d'une période cruciale pour le futur Jedi qui devait trouver les réponses à ses questions et combler définitivement ses doutes sur la nature de l'Ordre. Si le jeune Jedi ne trouvait pas ses réponses ou pire si sa confiance en l'Ordre s'amenuisait, il s'agissait d'un grave traumatisme pouvant être à l'origine de basculement dans l'obscurité quelques années plus tard. Les jeunes Padawans réagissaient souvent mal à la hiérarchie de l'Ordre Jedi, en pensant qu'il s'agissait précisément de ce type de système rigide auquel les Jedi devaient s'opposer. L'intervention de leur mentor était alors nécessaire pour leur expliquer que l'Ordre Jedi était uniquement régi par la volonté de la Force et que le système hiérarchique était le moyen le plus efficace d'interpréter cette volonté. Pour prévenir au maximum ces effets pervers, l'Ordre s'arrangeait pour que chaque Jedi ait toujours un membre plus âgé et plus sage que lui pour lui servir de guide dans les périodes de doutes, qu'il s'agisse d'un instructeur, d'un Chevalier ou d'un Maître Jedi.

l'Organisation de l'ordre :

L'ordre sous l'ancienne république répond à une hiérarchie stricte suivant l'expérience et les états de service de ses membres. On distingue donc quatre grades principaux et un titre plus honorifique donné à discrétion du haut conseil : celui de grand-maître. Voici les différents rangs en vigueur durant les 1000 ans précédents la chute de l'ordre (20 ans avant la bataille de Yavin).

Initié : désigne les plus jeunes apprentis dès l'âge de deux ans, leur scolarité commence et les amène jusqu'à l'adolescence.

Padawan : Les élèves passent un certain nombre d'épreuves à l'issue desquelles, ils sont choisis par un maître pour parfaire leur apprentissage sur le terrain à travers la galaxie.

Chevalier : indique que le padawan est suffisamment aguerri pour exercer seul après avoir franchi un certain nombre d'épreuves.

Maître : Chevaliers ayant montré une compréhension et une maîtrise de la Force exceptionnelle susceptible de pouvoir intégrer l'un des conseils de l'ordre.

Les conseils Jedi :

La gouvernance de l'ordre incombe aux quatre conseils (un dans chaque tour du temple de Coruscant).

Le conseil de la première connaissance : il conserve les archives et communique aux étudiants et à d'autres chercheurs les sources documentaires historiques conservées dans la grande bibliothèque.

Le conseil de la réconciliation : règle les conflits de manière pacifique et diplomatique.

Le conseil de la réassignation : Ce conseil supervise les corps des services Jedi et gère la carrière de ceux qui échouent aux épreuves de padawan ou de chevaliers. C'est cette instance qui a la charge du fonctionnement du corps de service Jedi lequel est divisé en quatre branches : l'agricorps, le medcorps, l'éducorps et l'explorcorps.

L'agri-corps : C'est le plus vaste, il regroupe des Jedi affectés sur des mondes à vocation agricole ou en phase finale de terraformation afin qu'ils puissent être fertilisés grâce aux pouvoirs des Jedi biologistes et cultivateurs qui le composent. Ils sont chargés de veiller au bon déroulement des cultures. Ils étudient la biosphère, la géologie de ces planètes...

Le medcorps : Siège au temple de Coruscant dans le quartier de la première connaissance. Il s'agit du corps médical de l'ordre, on y soigne malades civils, des blessés Jedi au retour de missions... Ils peuvent aussi opérer sur les champs de bataille si besoin.

Ce sont les guérisseurs. Ils ont aussi un savoir médical de premier plan de manière à être capable de travailler sans l'aide de droïds. Leurs pouvoirs liés à la préservation de la vie leur permettent d'accomplir des prouesses, ceci grâce aussi à l'usage des cristaux de feu.

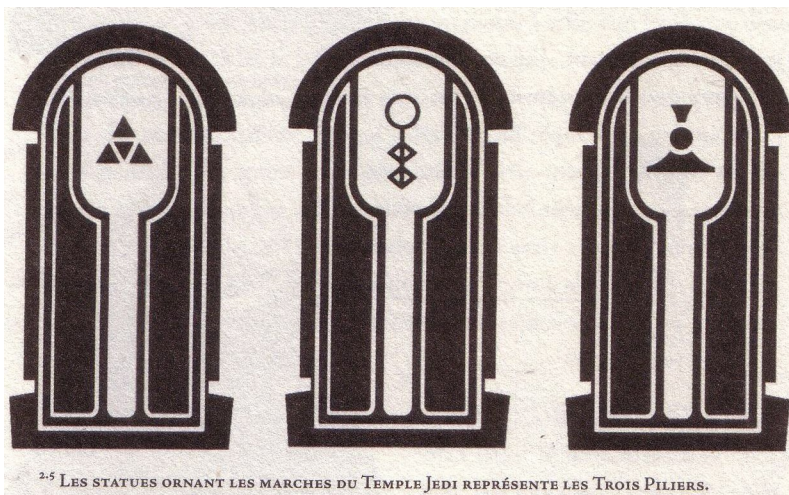
L'educorps : rassemble les intellectuels, les enseignants, les archivistes. Ils mettent à jour les différentes sources d'informations, mènent des recherches sur de nombreux sujets et transmettent la connaissance ainsi produite.

L'explorcorps : C'est le service d'exploration des Jedi, ils ont pour mission de découvrir de nouveaux mondes, de nouvelles civilisations, de récolter d'anciens artefacts, d'ouvrir de nouvelles routes hyperspatiales sûres...Leurs bases d'opération sont des avant-postes de ravitaillement et réapprovisionnement. Ils ont pour tâche de repousser les frontières de l'espace connu. Dépendent aussi de ce corps, l'académie d'archéologie, la société zoologique interstellaire.

Le Haut-Conseil : Il se compose des plus éminents membres de l'ordre. Les plus sages et les plus braves. Ce sont les gardiens des traditions et constituent la plus haute autorité de l'ordre. Composé de douze maîtres ; Ils avaient en charge la politique de l'ordre. Ils étaient divisés en trois groupes : les membres à vie au nombre de 5, les membres à long terme de 15 à 30 ans, au nombre de quatre. Les trois derniers étaient choisis pour de courtes périodes entre cinq et dix ans.

Les fondements de l'ordre :

Ce que l'on nomme les trois piliers du Jedi constituent la base de l'engagement de cet ordre monastique et de la Foi de ses membres. Il s'agit de la Force, la connaissance et de l'autodiscipline.



^{2,5} LES STATUES ORNANT LES MARCHES DU TEMPLE JEDI REPRÉSENTE LES TROIS PILIERS.

Les catégories de Jedi :

La dénomination des différents types de Jedi traduit plus un caractère et une attitude des membres de l'Ordre qu'une véritable fonction.

Les consulaires :

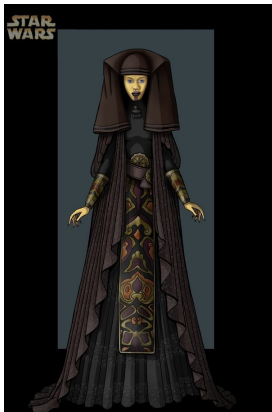
À l'instar de tous les chevaliers Jedi, un Jedi Consulaire est évidemment versé dans les arts du combat. Cependant, et contrairement aux gardiens, les Jedi Consulaires se jettent rarement dans une bataille dans un premier temps pour régler les problèmes, cette classe de Jedi privilégiant la compréhension des mystères de la Force. Les Consulaires oeuvrent donc à traduire dans les faits et la société galactique les principes du code Jedi, au contraire des gardiens ce ne sont pas des guerriers, ce sont des pacifistes convaincus qui préfèrent user de leurs talents de scientifiques, d'ambassadeurs, de diplomates ou de conservateurs et d'archivistes et même de guérisseurs ou de prophètes pour aider ceux qui ont besoin de leur expertise. Les maîtres Jedi consulaires les plus estimés sont membres du conseil de la réconciliation dont le rôle est de traiter avec les différents groupes politiques ou lobbys qui font fonctionner la république galactique. Ce conseil travaille avec le corps diplomatique de la République. Il n'est pas rare que des cultures étrangères insistent pour négocier en présence d'un Jedi consulaire lorsqu'elle souhaite intégrer le sénat. Les consulaires sont aussi les intercesseurs et les intermédiaires entre deux peuples en conflit. Parmi les Jedi ce sont eux qui généralement disposent du plus haut degré de connexion avec la Force. Cependant, le combat n'étant pas toujours évitable, les Consulaires s'entraînent au combat au sabre laser, privilégiant surtout le style Niman ou Forme VI qui correspond le mieux aux Consulaires, car elle leur permet de mieux se concentrer sur la politique et sur les dons de la Force, plus que sur le combat. Lorsqu'un Jedi Consulaire accède au rang de Maître Jedi, on l'appelle Maître de Sagesse. Ainsi, ce qu'un Jedi gardien préfère réaliser par le combat, un Jedi Consulaire le réalise par le dialogue et par la Force. Parmi, les quatre Maîtres Jedi qui ont construit le Temple Jedi de Coruscant, deux d'entre eux étaient des Maîtres Sages. Il faut aussi savoir que la tradition Jedi voulait que les Consulaires portent des sabres laser à lame verte, même si ce n'était pas toujours le cas puisqu'un Jedi peut choisir librement la couleur de sa lame.

Diplomates :



Plus actives et moins symboliques que les fonctions des Jedi ambassadeurs, ils élaborent les modalités d'un accord et à maintenir la paix galactique. En négociant un traité, le diplomate peut mettre fin ou éviter des millions de morts qui résulteraient d'une guerre.

Ambassadeurs :



Ils travaillent de conserve avec les officiers du gouvernement. Ils sont la vitrine de la république. Ils agissent en tant que représentant de la république au sein de nouveaux mondes découverts ou de ceux qui envisagent de rejoindre la république.

Chercheurs :

Ils utilisent leur intelligence exceptionnelle et leurs pouvoirs pour approfondir la connaissance de l'univers physique dans toutes composantes sciences dures fondamentales et « humaines ». Toutes les disciplines du savoir sont représentées.

Gardiens du savoir :

Cette dénomination regroupe les historiens, les bibliothécaires, les archivistes jedi qui ont en charge la préservation et la transmission de toutes les sources documentaires amassées depuis la naissance de l'ordre jedi sur Ossus après l'exode des tythans. Ils gèrent également l'acquisition des données, d'artefacts ou d'oeuvres d'art liés à l'histoire galactique et de l'ordre Jedi.

Naturalistes :

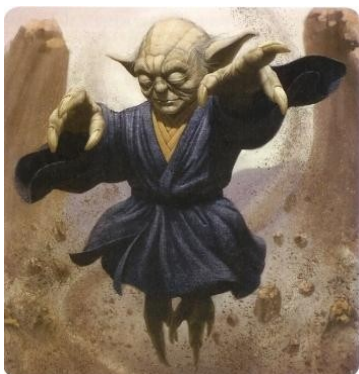


La Force est créée par tous les êtres vivants et de ce fait doit être protégée. Ces Jedi ont une connexion spéciale avec la Nature et ses formes de vie. Ils sont bien plus que de simples gardes forestiers et encore plus éloignés des éco-terroristes. Ils sont souvent envoyés dans les mondes-frontières pour apporter leur aide dans la formation de colonies et s'adapter à la vie extra-terrestre. Si vous vous disputez avec un Naturaliste, vous devrez passer au travers de ses pieds de Rancor.

Les guérisseurs :

Ces jedi se consacrent à la médecine travaillant en étroite collaboration avec le corps médical jedi et avec le medcorps auquel ils peuvent être affectés suivant leur souhait éventuel. Ils supervisent l'infirmerie du temple de Coruscant et celles des autres praxeum éparpillés au travers la galaxie. Leurs pouvoirs sont donc principalement axés sur les facultés curatives ou à la vie.

les Prophètes :



Ceux qui étudient les arts de la Méditation préfèrent exercer leurs esprits plutôt que leurs muscles. Ce sont les penseurs et les maîtres de la pensée et de l'esprit. En période du conflit ils coordonnent les actions des "guerriers" par leur puissante méditation de bataille Jedi tandis qu'ils détruisent la volonté de leurs ennemis pour obtenir la Victoire. Ne faites pas d'amalgame, ils ne chargeront pas, sabre-laser activé, le terrain de bataille, mais sont parmi les plus courageux et puissants de la Chevalerie. Pour citer un exemple d'un Maître de la Méditation, ne cherchez pas d'autre personne que la légendaire Nomi Sunrider.

Factotum :



Les Factotums ont un caractère commercial. Ils tendent à être des Orateurs, des conteurs, des éducateurs et tout ce qui s'en suit. Ils sont formés pour s'adapter à n'importe quel environnement et ont un large choix de cours lors du choix de leurs études. Factotum est la seule discipline où un apprenti ne doit pas privilégier un maître. Ces étudiants tendent à errer dans l'Univers pour chercher la connaissance en passant de maître à maître (mais, comme toujours, ce que lui dira le Maître sera suivi... un apprenti ne peut pas prendre congé sans la permission du Maître). Beaucoup de chefs gouvernementaux préfèrent les conseillers libéraux et demandent des Factotums. En général, si vous ne savez pas ce que vous voulez étudier, devenez Factotum.

Les Artefacteurs :



Créateurs, bricoleurs, et inventeurs de l'ordre Jedi. Ils tendent à avoir une nature très technique et possèdent une très grande affinité avec les machines. Ce sont aussi des informaticiens de haute volée capables de toutes les prouesses avec un ordinateur.

Les sentinelles :

Si les Jedi gardiens se centrent davantage sur les aptitudes de combat et que les Jedi consulaires sont plus tournés vers la compréhension de la Force et sa maîtrise, les Jedi Sentinelles pour leur part représentent l'équilibre entre ces deux classes de Jedi. Ainsi, ces derniers cherchent à trouver un équilibre entre leurs compétences de combattants et leur maîtrise de la Force. Par conséquent, de tous les Jedi ce sont ceux qui sont les plus en phase avec la société civile, il y sont immergés la plupart du temps car ils mènent un travail de veille pour prévenir toute résurgence d'une activité des Siths. En plus de grands talents dans la Force, ils ont une force de caractère très importante pour pouvoir résister aux tentations de toutes sortes qui se présentent à eux sous les formes les plus diverses. Les sentinelles abordent sans complexe des domaines de compétence que les autres membres de l'ordre ne peuvent assumer : le piratage informatique, la surveillance, la filature, l'infiltration d'organisations criminelles pour les démanteler, l'espionnage ou l'ingénierie technique. En terme d'effectifs ce sont les moins nombreux, mais ils s'agit certainement des plus dangereux en combat singulier. La lame de leur sabre-laser est de couleur jaune la plupart du temps. Les ombres et les investigateurs quant à eux, se distinguent en arborant des lames rouges pour les premiers et violettes pour les seconds. Ce sont ces deux derniers groupes qui sont amenés à faire le plus de compromis moraux, c'est pourquoi ces spécialités sont exercées en priorité par des baadu ou des Jedi gris. Certains agissent aussi en tant que recruteurs parcourant sans cesse la galaxie.

Les ombres Jedi :



Ce sont les espions de l'ordre, capables d'infiltrer toutes sortes d'organisations ou de groupuscules afin de démanteler les réseaux criminels qu'ils ont tissé, qu'ils soient ou non affiliés aux Siths.

Les investigateurs :



Chaque fois qu'il y a un rapport d'activité supposée des Siths, un investigateur est missionné pour mener une enquête approfondie pour élucider les faits signalés. Ce sont les détectives de l'ordre Jedi résolvant des énigmes de toute nature. Ils prêtent main forte aux autorités dans le cadre d'enquêtes criminelles également...

Archers :



Une arme : l'arc-laser, une mission : protéger les hautes personnalités de la république et de l'ordre Jedi en tant que sniper. Ces Jedi sont spécialisés dans le combat à distance, et en particulier au tir à l'arc-laser. Ce type d'arme ne peut en effet être manié que grâce à des techniques de Force très spéciales. Les tirs d'arcs-laser sont faits d'énergie spirituelle. Ils ne tuent pas mais neutralisent la ou les cibles choisies en les plongeant dans l'inconscience. Les armures sont inefficaces contre de tels salves. Un archer expérimenté peut atteindre jusqu'à 5 cibles simultanément.

Les Gardiens :

Les Jedi gardiens sont les lointains héritiers des premiers tythans qui quittèrent leur planète natale dans l'optique d'assurer la sécurité des frontières galactiques de l'époque et celle des routes hyperspatiales. Depuis la défaite des derniers Siths à Ruusan, la république n'a plus d'armée de métier. Du coup les gardiens s'y sont en quelque sorte substituer tout en remplissant des tâches de maintien de l'ordre et en menant des enquêtes de police au sein du département judiciaire. Les gardiens interviennent principalement sur les mondes de la bordure extérieure ou des quelques colonies de l'espace sauvage, où les forces de sécurité locales sont en difficulté. Le rang que peut atteindre un chevalier est celui de maître guerrier, maître d'arme (instructeurs) ou maréchal de l'air suivant sa spécialité car au sein des gardiens on en distingue trois : les soldats, les instructeurs et les pilotes de chasse. Combinant à la fois l'entraînement physique avec leur maîtrise de la Force, les Jedi gardiens se concentraient avant tout sur leurs prouesses au combat. Il était rare d'avoir des gardiens puissants dans la Force. Ils se focalisaient plus sur l'usage de leurs aptitudes au combat que sur leurs pouvoirs. Les gardiens Jedi étaient de terribles adversaires, capables de réaliser de formidables mouvements acrobatiques avec leurs armes. Les formes de combat au sabre laser n'avaient aucun mystère pour eux et ils changeaient facilement de style au cours d'un duel pour troubler leur adversaire et prendre l'avantage. Leur style de combat était très intuitif grâce à la Force et leur permettait de se créer une barrière défensive infranchissable tout en portant des attaques variées et puissantes. Les Jedi gardiens étaient inébranlables pendant la bataille et étaient souvent sources d'inspiration pour leurs frères d'armes. Ils étaient aussi connus pour maîtriser la Méditation de Combat, même s'il se focalisait sur le combat, un gardien Jedi avait aussi des connaissances en médecine et était capable de se mettre en transe pour soigner ses blessures et celles des autres. Toutefois, ses compétences en la matière n'étaient pas aussi développées que celles d'un guérisseur Jedi. En fait, on peut penser qu'ils s'entraînaient avant tout à l'usage de pouvoirs qui créaient des barrières défensives autour de leur corps. Ceux qui étaient imprégnés par le côté lumineux évitaient généralement d'utiliser la Force pour résoudre une affaire, préférant trouver d'autres solutions ; ils préféraient faire usage de la Force que lorsque c'était vraiment utile. Ils utilisent généralement une lame bleue. Ils sont la première ligne de défense contre les ennemis de la république. Ils font office de soldats et d'agents de police pour préserver l'ordre au sein de la république.

Les soldats de paix :



Malgré le dévouement envers la paix des chevaliers Jedi, ils comprennent que la Galaxie n'est pas parfaite et que la Violence est un mal nécessaire. ces nobles Samurai ne croient pas en la Paix au travers d'une puissance de Feu supérieur... mais d'une compassion supérieure. La Vie est précieuse et ne doit être prise qu'en dernier ressort. Les Guerriers sont les premiers gardiens de cette paix. Ils sont envoyés partout où il y a un conflit, l'anarchie ou le Sith. Spécialisés dans le maintien de l'ordre et la sécurité, ils ne sont généralement pas sur des lignes de front, ils sont plutôt formés au contrôle de la foule, à l'arrestation de suspects et à l'endiguement des menaces avant que la violence n'éclate. A la requête des gouverneurs planétaires, ils sont en poste sur les mondes de la républiques où ils travaillent comme agents de liaison pour les polices locales et comme assistants des enquêteurs pour lutter contre les différentes formes de crime. Sur Coruscant, ils assurent la sécurité du temple et de ses environs et prêtent main forte aux judiciaires de la république.

Les instructeurs :



La plupart d'entre eux, souvent des combattants très expérimentés, servent au sein des praxeum satellites de Coruscant et dans les vaisseaux-académies. Ils s'attachent à former les initiés et les padawans aux différents arts martiaux pratiqués par les jedi et aussi et surtout le maniement du sabre-laser. Les plus brillants reçoivent le titre de maître d'arme et ont pour mission d'encadrer les instructeurs (des chevaliers ou des maîtres chevronnés). Parmi eux, on trouve aussi des spécialistes d'armes exotiques ou des artistes martiaux qui n'utilisent pas d'autres armes que leur corps à l'exemple des Moines Aïki. Tandis que les Moines de Shimura n'emploient que des armes blanches ou contondantes délaissant l'usage du sabre laser qu'ils jugent vulgaire.

Les armes particulières sont les fléaux d'arme, la lance-laser, le fouet-laser, les saï-laser, tonfas-laser, parfois des blasters assommants ou encore le sabre-laser à double lame.

Les pilotes de chasse :

Ils servent au sein des escadrilles de chasse des forces de défense planétaire de différents mondes de la république. Ils utilisent la force pour augmenter leurs réflexes, la précision de leurs tirs et clarifier l'esprit de combat de leurs coéquipiers.

Autres exemples de Gardiens :



Les Jedi Gris :

L'exemple des Jedi gris montre que l'orthodoxie et le dogmatisme de l'Ordre Jedi n'étaient pas toujours correctement respectés. Cette voie rigoureuse était même souvent abandonnée ; mais ce n'était pas pour autant que tous ceux qui renonçaient à la suivre devenaient des Jedi noirs : certains ne faisaient que couper les ponts avec le conseil. On appelait Jedi gris tout Jedi qui, s'étant rendu compte qu'il n'était pas en phase avec le code Jedi et les enseignements qui en découlaient, ou bien ayant été le témoin d'un trop-plein de barbarie, voire d'un drame qui l'avait touché de très près et qui, en conséquence, l'avait purement et simplement dégoûté de l'ordre Jedi en tant qu'institution sclérosée, s'était dangereusement rapproché de la frange séparant le Côté Lumineux du Côté Obscur. L'un de ces individus pouvait tout aussi bien être ramené vers la Lumière avec une étonnante facilité que s'enfoncer à jamais dans les Ténèbres...

Les Jedi déviants :

Rapides, ces Jedi savaient très bien se défendre, ce qui passait par une excellente aptitude à dévier les tirs ennemis. Leurs coups étaient puissants et ils savaient faire preuve d'un soupçon d'initiative si le besoin s'en faisait sentir. Plutôt chanceux que véritablement doués en général, il était fréquent pour une partie d'entre eux de se livrer à certains commerces illégaux. Étrangement, leur réputation, sans être exceptionnelle, était assez bonne, bien qu'ils aient tout de même une affinité inquiétante avec le Côté Obscur que ne contrebalançait pas totalement leur lien naturel avec la Force. Pour résoudre ce mystère, il faudrait peut-être tout simplement prendre en compte leur sens inné du « bluff ». Forts, maîtres d'eux, sages, intelligents et bons bretteurs, leur arme de prédilection était, cela s'entend, le sabre laser ; néanmoins, ils ne rechignaient pas non plus à utiliser un Pistolet Blaster, et même un Pistolet Blaster Lourd. Pilotes exceptionnels, ils recouraient à des cargos légers que leurs connaissances en astronavation, alliées à celles qu'ils avaient dans le domaine informatique, leur permettaient d'utiliser pour mener à bien des opérations dans l'espace. Bons collecteurs d'informations, ils avaient appris à se cacher relativement bien, et pouvaient de ce fait se déplacer en toute discrétion. Les Jedi déviants étaient aussi de bons diplomates, quoique n'hésitant pas à intimider leurs vis-à-vis pour arriver à leurs fins. Sachant se servir de leur sensibilité à la Force pour faire des sauts surhumains comme pour réussir des réceptions prodigieuses, il convient de préciser qu'ils avaient un mental de guerrier. Enfin, outre quelques autres qualités auxquelles ils pouvaient prétendre, l'on pourrait s'attarder pour conclure sur ce qui les caractérisait le plus : leur code de conduite, très laxiste. Ce dernier était encore assez sévère pour les plus faibles des Jedi déviants, ceux qui pour la plupart croyaient encore dans les idéaux de l'Ordre Jedi - mais s'obscurcissaient progressivement dans les affres de la corruption, pour finir par se perdre définitivement s'ils ne recevaient aucune aide. L'Ordre Jedi en faisait sa priorité, choix d'autant plus sensé que leur puissance pouvait encore croître. Cela étant, la défiance était de mise : les anciens Jedi déviants n'étaient pas autorisés à prendre d'apprenti, du moins tant qu'on n'était pas sûr qu'ils ne risquaient plus de sombrer du Côté Obscur. Ceux d'un niveau moyen, eux avaient complètement rejeté la voie des Jedi, et ne souciaient plus que de leurs désirs personnels ; ils dérogeaient aux règles qu'on leur avait inculquées lors de leur entraînement pour se contenter de satisfaire leurs ambitions et leurs envies, bien plus tangibles et concrètes que leur ancienne approche spirituelle de l'existence. Quant aux plus puissants des leurs, on en trouvait qui se consacraient à la piraterie, d'autres choisissaient, de temps à autre, de se faire les dirigeants d'un petit lopin de terre quelque part dans la galaxie.

L' équipement de mission des Jedi :

Lorsqu'un Jedi partait en mission, il portait généralement les habits traditionnels de l'Ordre Jedi ou du nouvel ordre, c'est à dire une tunique et une bure ample, qui ne lui permettaient pas de transporter de l'équipement. C'est pourquoi chaque Jedi était également équipé d'une ceinture utilitaire, le plus souvent portée à la taille, qui contenant de nombreux éléments qui pouvaient se révéler utiles à sa mission. La ceinture et l'équipement qui y était intégré étaient conçus pour être légers et portatifs. Ainsi, une ceinture complètement chargée ne dépassait pas les 4 kilos et revenait à un coût d'environ 600 crédits. Du temps de l'ancienne République, les Jedi étaient chargés de composer eux même leur propre ceinture, tandis que dans les dernières années de la République, l'Ordre Jedi fournissait la ceinture complète avec l'ensemble de son équipement, ou des recharges le cas échéant, aux Jedi partant en mission. Bien que chaque Jedi pouvait modifier le contenu de sa ceinture, la plupart contenaient les éléments suivants : Le détecteur de Force

Balise de repérage :

A garder sur soi en toute circonstances. Ce dispositif à hyperondes est relié au temple le plus proche par une fréquence sécurisée. Cela veut dire que vous pouvez communiquer instantanément avec le temple en question dans un rayon de 40 000 années-lumière. Ainsi en cas d'urgence cela permet de correspondre avec l'ordre.

Lance-grappin à air comprimé :

Lorsque le crochet est projeté, le liquide durcit et se transforme en un câble haute résistance d'une longueur maximale de 20 m et d'un point de rupture de 550 kg.

- 3 jours de rations alimentaires sous forme de capsules.

- 1 pack médical 8-2A :

Quels que soient leur mission et l'endroit où ils se trouvaient, les Jedi pouvaient rapidement se retrouver dans des situations dangereuses où la Force ne suffisait pas à les protéger. Bien que les Jedi disposaient d'un excellent instinct de survie, leur offrant plus de chance que les autres de s'échapper vivant de ces situations explosives, ils n'étaient pas immunisés contre les maladies et les empoisonnements qu'ils pouvaient contracter de diverses manières sur le terrain. C'est pourquoi chaque Jedi portait à sa ceinture un léger nécessaire médical 8-2A. Étrangement, ces packs ne contenaient pas

ce qu'on s'attendait à trouver en premier dans un kit de soin, c'est à dire des compresses de Bacta ou des produits désinfectants. Les Jedi pouvaient en effet compter sur la Force pour contrôler et accélérer la guérison de leurs blessures les plus communes et l'absence de ces produits donnait plus de place pour transporter divers produits plus élaborés. Ces derniers étaient souvent utilisés pour traiter ou retarder les effets de nombreuses maladies que le Jedi était susceptible de contracter en mission. Le kit complet était léger et peu encombrant, ce qui permettait au Jedi de l'emporter partout avec lui en l'accrochant à sa ceinture utilitaire jedi, aux côtés de son sabre laser et de ses autres équipements.

- 1 pack de cellules énergétiques de rechange.
- 1 pack énergétique de rechange.
- 1 respirateur Aquata A 99.

Le Respirateur Aquata A99 était un petit dispositif utilisé par les Jedi pour pouvoir respirer dans un environnement hostile ou dépourvu d'oxygène sous sa forme gazeuse. L'utilisateur plaçait le respirateur dans sa bouche et pouvait dès lors respirer en toute tranquillité dans n'importe quel type d'environnement qu'il soit aquatique, toxique ou même dépourvu de tout gaz comme le vide. Le dispositif était équipé d'un filtre qui stoppait tous les composés dangereux détectés dans l'air inspiré ainsi que de deux petits réservoirs d'oxygène comprimés qui fournissaient à l'utilisateur le gaz vital dont il avait besoin. Il pouvait être facilement modifié pour correspondre aux exigences gazeuses des espèces qui ne supportaient pas l'oxygène. Le modèle A99 était également très compact.

- 1 comlink, Hush 98 de Soro Suub

Au fil du temps et depuis leur début, les Jedi n'ont cessé de vouloir étoffer leurs rangs afin d'ouvrir les voies de la Force au plus grand nombre, tout en assurant l'avenir de leur Ordre. En effet, bien qu'ayant une longévité supérieure à la moyenne, les Jedi étaient loin d'être immortels: une mort naturelle arrivait le plus souvent quand ils ne succombaient pas au combat lors de grandes batailles. C'est ainsi que l'Ordre, à travers le Conseil Jedi, fit du recrutement de nouveaux individus sensibles à la Force une de ses grandes priorités. Cette tâche essentielle était également importante pour la Galaxie entière, et c'est pourquoi de nombreux efforts furent réalisés pour la détection de nouveaux élèves. Plusieurs procédés et appareils furent employés au cours de l'Histoire de l'Ordre pour cela, l'un d'entre eux étant le comlink Jedi, ou tout du moins une partie. Celui-ci avait en effet tous les attributs d'un comlink ordinaire à ceci près qu'il possédait une unité pour recueillir des échantillons sanguins, en plus d'un système de sécurité et d'un projecteur de silence. Ainsi, un Jedi repérant un être qu'il pensait sensible à la Force pouvait le soumettre, parfois à son insu, à une prise de sang pour confirmer ses soupçons. L'analyse sanguine se faisait ensuite par ordinateur: celui du comlink ou un autre situé à proximité vers lequel l'échantillon pouvait être transféré. L'examen consistait essentiellement à mesurer le taux de Midi-Chloriens, des organismes microscopiques présents dans toutes cellules qui servaient d'agents de communication entre une cellule, soit un organisme entier, et la Force. Ainsi, plus un individu avait un taux de Midi-Chloriens élevé, plus celui-ci était sensible et puissant dans la Force. C'est par exemple de cette manière que le Maître Qui-Gon Jinn découvrit qu'Anakin Skywalker avait un taux de Midi-Chloriens record qui dépassait même celui du Maître Jedi Yoda. Si cette analyse se révélait concluante, l'individu dont le taux de Midi-Chloriens avait été mesuré était ensuite présenté au Conseil Jedi afin qu'il passe une autre série de tests, parmi lesquels pouvait être trouvé celui du "détecteur de Jedi".

Parfois certains Jedi utilisent en complément un com-link de poignet afin d'être plus libres de leurs mouvements, il s'agit du Kultech KP-009. Il s'agit d'un modèle d'une portée de 100 km permettant aussi des communications sol-espace. Il est également en mesure d'émettre un voile de bruit blanc anti-écoute.

- 1 Torche.
- 1 attache pour le sabre laser.

- 1 projecteur holographique portable :

Projeteur de petits hologrammes documentaires monochromes de tous types suivant les besoins. Peut être relié à la balise de repérage pour recevoir des informations. Il peut fonctionner en autonomie si l'on télécharge au préalable les données.

L'armement Jedi :

Le Sabre Laser :



Prototype pictured. Final product may vary.



A double ou simple lame ou bien à manche incurvé, le sabre est l'arme caractéristique qui identifie un adepte de la Force sans aucun doute possible. Il en existe des versions étourdissantes dévolues à l'entraînement des jeunes initiés. Quand il est à double phase, il est possible de faire varier la longueur de sa lame, grâce à l'utilisation de deux cristaux.

sabres laser à double-lames :

Compétence: Sabre laser double lame.

Pouvoirs utilisés: Combat au sabre-laser

Difficulté: Très Difficile

Dommages: CONT+5D

Notes: +1D pour parer. Si l'utilisateur manque son jet de difficulté de plus de 5 points, il se blesse. La plupart des modèles peuvent être employés comme sabre-laser "normaux". Cette action doit être déclarée au début du round. Les dommages demeurent égaux à CONT+5D.

Description: Une arme légère ultra rare, le double sabre-laser est composée d'une garde allongée (environ 2 fois la longueur normale), pouvant projeter une lame à chaque extrémité. Ceci lui donne polyvalence et vitesse contre les attaques d'un bâton, mais la rend BEAUCOUP plus dangereuse pour son l'utilisateur. Pour cette raison, il peut habituellement être employé en tant que sabre-laser normal à lame simple. Cette arme a été considérée par beaucoup de Jedi comme une arme du côté obscur, principalement de part le fait que son utilisateur le plus célèbre fut le Seigneur de la Sith [Exar Kun](#).

Sabre d'entraînement :

Compétence: sabre-laser

Pouvoirs utilisés: Combat au sabre-laser

Difficulté: Difficile

Dommages: 5D paralysant

Notes: Lorsque utilisé contre des tirs paralysants, il est capable d'absorber à hauteur de son code-dés les dommages, tout comme une armure. Le Jedi peut ajouter son code-dés aux dommages du sabre étourdissant. Peut également être employé pour parer des armes de mêlée et des sabre-lasers.

Description : Incapable de couper la matière, le sabre étourdissant provoque un choc neurologique à sa cible, qui se réveillera dix minutes après avec un mal de tête. Ceci en fait une arme parfaite pour négocier avec une foule indisciplinée que le Jedi n'arrive pas à raisonner. Elle se tient exactement comme un sabre-laser, en faisant une parfaite arme de formation. Malheureusement, elle ne peut pas bloquer de projectiles ou des tirs de blaster.

« *L'arme noble, d'une époque civilisée* », c'est avec cette formule qu'Obi-Wan Kenobi présente le sabre laser à Luke Skywalker. Au-delà d'une arme, le sabre laser est un symbole. Celui de l'Ordre Jedi et de ses membres à travers toute l'Histoire de la Galaxie, mais aussi celui de leurs terribles ennemis, les Sith. D'allure simple et s'inspirant des épées ancestrales, il est en réalité un condensé exceptionnel de technologie et de savoir-faire Jedi. Du plus profond des mémoires et Les Guerres de la Force, près de vingt-cinq mille ans avant la Bataille de Yavin, l'Ordre Jedi fut toujours lié à des armes de cérémonies. Les premiers Chevaliers maniaient alors des épées faites d'acier dans lesquelles ils incorporaient des éléments grâce à l'alchimie Jedi en suivant un rituel dit de Forge Je'daii. Plus tard, en combinant ce rituel et des technologies diverses, les Jedi parvinrent à « bloquer » un faisceau laser, préfigurant les futurs sabres laser en s'inspirant du sabre de force des Rakatas. Quinze mille cinq cents ans avant la Bataille de Yavin, alors que la Querelle Duinogwain menace Coruscant, les Jedi parviennent à développer une méthode afin de boucler l'arc énergétique et ainsi créer la première lame à alimentation portable. Instables et pourvus de batteries limitées, ces premiers sabres ne pouvaient pas être utilisés sur une période prolongée en raison des risques de chauffe de générateur d'énergie. Sept mille ans

avant la Bataille de Yavin, durant le Siècle de l'Obscurité, les sabres laser connaissent une nouvelle évolution qui leur garantit alors une stabilité affirmée. Cependant, le besoin énergétique est toujours assuré par un générateur externe, porté à la ceinture mais sa taille s'est fortement réduite. Le câble reliant le bloc batterie au sabre en lui-même reste néanmoins une contrainte quant aux mouvements de l'utilisateur, interdisant par exemple le lancer de l'arme. Toutefois, avec cette stabilité acquise, le sabre laser devint un avantage indéniable lors des affrontements en face à face, y compris contre des adversaires en armures lourdes. Il faudra attendre la fin de la Grande Guerre de l'Hyperespace, et plus précisément la période des Massacres Gank, quatre mille huit cents ans avant la Bataille de Yavin, pour que les sabres laser prennent l'aspect que nous leurs connaissons aujourd'hui. Le générateur portable et le câble d'alimentation disparaissent en effet au bénéfice d'un dispositif énergétique interne au manche de l'arme. Grâce à un mécanisme supraconducteur interne permettant de réutiliser la puissance libérée pour recharger la cellule d'énergie, la question de l'alimentation ne se pose plus et c'est tout le maniement de l'arme qui s'en retrouve libéré.

Suite à la Grande Purge Jedi décidée par Palpatine, les sabres laser deviennent des objets rarissimes pour lesquels les collectionneurs sont prêts à débours des sommes faramineuses. L'Ordre Jedi disparu et ses membres pourchassés jusqu'aux confins de la galaxie, posséder un sabre laser devient aussi dangereux que gratifiant pour les aventuriers et les milliardaires en mal de sensations. Durant tout le règne de Palpatine, la répression à l'égard des Jedi s'amenuise à mesure que les membres de l'Ordre déchu disparaissent. La seule mention officielle de sabre laser concerne le bras droit de l'Empereur, Dark Vador, dont la lame écarlate au son inquiétant effraie plus qu'elle ne tranche avec les années. Une poignée de soldats de choc aura la chance, éphémère, de voir un combat entre deux adeptes des arts Jedi lorsque Dark Vador affrontera Obi Wan Kenobi dans un des couloirs d'accès au hangar principal de l'Etoile Noire, première du nom. L'émergence du nouvel ordre Jedi, vingt-cinq ans après la Bataille de Yavin, marque le renouveau du sabre laser. Grâce à Luke Skywalker et à la (re)découverte de savoirs anciens conservés par le biais de la technologie des holocrons, les Jedi connurent un nouvel essor et de fait, on assista à la construction de nouveaux sabres laser. On peut également noter que d'autres groupes d'utilisateurs de la Force –autres que les Jedi et les Sith donc ont eu accès à la fabrication de sabres laser. Parmi eux, on peut citer les Revenants de Desann, les Disciples de Marka Ragnos...

Conception :

Le rituel de construction d'un sabre laser fait partie intégrante de la formation d'un Jedi. Cela met en pratique, non seulement l'habileté technologique du Padawan, mais également son lien avec la Force. Durant l'Ancienne République, les cavernes d'Illum ou de Dantooine servaient à la fois de lieux de cérémonie et de gisements de cristaux, que les Jedi choisissaient après une longue méditation à travers la Force. Traditionnellement, la construction d'un sabre laser se déroule sur un mois mais il est dit qu'au plus fort de la Guerre des Clones, ce délai fut ramené, parfois, à deux jours seulement. IL faut d'abord rassembler avec le plus grand soin les composants qui feront de l'arme une œuvre unique : manche, activateur, lentille(s), cellule d'alimentation et le crystal. Le processus est assimilé à une conquête de soi-même résumée par ce mantra :

Le crystal est le cœur de la lame

le cœur est le crystal du Jedi.

Le Jedi est le crystal de la Force.

La Force est la lame du cœur.

Tous sont entremêlés : le crystal, la lame et le Jedi

Ils sont un dans la force, rendus brillants dans sa lumière.

La fabrication proprement dite est l'étape finale et nécessite la plus grande communion avec la force grâce à laquelle tous les composants seront assemblés à l'échelle moléculaire.

Fonctionnement

Dès lors que le sabre est activé, la cellule d'alimentation libère de l'énergie qui se diffuse dans la chambre des cristaux (cristal principal et cristaux de mise au point). Ce flux est ensuite successivement chargé positivement et négativement afin de palier à toute déperdition d'énergie, ce qui entrainerait une émission de chaleur. Enfin, les supraconducteurs permettent à l'arme de se recharger d'elle-même en récupérant l'énergie émise pour la redistribuer à la cellule d'alimentation. Même s'il peut apparaître que tous les sabres laser se ressemblent, une inspection plus ou moins minutieuse permet de se rendre compte qu'ils sont tous uniques. Cela est dû à la volonté de personnalisation de leurs possesseurs mais aussi, parfois, aux nécessités physiologiques ou morphologiques de l'utilisateur.

Ces armes sont édifiées sur base d'un crystal de type adegan mephite qui est le plus largement utilisé par les Jedi. Notez que les cristaux utilisés pour la fabrication des sabres lasers s'écrivent avec un « Y » dans la galaxie de Star Wars. Il existe en effet nombre d'autres minéraux pouvant servir d'usage à leur

fabrication mais qui ne donnent aucun pouvoir à la lame ou à son utilisateur. Ils peuvent toutefois être employés si un joueur privilégie la couleur de sa lame par rapport à une couleur imposée par un pouvoir particulier.

Bal'ta'ran Crystal: Minés par les esclaves des bitthaevriens sur le monde de guiteica, les cristaux bal'ta'ran sont peu répandus dans la galaxie bien que l'Empire Galactique en ait encouragé le développement de l'activité minière.

Damind Crystal : Lorsqu'il est utilisé pour fabriquer un sabre laser, un crystal damind issu de Daminia produit une lame plus longue que la normale ce qui facilite l'interception et le renvoi de décharges de blaster. Son usage est plus répandu chez les Sith que chez les Jedi.

Empeth Crystal: Ces cristaux n'apparaissent que tous les dix ans et une seule paire à la fois. Ils semblent contenir naturellement de la lumière alors qu'ils croissent et une fois récoltés, ils sont quasiment indestructibles. Ils continuent de briller jusque 5 ans après leur récolte sur Lazerian IV après quoi ils deviennent ternes. La vallée de crystal où ils apparaissent est sous la protection du roi de Devit et farouchement gardée par ses 12 gardes royaux.

Eralam Crystal: Les bombardements orbitaux de la troisième lune d'Erai par les forces Sith l'ont rendu très rare. Les cristaux d'Eralam utilisés dans un sabre laser produisent une lame supérieure blanche et pure.

Eternity Crystal : Crystal très rare, étant le pinacle de la science Jerni de la planète Jerne, le crystal d'éternité peut conférer à son porteur des visions du passé visant à améliorer le présent.

Katak Crystal: On connaît très peu de choses sur les origines de ces cristaux qui sont presque exclusivement utilisés par les utilisateurs du Côté Obscur.

Hiridu Crystal: Les cristaux d'Hiridu sont connus pour augmenter sensiblement l'efficacité des moyens de communication et la puissance des signaux. Provenant de Generis dans le secteur d'Atrivis, l'alliance rebelle tira parti de ces propriétés pour y installer un centre de communications.

Lava Crystal : Les cristaux de lave sont assez répandus sur les planètes volcaniques, comme Mustafar. Les sabres lasers construits avec ce type de crystal produisent une lame dont l'aspect est proche de la lave. Ces cristaux sont moins concentrés et moins stables que des cristaux normaux mais sont tout de même très puissants.

Lorrdian Crystal: Ces cristaux sont nés pendant les Désordres Kanz, quand les Lorrdians asservis ont développé une forme de communication cinétique pour mieux communiquer entre eux. Cela conféra aux lorrdian la capacité de prédire certaines choses de par l'observation subtile et prudente notamment du langage du corps. Certains lorrdians sensibles à la Force reproduisirent ces capacités en les incluant dans un crystal.

Luxum Crystal: Ces cristaux sont originaires d'Ambria, une planète formée par des énergies sombres où on les trouve près du Lac Natth grâce à une longue et profonde méditation. Ils sont très efficaces contre les droïds et confèrent à la lame qui les utilise des effets ioniques. Ils ont notamment été utilisés par le Jedi fugitif Jax Pavan après qu'il ait perdu son sabre laser dans un combat contre Dark Vador.

Nak'Tra Crystal: Minés sur Kashyyyk dans les cavernes de Myyydril par la tribu du même nom, les cristaux nak'tra sont la base de fabrication de biens des armes wookies. Le terme Nak'Tra traduit du shiriwook signifie mortel.

Nova Crystal: Très répandus dans toute la galaxie, les stocks les plus importants de Nova se trouvent sur la planète Myggeto. Ils servent parfois de monnaie d'échange dans les régions les plus reculées de la galaxie. Très instables et explosifs à l'état naturel, ils doivent être raffinés et assemblés et des éléments inertes pour être utilisables.

Permafrost Crystal: Les cristaux de permafrost sont d'un glacial bleu profond, comme la seule planète où ils sont recensés : Hoth. Leur formation reste une énigme mais leur coloration caractéristique est transmise à la lame de n'importe quel sabrelaser dans lequel ils sont incorporés. Quand ces cristaux ont été imprégnés par la Force de leur utilisateur, seul celui-ci devient capable d'utiliser le sabre laser avec lequel il est accordé.

Qixoni Crystal: Ces cristaux très rares et puissants se formaient sur une planète disparue il y a de cela des millénaires alors que son soleil est devenu une supernova. Ils sont d'usage exclusif aux utilisateurs du côté obscur de la Force. (6D de dégâts pour la lame)

Ruusan Crystal: Issus de la planète du même nom, ils n'affectent pas directement la qualité d'une lame de sabre laser mais aident le jedi à mieux canaliser et ressentir la Force. (+1D en CONT et en SENS)

Seoularian Crystal : Ces cristaux peuvent servir de source d'énergie s'ils sont traités correctement comme sur leur planète d'origine, Seoul 5. Ils possèdent la propriété unique de répondre aux ondes mentales et peuvent créer de puissantes ondes de choc pouvant étourdir un individu qui tente une agression télépathique envers le porteur du sabre équipé d'une telle pierre.

Stygium Crystal: Déjà 22 ans avant la bataille de Yavin, le Sénat galactique émit une loi qui réduisit fortement les exportations de Stygium dans le but d'enrayer la fabrication de dispositifs d'occultation pour vaisseaux spatiaux dont ils sont la composante principale. Les cristaux de Stygium sont alors devenus extrêmement rares et n'ont longtemps eu pour seule provenance que la planète Aeten II. Celle-ci fut en partie détruite 3 ans après la bataille de Yavin IV sur ordre du grand moff impérial Martio Batch utilisant à cette fin la super arme Tarkin dans le but de récupérer des cristaux qui serviraient plus tard à la construction du TIE Phantom. Ses plans furent contrecarrés par l'Alliance Rebelle. Depuis un gisement fut découvert sur Meramere. La lame produite par un cristal de Stygium est étrangement silencieuse comparée aux autres.

Sun Crystal : Très prisés des ewoks de la lune d'Endor, ces cristaux ont la propriété singulière de refléter, amplifier et de concentrer la lumière avec une grande efficacité. Sans protection oculaire adéquate, ils peuvent totalement aveugler une personne. On en trouve aussi sur Jazbina. Ce type de cristal était fort prisé par les jedi Miraluka, car cela pouvait incapaciter leurs adversaires, eux étant immunisés.

Vorsian Crystal: On trouve couramment ces cristaux sur la planète Vorsia. On ne connaît rien sur leur principe d'extraction.

Après l'exécution de l'ordre 66, (19 ans avant la bataille de Yavin IV) l'Empire Galactique a interdit la possession de tout cristal qui puisse être utilisé dans un sabre laser. Afin d'émuler cela augmentez toutes les raretés d'au moins 3 rangs et considérez le port d'un sabre laser comme illégal. Cet état de fait a disparu après la chute de l'Empire et la réapparition du nouvel ordre Jedi lors de la création de la Nouvelle République. (5 ans après la bataille de Yavin IV). Toutefois même sous cette ère les cristaux restent plus rares qu'à l'âge d'or de l'Ancienne République. Augmentez toutes les raretés de un rang (de 2 rangs lors de l'invasion des Yuzhaan Vong).



Signification des couleurs et options des sabrelasers :

A partir d'environ 4000 ans avant la bataille de Yavin, la couleur des sabrelasers était utilisée pour indiquer la classe d'un Jedi. Cette distinction de couleur est tombée en désuétude dans les 100 dernières années de l'ordre alors que la couleur des cristaux est devenue davantage due aux apports de ceux-ci principalement verts et bleus qu'au choix d'une voie. Des sabres lasers jaunes, oranges, violets ou autres restent d'usage jusqu'à l'avènement de l'Empire mais restent plus marginaux que les autres couleurs et souvent transmis de génération en génération. Ce n'est qu'à l'époque du nouvel ordre que ces couleurs redevinrent plus courantes. Les options dont pouvaient être pourvus les sabres personnalisait l'arme. Poignée sensitive, blocage de lame, double phase (longueur variable), double-lame, lame non tranchante, suppression du bruit, dommages accrus, fabrication non métallique, interrupteur interne, diminuer ou augmenter la luminescence, couleur changeante sont des options assez fréquentes. Elles sont principalement obtenues grâce à la nature du crystal utilisé pour générer la lame, associé à un dispositif technique adapté.

Contre-mesures aux sabres lasers :

Reconnus pour trancher toute matière à l'exception d'une autre lame de sabre laser, il existe toutefois certains matériaux capables de résister à une lame d'énergie étincillante.

- Le cortose : Métal rare et extrêmement coûteux extrait sur des mondes entre Duro et Apatros, ce minerai une fois raffiné et travaillé est la contre-mesure la plus répandue. Celle-ci a la faveur des guerriers Morgukai. Il peut être travaillé de deux façons : de manière classique, permettant de fabriquer des armes résistantes aux sabres et de manière raffinée, coupant l'allumage de la lame. Cette dernière méthode est le plus souvent utilisée pour concevoir des armures car au contact d'une surface de ce type, il se crée une boucle de rétroaction qui désactive la lame. Le Cortose étant friable, la puissance d'un coup bien ajusté peut, dans de rares cas, briser une armure ou un bouclier forgé dans ce métal.
 - Le phrik : Métal rare, contrairement à la cortose, il ne possède pas la faculté de couper le signal de la lame. Néanmoins, il constitue un choix intéressant dans la conception d'armes et d'armures. Un des exemples les plus célèbres est la combinaison de l'armure de Dark Vador.
 - L'Alchimie Sith : Pratique datant du premier Empire Sith, elle permettait de renforcer des éléments pour les rendre résistants aux sabres lasers.
 - L'acier mandalorien (ou besrkar'gam) : Utilisé par les guerriers mandaloriens de l'ancienne république, ce métal est l'un des plus résistants qui soit. Seuls les forgerons mando les plus habiles parvenaient à obtenir cet alliage qui était le composant essentiel de l'équipement d'un Mando'ad.
 - Les bâtons amphi Yuuzhan-Vong : Ils possèdent une résistance limitée au sabre laser. En effet, des coups répétés au même endroit ont raison d'eux comme le découvre Luke Skywalker.
 - L'eau : Exceptée pour les sabres adaptés aux conditions sous-marines.
 - Les os : Certaines créatures ont un squelette qui est naturellement résistant à une lame de sabre laser. En particulier certaines bêtes des planètes Onderon et Felucia, tels que les Taozins ou les vers de feu...
 - L'ultrachrome : ce matériau hyperconducteur est surtout porté par les frères de Barbeen. Si la surface d'un bouclier peut fondre au contact d'un sabre laser, celui-ci ne parviendra pas à traverser ce métal particulier.
 - Neuranium : tout comme le phrik, il est capable de stopper une lame d'énergie sans toutefois la désactiver. Il est possible d'écailler le neuranium et qu'il finisse par se briser mais le temps nécessaire à l'opération pourrait fort avoir raison du jedi.
- En plus de cette arme mythique, on recense plusieurs armes exotiques :

La dague-laser :

C'est une version plus courte du sabre laser. La poignée mesure 15 cm et plus mince. La lame a une longueur de 30 cm. Souvent utilisée dans le cadre du style de forme 2, en seconde main pour les parades et les contre-attaques.

Compétence: sabre-laser : spé Dague-Laser

Difficulté: 15

Dommages: CONT+3D

Notes: -1D pour parer. Le personnage se blesse si le jet de difficulté est raté de 10 ou +.

La poignée est de 15 cm et légèrement plus mince qu'un sabre. La lame a une longueur de seulement 25 cm. Elle a été employée typiquement à des buts de formation ou portée par un Jedi comme arme de main gauche (donc utilisée comme Daisho).

Griffe-laser :



Cette arme peu commune fut employée principalement par les ombres jedi. Chaque griffe émet une paire de lame d'environ 80 cm de long.

Type: Griffes à lames d'Énergie

Difficulté: Modéré

Compétence: sabre laser : griffes-Laser

Pouvoirs utilisés: Combat au sabre-laser

Dommages: CONT+4D (on prétend que certains modèles étaient aussi puissant que de vrais sabre-lasers)

Notes: Cette arme peut également être employée pour dévier des tirs de blaster.

Description: Cette arme, peu commune, fut employée principalement par des ombres-Jedi. Elles pouvaient être cachées dans les plis d'une tunique ou d'une robe longue. Chaque griffe émet une paire de lame d'environ 80 cm de long. Elles peuvent également être employées pour aider à l'escalade.

Les Sai laser :



Arme très rare, souvent utilisée par les moines Aïki. Composée d'une poignée d'environ 15 cm de long et projette trois lames.

Compétence: sabre-laser: Sai-Laser

Pouvoir utilisé: combat au sabre-laser (le Combat Daisho est également possible)

Difficulté: 15

Dommage: 3D + Contrôle

Notes: -1D pour les lancers d'attaque et les parade de tirs de blaster; +1D au parade en mêlée; +2D pour effectuer un jet de "forcing" et désarmer son adversaire (contre les sabre-lasers)

Description: Le Sai-laser est une arme très très rare. Elle consiste en une garde longue (du moins pour une si petite arme) de 20-25 cm. La lame est relativement courte, environ 20-25 cm et possède 2 lames plus courte émergeant à 45 degrés par rapport à la poignée. Ses lames additionnelles permettent de parer et désarmer un adversaire armé d'un sabre-laser.

L'arc-laser :



Arme très particulière composée d'une simple structure, la corde et les flèches d'énergie étant générées lorsque le tireur bande l'arme. Constituée d'un alliage spécial.

Compétence: Tir à l'arc

Pouvoir utilisé: Archerie de Force

Domage: 3D [+ 1/2 Contrôle]

Notes: Vous ne pouvez pas parer de tirs de blasters avec des flèches (en toute logique), mais vous pouvez dévier ceux visant quelqu'un en leur tirant dessus (en utilisant Sens). D'autre part, le Jedi pourra tenter de contrôler son tir, mais cela s'avère tout aussi difficile, même pour un Jedi expérimenté (utiliser Contrôle et ajouter +5 pour toucher la cible).

Description: Les Arcs-Laser furent principalement utilisés pour la protection de personnes (essentiellement si le sujet ne souhaitait pas la protection d'un Jedi, empêchant une personne de se trouver à côté et puisse dévier les tirs avec son sabre).

La Pique-laser :



Déjà visible dans la galaxie à l'époque des réformes de Ruusan, la Pique Sabre laser était l'un des « outils de travail » de la mystérieuse garde de l'ombre de l'Empereur Palpatine. Reprenant en quelque sorte les caractéristiques d'une arme d'hast conventionnelle, ce long bâton construit en précieux alliage Phrik, comme l'électrostaff Magnaguards, générait à son extrémité supérieure une lame vrombissante courte et épaisse, de couleur variable. Du fait de sa taille, son utilisation demandait bien évidemment une certaine dextérité et surtout un espace dégagé pour ne pas entraver les mouvements. Par ailleurs, selon les autres informations officielles disponibles, l'activation était assez aisée puisque le commutateur se trouvait au milieu du manche.

Le Shoto :



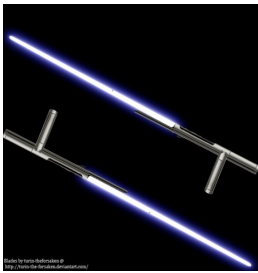
Aussi appelés Sabres laser à lame courte (50cm), ils étaient des variantes du sabre laser dont la particularité était la petite taille de la lame par rapport au sabre traditionnel et leur poignée plus ergonomique. La petite lame fournissait un avantage important dans certains types de combat et permettait d'exploiter plus simplement la technique du Jar'kai ou d'améliorer la stabilité de la position de combat lors de l'utilisation de deux sabrelasers. La petite taille de la lame faisait également du shoto l'arme de prédilection pour affronter un adversaire utilisant un fouet laser. Le shoto fut de tout temps utilisé par les Jedi et les Siths, spécialement pendant l'Ancienne République.

Sabre-laser fourchu :



Apparu pour la première fois à l'époque de la République Galactique, il atterrissait généralement entre les mains des bretteurs qualifiés de l'Ordre Jedi. Cette arme rare possédait une poignée bien spécifique puisqu'elle était dotée, au minimum, de deux émetteurs parfois trois pour dessiner une véritable garde. Ainsi, elle pouvait générer à la fois une lame vrombissante parfaitement standard et une seconde, nettement plus petite que celle d'un Shoto, à un angle différent. En raison des maigres informations officielles disponibles, on ignore encore à ce jour si l'utilisateur de Force pouvait choisir de ne pas les activer ensemble. La question de la disposition des composants nécessaires au bon fonctionnement, logés à l'intérieur du manche, reste aussi un mystère à éclaircir. Quoi qu'il en soit, le gardien de la paix bénéficiait au final d'une meilleure défense lors d'un combat car le blocage des attaques s'avérait plus aisé. Au cours de la sanglante Guerre des Clones, le Général Roblio Darté de la grande armée de la république se servit par exemple adroitement d'un Sabrelaser Fourchu pour affronter des vagues de droïdes.

Le "Tonfa-Laser"



c'était une variante du sabre laser. La lame qu'il dégageait était en tout point semblable à celle d'un Sabrelaser standard. En revanche, sa poignée, lorsque la lame était désactivée, n'était pas un simple cylindre de métal, mais bien plutôt un Tonfa classique. Le Tonfa-Laser restait par conséquent une arme, que sa lame énergétique fonctionne ou pas. Autre grand avantage à son actif : le Tonfa-Laser permettait à son utilisateur une meilleure maîtrise des mouvements de sa lame, tout en lui garantissant une meilleure protection contre les éventuelles blessures qu'un possesseur de Sabrelaser - ou même de fouet laser- aurait pu subir avec sa propre arme, si d'aventure il s'était risqué à ces figures.

Le Blaster Cosmo-dragon :



Cette arme est l'apanage des paladins de teepo. Les apprentis utilisaient des modèles commerciaux customisés alors que les paladins construisaient leurs armes à l'instar des jedi. Le tir de ces blasters est incapacitants. Ces armes ne sont donc pas destinées à tuer, mais seulement à mettre hors combat.

Compétence: blaster : cosmo-dragon

Pouvoirs utilisés : Combat au blaster

Munitions : 100

Dommages: 4D+1 à 6D paralysant

Note: +10 au facteur de difficulté pour tirer s'il ne s'agit pas du propriétaire d'origine.

Description: Ces armes furent utilisées uniquement par des paladins. La plupart des étudiants portaient des modèles commerciaux classiques. Cette arme est un blaster fait sur mesure et construite par différents maîtres. Chaque arme, tout comme un sabre-laser, fut construite suivant un modèle mais chaque maître construisait son blaster pour qu'il soit adapté à ses propres besoins. Quelques armes avaient une plus longue portée et abaissaient leur cadence de tirs. D'autres étaient pourvues de viseurs métalliques primaires, mais certains possédaient des viseurs à système optique ou reflex. Chaque forme de poignée était faite sur mesure pour aller comme un gant dans la main du maître et le type de réserve

énergétique changea souvent pour correspondre à l'idée particulière d'un maître quant à l'équilibre et l'ergonomie. L'équilibre était pensé pour correspondre à leur position de tir personnelle. Certains n'étaient même pas pourvus des gâchettes, utilisant au lieu de cela la Force. Chaque arme était donc conçue pour devenir comme une extension de son propriétaire.

La vibro-raprière :



Comme le cosmodragon, cette arme de mêlée n'était employée que par les paladins de teepo. Ils s'en servaient à la fois comme d'une arme d'escrime et comme second blaster car elle avait pour particularité d'être une arme hybride dont les tirs étaient paralysants. Tout comme les sabres-laser cette rapière était fabriquée par les apprentis en fin de formation. La lame se compose d'acier mandalorien dont la pointe creuse effilée constituait le canon. Il s'agissait à la fois d'une arme d'estoc et de taille parfaitement adaptée à l'usage de la forme II.

L'épée plasma :



La lame est toujours de couleur bleu électrique. Contrairement au sabre laser, la lame possède un léger poids qui donne à cette arme une balance notable. Elle peut parer d'autres armes à énergie mais ne peut intercepter ou renvoyer les tirs de blaster. Les dommages de ce type d'arme est de 4D + CONT.

Bo de bambou :

Type: Bâton Bo Amélioré via la Force

Description: Cette arme est un bâton physique amélioré par la force.

Compétence: Bo-laser

Pouvoir utilisé: Combat au Bo-laser

Difficulté: idem au SL double.

Damage: 3D + Contrôle

Notes: Ajouter +2D aux attaques et parades à distance et +1D pour parade en mêlée.

Katana Jedi :



Arme favorite des jedi attachés aux anciennes coutumes ou ceux qui préfèrent la discrétion que n'apporte pas un sabre laser. Ce sont ces armes qui équipaient les premiers je'daii sur Tython avant l'invention des sabres laser.

Armures des Chevaliers de l'Ancienne République

Aussi surprenant que cela puisse paraître, les Jedi n'avaient pas toujours porté leurs symboliques toges et robes de bure. Il fut une époque où les temps sombres forcèrent les Jedi à revêtir des protections plus adéquates telles que de véritables armures de combat. Si le port de ces armures fut extrêmement rare au cours de l'histoire de l'Ordre Jedi, leur heure de gloire a surtout sonné au cours des guerres Siths qui déchirèrent la galaxie pendant plusieurs milliers d'années. Ces ensembles d'armures uniques, véritables œuvres d'art et fruit du travail des meilleurs armuriers que l'Ordre Jedi pouvait compter, étaient toutes des pièces uniques. L'armure était composée d'un assortiment de plusieurs pièces. Chacune des armures était conçue aux mesures exactes de son utilisateur pour que l'ensemble s'adapte parfaitement à sa morphologie. Il s'agissait en effet de réduire au maximum l'impact de l'armure sur les mouvements du Jedi. Cependant, malgré le grand savoir-faire des armuriers, les armures en situation de combat ne donnaient jamais autant d'aisance à un Jedi que s'il n'était vêtu que d'une simple toge. Cependant, ces armures offraient à leurs porteurs une meilleure résistance aux blasters et aux sabres lasers ennemis. Les armures furent utilisées à peu près jusqu'à un millénaire avant Yavin, où les Jedi remportèrent la victoire. Croyant être débarrassés des Sith pour de bon, l'usage des armures de combat disparut totalement ainsi que le savoir-faire des maîtres armuriers. Dans les derniers jours de l'Ordre Jedi, plus aucun Jedi n'était capable de fabriquer ne serait-ce qu'une seule pièce d'un ensemble d'armure.

Les armures modernes

Bien que le savoir-faire millénaire fut perdu, les armures Jedi furent néanmoins réutilisées lors des périodes de crise plus récentes. Les modèles modernes étaient beaucoup moins travaillés et personnalisés que les armures antiques mais avaient l'avantage d'être bien plus légers et moins encombrants. On nota une importante recrudescence des armures Jedi du temps de la Guerre des Clones où les Généraux Jedi cherchèrent à montrer leur unité et leur solidarité avec les soldats de l'Armée de la République placés sous leur commandement. Il s'agissait là d'une manière de rappeler que les Jedi n'étaient pas des commandants de guerre mais bien des protecteurs de la paix situés au même niveau que les Clones qui évoluaient avec eux.

Les artefacts Jedi :

Écran de test Jedi : Au cours de l'Histoire de l'Ordre, si le comlink Jedi était employé dans un premier temps pour repérer de futurs élèves, l'appareil le plus utilisé par la suite était appelé "détecteur de Jedi", ou encore "écran de tests Jedi", un équipement devant lequel les recrues potentielles devaient faire leurs preuves lorsqu'elles étaient amenées dans la chambre du Conseil. Cet appareil de conception très simple, constitué d'un écran rectangulaire ainsi que d'un manche pour le tenir ne contenait aucun mécanisme spécial. C'est avec la Force uniquement qu'il fonctionnait: un Maître Jedi du Conseil le tenait ainsi face à lui de manière à ce que le candidat ne le voit pas, et, par le biais de ses pouvoirs mentaux, le Maître projetait à distance des images que lui seul pouvait visualiser sur l'écran du détecteur de Jedi. Pour chacune des images projetées, le candidat devait décrire ce qu'il "voyait" en utilisant la Force, l'efficacité de ce test étant maximale puisqu'on ne pouvait tricher d'aucune façon. Cependant, de bons résultats aux tests ne signifiaient par pour autant que le candidat était sûr d'entrer dans les rangs de l'Ordre Jedi, car d'après leur expérience, certains membres du Conseil savaient que le comportement des individus qui leur étaient présentés était également à prendre en compte dans leur décision. Une autre version du détecteur de Jedi fut également utilisée par l'Ordre, même s'il avait un tout autre mode de fonctionnement. Composé entre-autre d'un bloc de contrôle et d'un cristal analyseur, cet appareil portable laissait en effet apparaître une projection holographique du sujet analysé, qui, si elle était auréolée de bleu, indiquait que cette personne avait le potentiel suffisant pour devenir un Jedi.

Le détecteur de Force :

Après la chute de l'Ordre Jedi et l'instauration de l'Empire Galactique, la grande purge orchestrée par Vador et l'Inquisitorius nécessita l'emploi de nouvelles techniques plus rapides et plus fiables pour localiser et traquer les nombreux Jedi en exil. Ainsi, un nouvel appareil fut conçu pour déterminer avec certitude si l'individu analysé était un adepte de la Force ou non. Le dispositif fonctionnait à partir de Critaux Thaïssen, uniquement présents à la surface de Mimban, qui avaient la particularité d'émettre de faibles lueurs lorsqu'ils étaient mis en présence d'un être vivant utilisant la Force. Ces cristaux étaient assemblés dans deux émetteurs placés de part et d'autre du sujet à analyser. Des détecteurs et des senseurs analysaient ensuite la lueur émise par les cristaux et déterminaient s'il s'agissait d'un adepte ou non. En fin d'analyse, l'appareil projetait un hologramme du sujet entouré d'une aura bleutée s'il s'agissait d'un Jedi, d'une aura rouge sombre s'il s'agissait d'un Jedi noir ou d'un sith ou d'aucune aura si le test était négatif. Cependant, le dispositif était loin d'être parfait : il ne pouvait analyser qu'un sujet à la fois qui devait être situé à quelques centimètres et pouvait disposer d'une marge d'erreur importante.

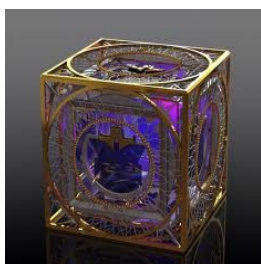
Malgré leurs légers problèmes, ces appareils se révélèrent d'une efficacité redoutable pour traquer les Jedi fugitifs et les descendants de grandes lignées d'anciens Jedi. L'Empereur commanda plus de 10 000 appareils de ce type mais seuls quelques milliers purent être fabriqués en raison des faibles ressources en cristaux Thaïssien. Après la fin de la Purge, l'Empereur fit consigner la majorité de ces détecteurs au centre impérial où ils demeurèrent stockés jusqu'à leur destruction lors de la reprise de Coruscant par la nouvelle République. Très peu de ces appareils survécurent à cet épisode et moins encore demeurèrent en état de marche. Luke Skywalker fut cependant en mesure de retrouver un détecteur opérationnel qu'il utilisa pour trouver des candidats potentiels pour la création du Nouvel Ordre Jedi.

La sphère d'entraînement :



Instrument de conception relativement simple et relativement courant, la sphère d'entraînement est l'un des dispositifs phares d'Industrial Automaton. De petite taille avec environ une quinzaine de centimètres de diamètre, ces sphères sont dotées de répulseurs leur permettant de flotter dans les airs, de petits blasters à intensité réglable, de sorties d'air les rendant capables d'effectuer des ajustements brutaux de trajectoire et de tout un réseau de senseurs. Avec un processeur peu élaboré, la sphère ne peut faire preuve d'aucune initiative. En effet, comme la plupart des répliques, elle est entièrement contrôlée par son utilisateur, lequel peut lui donner l'ordre de s'activer ou s'arrêter par la voix. Elle peut également être programmée afin de fournir un entraînement efficace : la puissance de ses armes peut être réglée pour aller du simple flash de lumière au tir incapacitant et son "intelligence tactique" peut être choisie parmi des douzaines de stratégies pré-enregistrées dans sa mémoire. Utilisée pour améliorer les réflexes, la coordination et la précision chez les tireurs d'élites, elle peut se contenter de tourner autour du sniper comme elle peut utiliser ses jets d'air pour suivre une trajectoire imprévisible plus rapide que les réflexes humains avec une cadence de tir irrégulière. La réplique peut même être dirigée à distance par un autre droïde via des communications binaires, auquel cas la sphère n'obéit plus à ses propres programmes mais à ceux relayés par le droïde. Les Jedi avaient d'ailleurs souvent recours à ces petites sphères pour exercer les talents de leurs apprentis au sabre laser et, en les munissant de casques opaques, affiner leur perception de la Force. Rendus aveugles, les débutants devaient alors sentir l'engin pour prévoir et parer ses tirs sous peine d'être touché.

Les holocrons :



Les holocrons sont réputés contenir les plus grands mystères et secrets des Jedi et des Siths. Depuis la Grande purge Jedi, ils sont devenus de véritables trésors historiques et technologiques. Les Jedi créaient ces précieux dispositifs pour y inscrire leurs connaissances afin de les transmettre aux générations futures et les faire perdurer dans le temps. Depuis les origines de l'Ordre, bon nombre de talentueux Jedi, mais aussi de Siths, sont parvenus à laisser un témoignage unique de leurs idées et de leurs connaissances à travers les holocrons.

Généralités sur les Holocrons

Bien que l'on soit certain que de nombreux holocrons aient été façonnés de la main des Jedi au cours des vingt-cinq millénaires d'hégémonie de l'Ordre Jedi, ces merveilles technologiques se sont faites de plus en plus rares vers la fin de la République, et davantage encore après la chute de l'Ordre et la Purge. Un bon nombre de ces précieux instruments, conservés en lieu sûr au temple Jedi de Coruscant, furent dérobés lors du pillage de l'édifice par les sbires de l'Empereur. Le savoir-faire unique s'en était allé en même temps que les derniers Jedi de l'ancien Ordre, et la manière d'élaborer un dispositif aussi sophistiqué n'avait jamais plus été percée jusqu'alors. Ce que l'on sait cependant, c'est que les

holocrons étaient constitués d'un mélange rigoureux et précis d'une technologie holographique primitive et de divers assemblages de structures cristallines très minutieuses et particulières. Le créateur de l'holocron y enregistrait de grandes quantités d'informations, destinées à perdurer dans le temps et à être transmises après sa mort. Ainsi, de nombreux holocrons étaient de véritables mines de connaissances sur des sujets allant de philosophie Jedi à la nature de la Force, en passant par les méthodes d'entraînement voire de précieux conseils basés sur une vie entière d'expérience. Bien entendu, ce dispositif, le plus souvent de forme cubique chez les Jedi et pyramidale chez les Sith, était conçu à l'aide de la Force, ce qui explique en partie le mystère qui subsiste autour de son fonctionnement. Bien que la plupart des holocrons fussent de forme cubique ou pyramidale, chaque holocron avait en réalité une apparence unique grâce aux nombreuses sculptures qui étaient gravées sur chacune de ses faces. Le rôle exact de ces symboles reste encore un mystère, bien que l'on rapporte qu'ils fussent essentiellement décoratifs et ajoutés dans le but de souligner la nature extrêmement précieuse de l'objet. Seuls quelques holocrons furent connus pour avoir eu une apparence radicalement différente de tous les autres. On peut, par exemple, citer le Grand Holocron disposant de douze faces, ou même encore l'Holocron de Telos conservé par les Sith. A ce titre, leur conception fut beaucoup plus complexe et difficile que les holocrons de forme plus classique.

Un fonctionnement interne très mystérieux

Pourtant capables de tenir dans le creux de la main, les holocrons pouvaient contenir une quantité d'informations quasi illimitée. Les connaissances de dizaines de bibliothèques pouvaient ainsi être rassemblées et organisées au sein d'un même appareil. Le dispositif ne pouvait être activé qu'avec l'aide de la Force, mais une fois en marche, il pouvait être utilisable par n'importe quel être vivant. Le plus grand mystère des holocrons réside dans le fait que le dispositif était doté d'une sorte d' « intelligence » héritée de son concepteur. On ne sait pas comment cela était rendu possible mais une fois activés, les Holocrons projetaient l'image de leur concepteur -le plus souvent mort depuis des siècles- sous la forme d'un hologramme. L'holocron permettait à ses utilisateurs d'entretenir une discussion très poussée et « en direct » avec l'ancien Jedi. Le fonctionnement de ces discussions intelligentes, et plus particulièrement leur enregistrement par le défunt Jedi, sont toujours inconnus. L'interactivité unique de l'holocron avec un Jedi disparu depuis des lustres dépassait de loin les apprentissages classiques réalisés avec des cassettes préenregistrées. L'holocron pouvait suivre l'évolution réelle de l'élève Jedi et le « juger », afin de distinguer ce qu'il était désormais capable d'apprendre, d'entendre et de connaître, ce qui nécessitait encore un peu d'entraînement ou de maturité, comme le ferait un véritable Maître. Les holocrons étaient très perfectionnés. Sans le consentement de leur créateur, il était quasiment impossible d'accéder aux informations qu'ils contenaient. Les holocrons étaient conçus de façon à empêcher des personnes mal intentionnées de forcer le dispositif de restitution des connaissances. Les informations contenues dans les holocrons étaient enregistrées en respectant une sorte de modèle en couche, plaçant les informations les moins importantes à portée de main. Les connaissances sensibles et autres secrets étaient profondément enfouis dans l'holocron, au coeur d'une structure cristalline extrêmement complexe servant de "clé d'accès". Seul un véritable Jedi, avec des intentions pures, pouvait produire une aura capable de faire vibrer la structure de manière à donner l'accès aux informations protégées. Ce mécanisme empêcha de nombreux Siths de percer les secrets les plus profonds des Jedi.

Les Noetikons

Des technologies similaires aux holocrons appelées Noetikon furent également utilisées par l'Ordre Jedi au cours de son existence. Ces dispositifs ressemblaient en tout points à des holocrons mis à part le fait qu'ils n'avaient pas un mais trois gardiens qui étaient capables d'interagir entre eux. Grâce à une machine spécifique, plusieurs Noetikons pouvaient même être activés à l'unisson, permettant ainsi une conversation avec 3, 6 ou 9 Maîtres Jedi disparus.

Les plus éminents maîtres de l'ordre :

Arca Jeth :

Cet Arkanien est réputé pour son art de la méditation guerrière, qui est d'ailleurs une capacité peu courante chez les Jedi. Il utilisa son don pour la première fois pendant la campagne de Hyabb-Twith qui opposait les Jedi aux maraudeurs Nelori sur la planète Voon. Il découvrit leur cachette et infiltra leur forteresse avec l'aide de plusieurs autres Jedi mais tombèrent dans un piège et furent attaqués par des maraudeurs. Après quelques désillusions, Arca envoya une image mentale à ses ennemis pour les déstabiliser. L'image prédisait la victoire des Jedi et la défaite des Nelori. La technique d'Arca marcha et

les Neloris perdirent confiance et furent finalement vaincus par les Jedi. Par ce fait, il obtint le statut de chevalier Jedi puis par la suite celui de Maître Jedi. Le conseil lui confia la responsabilité de garder et surveiller le système d'Onderon. C'est sur Onderon, qu'Arca croisa la route du Chevalier Jedi Exar Kun, qui recherchait étrangement des informations sur les Sith. Arca Jeth, le suspectant de s'intéresser de trop près au Côté Obscur de la Force, le chassa de sa planète. Quelques temps après ces péripéties, Arca apprit l'influence grandissante d'un certain groupe de combat nommé le Krath qui espérait pouvoir prendre le contrôle du système Empress Teta. Il prit par conséquent part avec d'autres Jedi à une réunion visant à démanteler le groupe Krath, composé essentiellement de droïdes de combats. C'est lors de ce conflit sur Deneba qu'il perdit la vie. Un droïde parvint à tuer le valeureux Jedi d'un coup de blaster dans le dos. Le maître mourut donc dans les bras de son meilleur apprenti, impuissant Ulic Quel Droma.

Nomi Sunrider :

Son mari Andur Sunrider ne cessait de lui répéter que la Force était puissante en elle, pourtant elle refusait de suivre une formation, disant qu'elle était bien trop timide pour ça. Peu de temps après la naissance de Vima, Andur dut partir pour Ambria afin d'achever sa formation auprès de maître Thon et décida d'emmener sa famille avec lui. Ils firent escale sur une station spatiale et furent attaqués par surprise, il mourut empoisonné instantanément dans les bras de Nomi... Son esprit lui dit de prendre son sabre laser pour se défendre elle et leur fille. Elle réussit à chasser les criminels, l'esprit de son mari l'aidant à maîtriser la Force. Elle partit pour Ambria avec sa fille pour retrouver maître Thon, suivant les dernières volontés de son mari dont l'esprit disparut. Elle accepta d'être formée, mais jura de ne jamais se servir d'un sabre, qui lui rappelait trop la mort de son mari. Après la guerre contre Exar Kun, Nomi devint l'un des leaders des Jedi et restaura l'Ordre très éprouvé par ce conflit. En -3986, elle convoqua une grande réunion pour parler de l'avenir de la République.

Odan Urr

Durant sa jeunesse il fut l'apprenti de Ooro et est devenu particulièrement doué dans l'utilisation des pouvoirs télépathiques. Fasciné par l'histoire des Jedi il s'immergea complètement dedans ce qui ne manquait pas de faire « enrager » son maître car il ignorait toutes les autres formes d'apprentissage. L'une des premières missions d'Odan fut d'unifier le système de Têta. Il décida d'établir une Bibliothèque Jedi sur Ossus. Il y enseigna et apprit durant les milles années suivantes et médita énormément sur le rôle des Jedi. Il rédigea une interprétation du code Jedi qui fit référence durant des siècles pour l'apprentissage des padawans. Six cents ans avant la grande guerre des Siths il fut convoqué comme tous les Jedi sur Deneba pour savoir comment s'occuper de la menace Krath qui avait déclaré la guerre aux Jedi. Après cela il retourna sur Ossus et avverti le Jedi Ulic Quel Droma des dangers d'étudier le côté obscur. Alors que Odan était seul à étudier l'holocron Sith, Exar Kun, qui avait basculé du côté obscur voulut s'en emparer. Il essaya de l'en empêcher mais la faiblesse de son grand âge associé aux pouvoirs des Sith qu'avait Exar Kun, le fit échouer, il tomba sous les assauts répétés de son ennemi et ne fit plus qu'un avec la force.

YODA :

(voir supp Star Wars le guide édit° Jeux Descartes)

Qui Gon Jinn :

On ne sait rien sur la planète d'origine de Qui Gon Jinn si ce n'est que certaines pierres y sont réceptives à la force. Sa réceptivité à La Force fut repérée dès son plus jeune âge et il étudia au temple avant de continuer sous la tutelle du Comte Dooku. Au terme de son apprentissage il avait hérité de la philosophie et du code moral de son maître ainsi que de son extraordinaire maîtrise de La Force. A l'inverse de beaucoup d'autres maîtres Jedi qui se perdaient dans la méditation de La Force universelle, Qui Gon lui préférait la notion de Force vivante : il vivait l'instant présent préférant ressentir et faire confiance à ses instincts plutôt que de penser et de se perdre en conjecture. A cause de ce point de vue original, il ne siégea jamais au conseil bien que sa sagesse, ses talents et son expérience le lui eussent permis. Il forma un premier padawan qui réussit avec brio et devint à son tour un Jedi. Puis il en forma un autre : Xanatos, le fils d'un homme riche et influent de Telos. L'enfant devint très doué et possédait un haut taux de midichloriens. Cependant sa haute lignée le rendit arrogant ce qui le mit en conflit ouvert avec les autres Jedi... Puis finit par basculer du côté obscur et devint la nemesi de Qui Gon qui vécut si mal cet échec qu'il fit le serment de ne plus reprendre de padawan. Sa rencontre avec le jeune Obi Wan Kenobi changea la donne au cours d'une mission sur Bandomeer. Obi-Wan et Qui Gon accomplirent de nombreuses missions. Jusqu'à cette fameuse mission diplomatique sur Naboo... Malgré sa grande maîtrise du sabre laser, le puissant maître Jedi fut battu et mortellement blessé.

Anakin Skywalker :

La Force était exceptionnellement forte en lui et son histoire est celle de la lutte de tout Jedi entre le côté clair et le côté obscur de la Force. Quand il est découvert sur à Mos Espa, c'était un esclave d'un ferailleur Toydarien comme sa mère Shmi Skywalker, et il avait à ce moment-là 9 ans. Il avait été acheté avec sa mère par Gardulla la Hutt qui avait du les céder au receleur à la suite d'un pari. Anakin était un mécanicien de génie et un pilote hors pair car la Force lui donnait des réflexes surhumains, ce qui lui permettait de voir les événements avant qu'ils n'arrivent. Il avait conçu de toutes pièces un droïde de protocole, C-3PO. Son origine réelle est mystérieuse car il est né sans père et possédait un taux exceptionnel de 20000 midi-chloriens, taux qui était supérieur à celui de Yoda! Anakin passa ensuite devant le Conseil Jedi à l'initiative de Qui Gon qui pensait que cet enfant était l'Elu : celui qui, selon une ancienne prophétie, apporterait l'équilibre dans la Force. Le Conseil refusa qu'Anakin devienne apprenti car il sentit d'une part que l'avenir de ce garçon était chargé de ténèbres et d'autre part qu'il était trop âgé pour suivre l'enseignement Jedi. A la mort de Qui Gon qui s'était engagé à le former à l'encontre de l'avis du Conseil, il devint l'élève d'Obi Wan tout juste promu Chevalier. Ceux qui au temple enseignèrent à Anakin trouvèrent tous qu'il faisait preuve d'une puissance exceptionnelle mais qu'il incarnait aussi le déséquilibre.

2 ans après la bataille de Naboo, Obi-Wan et Anakin furent envoyés par le conseil Jedi sur Zonama Sekot après avoir reçu un message de détresse de Vergère. Anakin comprit alors que la planète entière était une planète vivante exploitée par les habitants. 2 ans plus tard, à l'âge de 13 ans, il fabriqua sur la planète Ilum son propre sabrelaser en état de transe. Après 10 ans d'enseignement, il était devenu un prodige. Son aptitude à manier la Force était exceptionnelle et il était le meilleur pilote du Temple Jedi. Il était aussi le plus habile de sa classe au maniement du sabrelaser. Mais il était aussi hanté par des cauchemars concernant sa mère. Et, bien qu'il aimait son Maître Obi-Wan comme un père, Anakin brûlait d'impatience devant la lenteur de sa formation. Il pensait parfois qu'Obi Wan l'empêchait d'atteindre son plein potentiel et se disputait souvent avec lui. Il se singularisait par sa tenue couleur sombre et inquiétait ses aînés...Durant la guerre noire, la bataille de Jabiim changea sa vie à tout jamais. Cette bataille meurtrière qui débuta en 21 av. Yavin et dura 43 jours fut l'un des premiers échecs de la République car tous les Jedi présents sur place moururent. Il fut le seul survivant qui ne dut sa survie qu'à l'intervention de Palpatine qui lui donna l'ordre d'évacuer. Pire encore, Obi-Wan était porté disparu et présumé mort. Pendant qu' Obi-Wan était porté disparu, il eu Ki-Adi Mundi comme maître. Après le sauvetage de Palpatine au dessus de Coruscant, il retrouva Padmé qui lui avoua qu'elle était enceinte. Anakin perturbé et indécit alla retrouver le chancelier qui lui avoua qu'il était le seigneur Sith Dark Sidious, il lui dit que le côté obscur n'avait pas de règle, pas de code, pas de frontière... Anakin se demanda comment il avait atteint une telle folie mais il vit qu'il avait été trop loin pour faire marche arrière... Il se mit à genoux et jura à Palpatine de suivre son enseignement. Il reçut le nom de Dark Vador et lui promit que tous deux sauveraient Padmé de la mort... Le reste appartient à l'histoire de Vador (*cf guide de Star Wars de jeux Descartes*).

Maître Tholme :

Tholme est né environ 95 ans avant la destruction de la première étoile noire. Pendant ses années de formation il côtoya d'autres futurs maîtres comme Qui Gon Jinn ou la Femme Sombre et surtout la neti T'ra Saa. Cette dernière, déjà âgée de plusieurs siècles, allait être sa plus proche amie. Une fois chevalier Tholme partit sur Anzat et suivit longtemps l'enseignement d'Akku Seii, un maître assassin anzati. Grâce à Seii il devint un spécialiste de l'approche discrète, capable de masquer ses allées et venues aux yeux des autres Jedi, et l'un des membres de l'Ordre Jedi les plus doués dans les missions d'infiltration. Tholme fut pendant un moment veilleur Jedi d'un secteur de la Bordure Extérieure. Là il entretenait des relations très amicales avec le Sheyf Kurlin Vos, chef du clan Vos et leader des planètes jumelles Kiffu et Kiffex. Après la mort des parents de Quinlan, Kurlin accepta de laisser partir le garçon pour Coruscant. Sous la tutelle de Tholme, le jeune homme vainquit peu à peu cette peur tout en gardant une trace d'obscurité au fond de lui. Tholme céda le poste de veilleur du secteur à son amie T'ra Saa et put emmener Quinlan avec lui dans de nombreuses missions. Il permit à son ancien padawan de monter un important réseau d'espions au sein du mouvement des séparatistes après que celui-ci se soit officiellement déclaré. Contrairement à nombre d'autres Jedi, il ne servit pas la République sur des champs de bataille mais mit sa ruse et ses talents pour l'infiltration au service de l'espionnage. C'est ainsi que, six mois après la Bataille de Géonosis, il monta un plan audacieux et dangereux qui devait permettre de faire infiltrer un espion Jedi très près du Comte Dooku. L'idée était de faire croire à tous à la défection de Quinlan Vos, dont le passé obscur faisait un traître tout à fait crédible, en faveur des Séparatistes. Etant donné que le camp même de la République devait croire à la trahison de Vos, seul un cercle restreint de Jedi composé des Maîtres Yoda, Mace Windu et Ki Adi Mundi fut informé de ses

plans. Alors que la guerre noire approchait de son dénouement, Tholme devait récupérer de ses épreuves subies. Il accepta donc de prendre du repos avec T'ra chez Khaleen Hentz, la compagne de Quinlan, sur Nar Shaddaa le temps que la greffe de sa jambe prenne un peu mieux. La Force fut avec eux. Se trouver sur une planète sans troupes de clones permit à Tholme et à T'ra Saa d'échapper à l'Ordre 66. Huit mois après la chute de la République, et peu après que Khaleen eut accouché du petit Korto Vos, ils se rendirent sur Kashyyyk où ils retrouvèrent Quinlan Saint et sauf. Il faudrait désormais à Tholme et ses derniers compagnons honorer la mémoire de leurs frères et sœurs disparus tout en luttant pour survivre à l'Empire Galactique.

Quinlan Vos :

Quinlan était un jeune Kiffar du clan Vos fils de Quian et Pethros Vos. A un très jeune âge, il montrait déjà un talent psychométrique prodigieux. Un Kiffar qui faisait preuve de talents aussi affirmés servait en général son peuple en tant que Gardien, un protecteur de la loi responsable d'un secteur de l'espace où se trouvaient les planètes jumelles de Kiffu et Kiffex. Ses parents étaient tous les deux Gardiens, et membres de la lignée influente des Vos. Kurlin Vos, le Sheyf (leader des Gardiens), proposa un compromis aux Jedi : il serait formé sur place, et Maître Tholme l'initia à la Force. Très jeune, il perdit ses parents assassinés par des Anzati. Tholme l'emmena alors sur Coruscant et l'aida à dominer sa phobie des Anzati. Il apprit avec le Maître Sora Bulq la forme VII vaapad de combat, dangereuse car proche du côté obscur. Après être devenu Chevalier, Vos prit un Padawan, une jeune et très belle Twi'leck Rutienne Aalya Secura. Il avait rencontré celle-ci sur Ryloth des années auparavant et l'avait sauvé des griffes d'un Wampa. Quinlan continua à voyager mais, lorsque le mouvement séparatiste dirigé par Dooku prit de l'ampleur, il fut chargé d'une nouvelle mission. Aidé par son ancien Mentor, Quinlan avait créé un réseau d'espions en contact avec les séparatistes, mais qui ne put prévoir le piège de Géonosis, dont Vos se sentit responsable. Lorsque la plupart des Jedi devinrent généraux pendant la guerre des clones, Quinlan préféra rester dans l'ombre et continua à glaner des renseignements.

Finalement, il réussit à approcher Dooku qui voulait que la Sheyf Tinte accepte une base de la Confédération sur Kiffex. Vos fit son rapport à Tholme et embrassa Khaleen pour la dernière fois. La Sheyf Tinte refusa de soutenir les séparatistes et Dooku donna l'ordre à ses Jedi Sombres d'éliminer tous les Kiffus. Vos dut révéler son vrai visage en sauvant Tinte. Mais Dooku proposa à Vos de le rejoindre et de ne plus servir les Jedi et lui apprit que Tinte était responsable de la mort de ses parents, ce qu'il confirma : elle avait empoisonné son propre frère pour prendre le pouvoir et avait livré ses parents aux Anzati. Submergé par la colère, il tua avec son sabrelaser Tinte. Il s'était totalement ouvert au côté obscur et avait compris sa puissance. De retour au Temple fut jugé et avoua au Conseil tous ses actes. Les sages lui pardonnèrent il redevint Jedi à part entière. La fin de la guerre approchait, quand il apprit qu'il allait devenir père il décida de quitter l'Ordre après la guerre. Mais cette dernière l'emmena sur Boz Pity puis Kashyyyk où il fut victime de l'Ordre 66 lors de la destruction de son char. Il survécut de justesse à l'accident mais finit tout de même, a-t-on dit, par se faire tuer par la suite. Cependant, une rumeur insistante veut que Vos s'exila sur Soccoro. Lors de son exil il aurait sauvé la vie du très jeune Han Solo et caché son sabre dans le ventre d'un sarlacc pour le reprendre si besoin était.

Mace Windu :

Maître d'armes estimé et redouté, il utilisait une technique de maniement du sabre qui lui était propre, le Vaapad (appartenant à la forme VII), qu'il avait lui-même créé. Sa pratique pouvait amener son adepte aux frontières du côté obscur. Sa sagesse faisait de lui l'égal de Yoda et c'est en la compagnie de ce dernier et des autres membres du conseil que Mace méditait sur la nature de la Force et les missions des chevaliers au temple Jedi. Orphelin peu de temps après sa naissance, il est choisi par une équipe d'anthropologues Jedi, venue étudier son peuple descendant directe d'adeptes de la force, pour suivre la formation Jedi dès l'âge de 6 mois. Par la suite, Mace deviendra le Padawan de Yoda et effectuera sa première mission contre des pirates sur Wroona. Maître Jedi, il participera au combat final contre le pirate Iaco STARK, enquêta sur la disparition de deux Jedi envoyés par ses soins sur Yinshorr, et réalisa une mission diplomatique sur Malastare pour trouver un accord entre le groupe terroriste Red Iaro et le peuple de Lannik. Sur place il mit fin au complot de Red Iaro et démantela par la même occasion un trafic de chiens Akk organisé par Gargon le Hutt. Privilégiant toujours la voie de la diplomatie, il pensait, 10 ans après le blocus de Naboo que la négociation avec le groupe séparatiste, dirigé par le Comte Dooku, était possible. Ce n'est qu'après l'attentat visant la sénatrice Padme Amidala, la découverte des clones sur Kamino, que Mace abandonna le terrain de la négociation pour privilégier celui de l'action. Avec un groupe de Jedi et les clones récupérés par Yoda, il participa à la bataille de Geonosis pour venir en aide à Obi-Wan, Anakin et Padme. Il tua alors le mercenaire Jango Fett et dirigea un détachement de clonetroopers contre l'armée robotique des séparatistes. Pendant la guerre des clones, Mace pris connaissance de l'existence d'un groupe de dissidents Jedi sur Ruul. Sur place, il combattit Sora Bulq passé du côté obscur et Asajj Ventress. Il participa à plusieurs grandes batailles comme celle de Dantooine, Iktotch et détruisit sur une planète inconnue les premiers prototypes de la future étoile

noire. Il retourna sur sa terre natale venir en aide à son ancienne Padawan. Puis il se rendit sur Nova Ecarlate traquer les chasseurs de prime qui acceptaient des contrats portant sur les jedis. Mace restera méfiant à l'égard d'Anakin et de son amitié avec Palpatine durant toute la guerre des clones. Lorsque Mace confondit Palpatine, il domina le combat mais au moment d'arrêter le Maître Sith, Anakin se retourna contre lui refusant de voir s'envoler tout ses espoirs de pouvoir sauver Padme. Sidious défiguré, profitera de l'instant pour le foudroyer et l'éjecter Windu dans les profondeurs de Coruscant.

Vergere :

Ce Jedi était l'une des plus énigmatique de l'Ordre. C'était une femelle Fosh qui entra dans l'Ordre Jedi alors que l'ancienne république avait amorcé son déclin. Deux ans après la bataille de Naboo, on l'envoya sur un monde mystérieux, Zonomat Sekot, pour étudier des relevés d'activités inhabituelles pour une planète si éloignée du centre de la Galaxie. Elle quitta donc son maître, Thracia Cho Leem, et parti vers ce qui allait changer son destin pour toujours. Peu après son arrivée sur la planète, elle rencontra une expédition d'êtres qu'elle n'avait jamais vu ni entendu parler, mais elle savait que beaucoup d'espèces n'avaient été découvertes. Ceux-ci avaient un goût prononcé pour la violence dans leurs actes. Quand les Sekotiens essayèrent de résister, les Yuuzhans Vongs, car c'était eux, les massacrèrent sans aucune difficulté. Vergere se rendit aux Vongs et leur proposa d'être un otage en échange de l'arrêt des violences. Le commandant Vong étudia alors la créature, et, n'y décelant aucune duperie -Vergere ayant caché ses talents et détruit son sabre laser accepta. Des décennies plus tard, la vraie invasion Yuuzhan Vong commença. Pendant tout ce temps, Vergere avait continué de jouer son rôle de familière d'Elan. Elle devint ensuite la conseillère du Maître de guerre Tsavong Lah. Avec l'aide de Jacen Solo, ils contrecarrèrent les plans Vongs à propos de Coruscant, qui visaient à transformer la planète. Ils rallièrent alors la Nouvelle République, mais elle fut traitée comme une ennemie. Elle eut plusieurs discussions avec Luke Skywalker, qui discuta avec elle de la nature même de la Force. Elle se sacrifia au cours de la bataille d'Ebacq 9 pour sauver Jacen.

K'Kruhk :

Jedi doté d'une force herculéenne, K'Kruhk fut le Padawan de Lilit Twoseas. Malgré son aspect musclé et la réputation de férocité des Whiphids, K'Kruhk avait les idéaux d'un pacifiste. La Guerre des Clones La transition entre gardien de la Paix et meneur d'hommes au combat fut très dure pour lui au moment de la Guerre des Clones. Durant l'assaut de la planète Teyr, il perdit de nombreuses troupes. Dépité, pensant que la Guerre corrompait tous les idéaux pour lesquels les Jedi s'étaient battus et avaient soufferts pendant des millénaires, K'Kruhk rejoignit un petit groupe de dissidents Jedi, dont Sora Bulq qui s'était formé dès les lendemains de la bataille de Géonosis. Sa soi-disant mort sur Teyr facilita l'abandon de ses fonctions militaires. Le Maître Mace Windu, lorsqu'il se rendit sur la lune de Ruul à la demande de Sora Bulq, rencontra le Whiphid et fut heureux de le voir encore en vie, bien qu'il fut devenu un Jedi rebelle aux ordres du Conseil. Le leader du schisme, Sora Bulq, était en fait devenu un adepte du côté obscur. Il se révéla en tant que tel après qu'Asajj Ventress ait attaqué le camp des dissidents dans le but de semer la confusion dans leurs esprits. Après avoir combattu Ventress, K'Kruhk fut convaincu que Windu n'était pas responsable et il rejoignit l'Ordre Jedi de nouveau. Puis, il dut combattre auprès de Quinlan Vos sur Saleucami, en l'an 19. Après cinq mois d'affrontements, K'Kruhk pardonna finalement à Vos l'assassinat. De Viento. Après la Bataille de Saleucami, K'Kruhk retourna au Temple Jedi méditer sur ses actions et ses camarades morts sur Saleucami, une des batailles les plus destructrices de la Guerre des Clones. Mais les événements sur Coruscant s'accéléchèrent après son retour. K'Kruhk réussit à s'échapper et à se cacher, même si on ignore comment lors de l'attaque du temple par le jeune Vador. Il rejoignit le "Temple Caché" et y entraîna un nouveau Padawan, pour perpétuer les traditions Jedi mais aussi pour se battre lorsque le moment viendrait. Un jour, des chasseurs de prime parvinrent à le capturer et à l'enfermer dans un bloc de Carbonite qu'ils livrèrent à Palpatine. Ainsi, pendant plusieurs dizaines d'années il fût avec Tr'a Saa un ornement du bureau privé de Palpatine sur une planète perdue du noyau profond. Il survécut ainsi à la grande purge de l'Ordre Jedi, et rejoignit plus tard le nouvel Ordre Jedi après qu'il eut été libéré par un groupe d'agents de l'alliance galactique. Près de cent quarante ans après la Guerre des Clones, il formait encore des Jedi, dont Cade Skywalker, doté du plus grand potentiel, mais également le plus têtu. K'Kruhk disparut à nouveau pendant la nouvelle purge des Jedi, organisée par le nouvel Ordre Sith pendant et après la guerre Sith-Imperiale, et réapparut sur Ossus sept ans après la fin de la guerre, auprès de Cade. Là, il retrouva plusieurs autres membres du Conseil des Maîtres dont il faisait partie, à l'instar de Tr'a Saa et la Chadra-Fan Tili Qua.

T'ra Saa :



T'ra Saa f tait la Jedi la plus  g e en dehors de Yoda lorsqu' clata la Guerre des Clones. T'ra  tait une repr sentante des Netis. Comme tous les Neti, T'ra Saa avait le don de la Force et elle rejoignit le Temple Jedi, apr s avoir d velopp  un minimum de dons. Grande, jaune, ses cheveux semblaient  tre des lianes et son corps un tronc. Elle pouvait se m tamorphoser en quadrip de, elle produisait elle-m me sa nourriture par photosynth se et enfin, elle pouvait se changer en arbre. Avant que la Guerre n' clate, T'ra Saa avait pris le r le de veilleuse du secteur de Kiffex et Kiffu, apr s que son vieil ami Tholme ait renonc    ce poste pour pouvoir entra ner son jeune Padawan Quilan Vos. T'ra Saa, Tholme et Zao aid rent Quilan Vos dans son duel contre l'Anzati et l'emp ch rent de sombrer dans le C t  Obscur. Lorsque la Guerre des Clones  clata, elle accepta comme tous les autres Ma tres Jedi, le grade de G n ral de la grande arm e de la R publique. Environ dix-sept mois apr s la bataille de Geonosis, T'ra Saa fut attaqu e par des chasseurs de primes, gravement bless e, elle fut mise dans une cuve bacta. A la mort de Tholme sur Anzat, T'ra Saa d cida de prendre racine aux cot s de la d pouille de son d funt ami et se fit ainsi oublier, son deuil termin , elle sortit de sa torpeur lors de la destruction d'Alderande qu'elle ressentit violemment. Quelques mois plus tard, tout comme K'Krukh, elle fut captur e, plong e dans la carbonite et livr e   Palpatine et servit d'ornement pour son bureau dans l'un des pieds   terre secret jusqu'  ce qu'une groupe d'agents de l'AG viennent la lib rer elle et K'krukh 50 ans apr s la mort de l'empereur. Elle r apparut donc plus d'une centaine d'ann es plus tard en rejoignant le Nouvel Ordre Jedi et en int grant finalement le Conseil des ma tres. Lorsque les Jedi furent d cim s par les N o-Siths, T'ra Saa prit la fuite jusqu'au Temple Cach  de l'Ordre o  elle retrouva deux autres membres du Conseil. Ensemble, ils d cid rent d'une solution pour  radiquer la menace du nouveau Seigneur noir.

Les Jedi sous la Nouvelle R publique et l'Alliance Galactique :



Apr s vingt-cinq mille ans d'existence officielle, l'antique et v n rable Ordre Jedi fut balay  par la trahison d'Anakin Skywalker, et du Seigneur Sith Dark Sidious. Seules quelques dizaines de Jedi surv curent   la Purge orchestr e par les deux Siths, et moins encore v curent assez longtemps pour voir l'Empire Galactique s'effondrer. Form  h tivement par Obi-Wan Kenobi et Yoda et consid r  comme le dernier des Jedi, Luke Skywalker r e ut la lourde t che de restaurer cet ordre chevaleresque disparu, il f t donc de fait le premier d'une nouvelle g n ration et le fondateur d'un nouvel ordre.

Les origines du nouvel ordre

La premi re t che que Luke Skywalker se confia fut celle de trouver des apprentis sensibles   la Force et capables de rejoindre ses enseignements. Il utilisa ses contacts au sein de la Nouvelle R publique pour d tecter de nouveaux talents et les convaincre de se ranger sous son enseignement pour devenir ses premiers Jedi. Il rassembla ainsi douze  tudiants qui allaient devenir les premiers Jedi du Nouvel Ordre avec parmi eux Gantoris, Kirana Ti, Kam Solusar, Tionne, Dorsk 81, Cilghal, Corran Horn ou Kyle Katarn. Luke Skywalker r ussit ensuite   obtenir de la Nouvelle R publique l'autorisation de fonder le praxeum de Yavin : le lieu convenait parfaitement au Maitre Jedi qui souhaitait un endroit calme et recul  pour que ses apprentis d couvrent leurs pouvoirs sans risquer de mettre en danger des innocents. L'Acad mie Jedi, fut  tablie dans l'un des grands temples massassiss de la plan te.

Fondation et expansion de l'Académie Jedi

L'Académie de Yavin IV représentait un véritable symbole pour Luke Skywalker. Elle illustrait parfaitement ses objectifs et accomplissait la mission que Yoda lui avait jadis confié sur son lit de mort, transmettre ses connaissances. Les douze étudiants découvrirent leurs pouvoirs grâce aux enseignements de Skywalker qui se découvrit également des dons de formateur. Malgré de nombreux doutes sur la qualité de ses méthodes d'apprentissage, Luke fut satisfait des progrès de ses élèves et plus globalement de la légitimité grandissante de son académie.

Les premiers échecs

Cependant, les premiers échecs et déceptions ne tardèrent pas à faire leur apparition. Le premier incident qui secoua l'académie et ses élèves fut la mort de l'un d'entre eux, Gantoris, consumé vivant par la colère de l'esprit millénaire d'Exar Kun. L'ancien Seigneur Sith, qui avait emprisonné son esprit dans les murs du temple massassi des millénaires avant l'arrivée de l'Académie, parvint également à détourner Kyp Durrón, un nouvel élève des plus prometteurs, vers le Côté Obscur. Luke fut en même temps terrassé par l'esprit de Kun et ne fut finalement libéré que grâce à l'union de tous ses élèves face à l'esprit Sith. Alors que la coopération entre la Nouvelle République et le Nouvel Ordre Jedi naissant s'accroissait, Luke vit arriver de nouveaux élèves qui constituèrent une seconde génération de Jedi. Mais quelques temps plus tard, un autre élève du nom de Desann fut séduit par le Côté Obscur de la Force. Avec l'aide de son apprentie, la Jedi noir Tavion Axmis, il parvint à mettre en péril l'Académie Jedi toute entière. Heureusement, ses plans furent contrecarrés par Kyle Katarn, travaillant à la fois pour le compte des Jedi et de la Nouvelle République.

Crise de l'Académie des Ombres

Les rangs du Nouvel Ordre Jedi s'agrandirent à nouveau avec l'arrivée d'une troisième génération d'étudiants très talentueux parmi lesquels les enfants Solo, la soeur de Luke, Tenel Ka Djo, Tahiri Veila, Lowbacca, ou encore Raynar Thul. La plupart de ces nouveaux arrivants se lièrent étroitement d'amitié ce qui améliora la cohésion générale des Jedi de l'Académie. Cependant, ces nouveaux Jedi eurent à affronter Brakiss et son Académie des Ombres qui planifiait de détruire le Praxeum de Luke Skywalker. Le pire fut évité mais le temple fut gravement endommagé et dut être en grande partie reconstruit. Après la chute de l'Académie des Ombres, Zekk décida de se convertir. Luke Skywalker l'accepta alors dans les rangs du Nouvel Ordre Jedi.

Effondrement pendant l'invasion des Yuuzhan Vong

Luke Skywalker ne put que se satisfaire de l'expansion continue de son ordre et du prestige qu'il avait réussi à acquérir auprès de la Nouvelle République et des citoyens de la galaxie. Il pouvait de plus compter sur les incroyables talents de ses neveux et nièces, Jacen, Jaina et Anakin et sur l'expérience des premières générations de Jedi qui avaient désormais pour la plupart acquis le rang de Maître Jedi ou de Chevalier. Lorsque les Yuuzhan Vongs envahirent la galaxie, tous les peuples furent pris par surprise et le Nouvel Ordre Jedi n'échappa pas à la règle.

Résistance et contre-attaque

Sur la planète des Mon Cals, Luke organisa l'adoubement de nouveaux Chevaliers Jedi pour le courage dont ils avaient fait preuve jusque là. Cette cérémonie fut suivie par le retour de Jacen Solo qui avait réussi à s'échapper des griffes des Vongs avec l'aide de Vergere. Luke apprit de Vergere l'existence d'une planète vivante nommée Zonama Sekot qui semblait être la solution pour mettre un terme à la guerre. Luke Skywalker se mit donc à la recherche de Sekot pendant que le reste des Jedi continuait à combattre aux côtés de l'Alliance ou à protéger les apprentis dans les bases secrètes de l'Ordre. Les Jedi jouèrent un rôle primordial lors des dernières batailles contre les Yuuzhan Vong, Mon Calamari puis à Coruscant. Luke Skywalker et Jacen Solo infiltrèrent la citadelle du Seigneur Suprême et le tuèrent.

Crise de la Seconde Insurrection Corellienne

Pendant les cinq années suivantes, le Nouvel Ordre Jedi continua son expansion en formant toujours plus de nouveaux apprentis et en affichant une image de plus en plus redorée. Pendant cette période, la majorité des activités de l'Ordre furent transférées au Nouveau Temple Jedi sur Coruscant, l'académie d'Ossus se limitant ainsi à la formation des nouveaux Jedi. Lorsque la crise de la seconde insurrection corellienne éclata, le Nouvel Ordre Jedi tenta d'œuvrer pour trouver une solution pacifique au conflit par le biais du Conseil des Maîtres et du Grand Maître Skywalker. Leurs efforts ne leur permirent cependant pas d'empêcher la crise de sombrer dans une guerre ouverte entre la confédération, rassemblant les mondes séparatistes, et l'Alliance Galactique. Parallèlement, les Jedi durent faire face à plusieurs menaces les visant tout particulièrement. La première d'entre elles était Jacen Solo, qui après s'être éloigné de l'Ordre, avait accepté de prendre la tête de la garde de l'Alliance Galactique, la police secrète du gouvernement. Luke et le Conseil des Maîtres désapprouvèrent totalement le rôle et les méthodes extrêmement agressives et perverses de Jacen. De plus, Jacen parvint à prendre le contrôle de l'Alliance en planifiant à la perfection un coup d'Etat avec l'aide de Cha Niathal, Suprême Commandeur des Armées. Les Jedi ne purent que constater que le fils de Han et Leia Solo était en train de sombrer définitivement dans l'obscurité.

Le retour des Sith

Cette chute du Côté Obscur était notamment provoquée par Lumiya, la deuxième menace majeure pour le Nouvel Ordre. La sombre dame des Siths avait en effet pris Jacen comme apprenti pour le conduire sur la voie des Siths, une liaison que les Jedi ne parvinrent pas à découvrir suffisamment tôt. Ainsi, les objectifs de la Sombre Dame restèrent longtemps obscurs. Luke et plus particulièrement sa femme Mara Jade Skywalker, décidèrent de pourchasser Lumiya pour mettre un terme à sa menace latente. Dans sa traque, Mara découvrit la véritable relation qui unissait Jacen et Lumiya et entreprit d'y mettre un terme. Elle piègea l'apprenti Sith Jacen dans le Consortium de Hapes dans le but de l'affronter et d'éliminer la menace qu'il représentait, mais Jacen parvint à prendre le dessus avec un coup bas et à tuer sa tante. La mort de Mara foudroya l'ensemble des Jedi, en particulier Luke et Ben, qui furent extrêmement affectés. Tenant Lumiya pour responsable du décès de sa femme, Luke la pourchassa jusqu'à Terephon où il l'affronta en combat singulier avant de la décapiter. Il découvrit peu après que Lumiya n'était pas l'assassin, même si la véritable identité de ce dernier restait inconnue. Les Jedi pensaient qu'avec la mort de Lumiya, il y aurait une menace de moins à peser sur leurs épaules, mais c'était sans compter sur Jacen Solo, qui après avoir accompli son sacrifice nécessaire, se proclama secrètement Seigneur Noir des Sith et prit le nom de Dark Caedus.

Séparations avec l'Alliance Galactique

Quelques jours plus tard, le Nouvel Ordre organisa les funérailles de Mara Jade Skywalker au Temple de Coruscant. Pour assurer ses arrières, Caedus profita du regroupement des Jedi aux funérailles sur Coruscant pour envoyer des troupes de la GAG à l'Académie d'Ossus, officiellement pour protéger les jeunes Jedi du terrorisme de la Confédération. Cependant, la véritable signification était claire pour tout le monde : Jacen venait de prendre les jeunes Jedi en otage. Cette situation n'échappa bien sûr pas au Conseil des Maîtres qui essaya de convaincre Luke de prendre des mesures radicales pour répondre à Jacen, mais le Grand Maître, encore affecté par la mort de Mara, fut difficile à convaincre. Il décida finalement que Jacen était allé trop loin et décida de le piéger à son propre jeu. Les Jedi se rendirent en nombre à Kuat, là où Jacen et les flottes de l'Alliance Galactique livraient une intense bataille contre la Confédération. Luke tenta de parlementer avec Jacen mais ce dernier menaça de s'en prendre aux jeunes Jedi d'Ossus en cas de coup tordu de la part de l'Ordre. Luke Skywalker répondit à la menace en se jetant volontairement dedans. Alors que les Jedi allaient rejoindre la bataille et soutenir l'Alliance en difficulté, ils quittèrent immédiatement le champ de bataille, laissant Caedus totalement démuni.

Peu de temps après, le Nouvel Ordre Jedi décida de cesser de soutenir l'Alliance Galactique. Leur allégeance irait toujours au gouvernement créé dix ans auparavant, mais pas tant que Jacen Solo serait à sa tête. A bord de l'anakin Solo, le Grand Maître s'opposa alors à Caedus dans un duel sans pitié dont il sortit vainqueur en laissant néanmoins à Jacen la vie sauve, car ignorant sa véritable identité de Seigneur Sith. Le Nouvel Ordre créa ensuite la coalition Jedi, front uni regroupant l'ensemble des opposants à Dark Caedus, comme se faisait désormais ouvertement appeler l'ex-Jedi. Ce regroupement entre les Jedi, les forces de l'Alliance fidèles à Cha Niathal, le Consortium de Hapes, la Confédération et la flotte irrégulière de la gueule de l'Amiral Daala permit de faire face à la machine de guerre déclenchée par le Seigneur Sith solitaire. Mais pendant ce temps, la prophétie du sabre des Jedi était sur le point d'être réalisée. Jaina Solo, qui avait reçu le titre en question quinze ans auparavant, décida de traquer elle-même Caedus son propre frère et de mettre un terme à sa tyrannie. Ses efforts furent portés par

l'ensemble de la Coalition. Le Sabre des Jedi affronta le Seigneur Noir et parvint à le vaincre dans la douleur et la plus grande tristesse. Ce fût la fin immédiate de la Seconde Guerre Civile Galactique. La menace passée, les Jedi réintégrèrent les installations de Coruscant mais durent commencer à faire face à une politique anti-Jedi menée par le nouveau Chef d'Etat, Natasi Daala, en conséquence directe de la chute d'un des leurs et donc de leur responsabilité dans ce conflit.

Hiérarchie, grades et titres

Contrairement à l'ancien Ordre Jedi, les apprentis Jedi n'étaient pas désignés sous le titre de Padawan. Ils appartenaient à des groupes de jeunes Jedi portant le nom de diverses créatures selon leur âge et l'avancement de leur entraînement.

Les Woodoos : Ils étaient les plus jeunes étudiants du NOJ et avaient entre cinq et sept ans.

Les Banthas : C'était les étudiants âgés de dix à douze ans.

Les Veermoks : Représentaient les jeunes Jedi ayant entre treize et quatorze ans.

Les Wampas : Il s'agissait des Jedi âgés de quinze ans.

Les autres titres (chevaliers et maîtres) répondaient de manière plus classique à l'ancienne organisation de l'Ordre Jedi. Si leurs rôles différaient légèrement, ils conservaient à peu près le même prestige et les mêmes attributions.

Les Chevaliers Jedi :



Les Chevaliers étaient des Jedi ayant terminé leur formation et donc capables de mener à bien des missions confiées par le Conseil ou le Grand Maître de l'Ordre Jedi. Ils étaient censés disposer des connaissances nécessaires pour survivre et agir selon les directives et les engagements de l'Ordre. Ce terme générique regroupe pourtant plusieurs type de spécialités qui recoupent plus ou moins celles qui existaient à l'époque de l'Ancienne République.

Les concepteurs :



Cette spécialisation des chevaliers et des maîtres permettait à l'ordre d'avoir dans ses rangs des ingénieurs, des bricoleurs, et des inventeurs brillants. Ils tendent à avoir une nature très technique et possèdent une très grande affinité avec les machines. Ce sont des scientifiques qui inventent, fabriquent et réparent toutes sortes de machines qui sont utiles à l'ordre.

Les consulaires :



les Jedi Consulaires se jettent rarement dans une bataille dans un premier temps pour régler les problèmes, cette classe de Jedi privilégiant la compréhension des mystères de la Force. Les Consulaires oeuvrent donc à traduire dans les faits et la société galactique les principes du code Jedi, ce ne sont pas des guerriers, ce sont des pacifistes convaincus qui préfèrent user de leurs talents d'ambassadeurs, de diplomates ou de prophètes pour aider ceux qui ont besoin de leur expertise. Les maîtres jedi consulaires les plus estimés ont pour attribution de traiter avec les différents groupes politiques ou lobbys qui font fonctionner la nouvelle république puis l'alliance galactique. Il n'est pas rare que des cultures étrangères insistent pour négocier en présence d'un jedi consulaire lorsqu'elle souhaite intégrer le sénat. Les consulaires sont aussi les intercesseurs et les intermédiaires entre deux peuples en conflit. Parmi les jedi ce sont eux qui généralement disposent du plus haut degré de connexion avec la Force.

Les pilotes :



Ils servent au sein des escadrilles de chasse créées par Luke Skywalker et ses disciples les plus habiles dans ce domaine. La nouvelle république puis l'alliance galactique n'hésitait pas à employer ces jedi comme escortes ou unités combattantes d'élite en cas de besoin. Ces pilotes sensibles à la Force et possédant le titre de chevalier utilisent la force pour augmenter leurs réflexes, la précision de leurs tirs et clarifier l'esprit de combat de leurs coéquipiers. Ils constituaient le fer de lance de l'ordre et une unité prestigieuse en raison du passé de Luke Skywalker et de son ascendance avec Anakin qui furent les meilleurs pilotes que la galaxie ait connu dans son histoire récente.

les sentinelles :



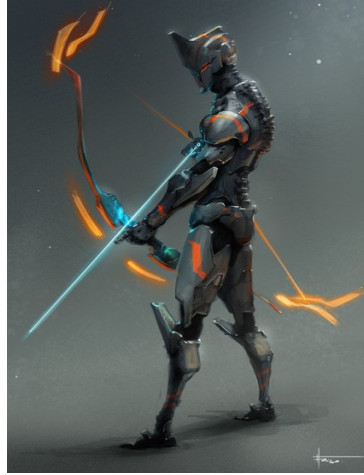
Les nouvelles Sentinelles Jedi de l'ordre refondé par Luke tiennent à la fois des anciens gardiens et sentinelles. Ainsi, ces derniers cherchent à trouver un équilibre entre leurs compétences de combattants et leur maîtrise de la Force. Par conséquent, de tous les jedi ce sont ceux qui sont les plus en phase avec la société civile, il y sont immergés la plupart du temps car ils mènent un travail de veille pour prévenir toute résurgence d'une activité des Siths. En plus de grands talents dans la Force, ils ont une force de caractère très importante pour pouvoir résister aux tentations de toutes sortes qui se présentent à eux sous les formes les plus diverses. Les sentinelles abordent sans complexe des domaines de compétence que les autres membre de l'ordre ne peuvent assumer : le piratage informatique, la surveillance, la filature, l'infiltration d'organisations criminelles pour les démanteler, l'espionnage ou l'ingénierie technique. En terme d'effectifs ce sont les plus nombreux, et il s'agit certainement des plus dangereux en combat singulier. Certains agissent aussi en tant que recruteurs parcourant sans cesse la galaxie. Ce sont les détectives de l'ordre Jedi résolvant des énigmes de toute nature. Ils prêtent main forte aux autorités dans le cadre d'enquêtes criminelles également... ce sont les espions de l'ordre, capables d'infiltrer toutes sortes d'organisations ou de groupuscules afin de démanteler les réseaux criminels qu'ils ont tissé, qu'ils soient ou non affiliés aux Siths.

Les guérisseurs :



Ces jedi se consacrent à la médecine travaillant en étroite collaboration avec le corps médical jedi et avec le medcorps de l'Alliance auquel ils peuvent être affectés suivant leur souhait éventuel. Ils supervisent l'infirmerie du temple de Coruscant et celles des autres praxeum éparpillés au travers la galaxie. Leurs pouvoirs sont donc principalement axés sur les facultés curatives ou à la vie. Ils font aussi d'excellents chercheurs en biologie et en chimie organique, ils sont aussi capables d'être de parfaits médecins légistes.

Les Néo-Archers :

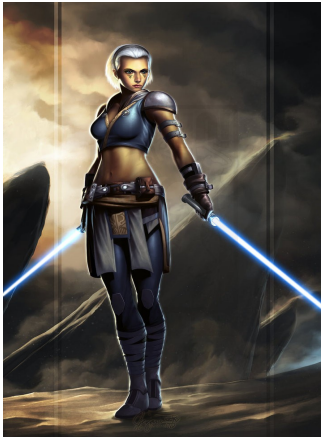


Une arme : l'arc-laser, une mission : protéger les hautes personnalités de la nouvelle république et de l'ordre jedi en tant que sniper. Ces jedi sont spécialisés dans le combat à distance, et en particulier au tirc à l'arc-laser. Ce type d'arme ne peut en effet être manié que grâce à des techniques de Force très spéciales. Les tirs d'arcs-laser sont faits d'énergie spirituelle. Ils ne tuent pas mais neutralisent la ou les cibles choisies en les plongeant dans l'inconscience. Les armures sont inefficaces contre de tels salves. Un archer expérimenté peut atteindre jusqu'à 5 cibles simultanément.

Les Maîtres Jedi :

Les Maîtres étaient les Jedi plus expérimentés, plus sages que les Chevaliers. Ils étaient souvent impliqués dans les décisions importantes ayant un rapport avec l'Ordre et pouvaient également se voir confier des rôles de formateurs dans les Académies Jedi à l'image de Tionne et Kam Solusar.

Les instructeurs :



La plupart d'entre eux sont souvent des combattants très expérimentés. Ils servent au sein des praxeum satellites d'Ossus. Ils s'attachent à former les initiés et les padawans aux différents arts martiaux pratiqués par les jedi et aussi et surtout le maniement du sabre-laser. Les plus brillants reçoivent le titre de maître d'arme, ceux-ci ont alors pour mission d'encadrer les instructeurs (des chevaliers chevronnés ou des maîtres) en ce domaine. Parmi eux, on trouve aussi des spécialistes d'armes exotiques ou des artistes martiaux qui n'utilisent pas d'autres armes que leur corps à l'exemple des Moines Aïki. Tandis que les Moines de Shimura n'emploient que des armes contondantes délaissant l'usage du sabre laser qu'ils jugent vulgaire. Les armes particulières sont les fléaux d'arme, la lance-laser, le fouet-laser, les saï-laser, tonfas-laser, parfois des blasters assommants ou encore le sabre-laser à double lame. Pour ce qui est de l'enseignement théorique dans les autres disciplines ne requérant pas de maîtrise de la Force, les professeurs sont de simples acolytes spécialistes de leur domaine de connaissance.

Le Grand Maître :

Le Grand Maître était celui à la tête de l'Ordre Jedi. Il dirigeait le Conseil des Maîtres et était respecté de tous les autres Jedi. Luke Skywalker fut le premier à porter le titre au sein du Nouvel ordre, lorsqu'il s'auto-proclama Grand Maître en +35 pour répondre à une querelle interne entre les Jedi. Son descendant Kol Skywalker fut supposé avoir également porté ce haut titre honorifique. Au sein du nouvel ordre un certain nombre de fonctions autrefois dévolues aux jedi étaient désormais exercées par des acolytes, c'est à dire des gens dévoués à l'ordre mais qui ne sont pas sensibles à la Force, il s'agit des explorateurs, d'enseignants, des archivistes, d'historiens, d'agriculteurs...

Les Places fortes du Nouvel Ordre Jedi :

Pendant son existence, le Nouvel Ordre Jedi s'est épanoui dans de nombreux lieux bien que certains d'entre eux ait été détruits au cours des conflits. A l'instar de l'ancien Ordre Jedi, ces lieux disposaient souvent d'une forte symbolique ancrée dans le passé de l'Ordre.

- Académie Jedi de Yavin IV :

Également appelée Praxeum Jedi, elle était le "berceau" du Nouvel Ordre et fut abandonnée puis détruite au cours de la guerre contre les Vongs.

- Nouvelle Académie d'Ossus :

Fondée peu de temps avant la Crise du Nid Obscur, elle devint le principal centre d'entraînement du Nouvel Ordre jusqu'à ce qu'elle soit envahie par le Nouvel Ordre Sith de Darth Krayt en +130.

- Nouveau Temple de Coruscant :

Édifié au cours de la Reconstruction de Coruscant, ce Temple devint le centre administratif et spirituel de l'Ordre pendant près d'un siècle avant d'être capturé puis modifié par Darth Krayt pour en faire son Temple de la Sith.

-Praxeum secret de Shedu Maad :

Académie secrète créée dans le Consortium de Hapes au cours de la Seconde Guerre Civile Galactique pour échapper à Caedus. Elle demeura en services quelques années après la fin du conflit, accueillant certains Jedi victimes de la psychose de Force.

- Le Temple Caché :

Temple secret redécouvert et complété par Kol Skywalker peut avant la Guerre Sitho-impériale. Il devint le centre de ralliement de tous les Jedi lorsque les Sith de Darth Krayt prirent le pouvoir en +130.

Les plus hauts personnages du Nouvel Ordre :

Cade Skywalker :

Plus de cent ans après Endor, tout destinait Cade Skywalker à devenir un grand Jedi. Il avait reçu une formation dans son enfance mais il était surtout le descendant direct d'Anakin et de Luke Skywalker, deux des plus grands Jedi que la galaxie ait jamais connue. Alors que le second empire dirigé par Dark Krayt l'usurpateur, les Jedi et les légitimistes impériaux sont entrés en résistance, Cade Skywalker avait renié son héritage pour survivre, menant une vie de chasseur de prime et de mercenaire. Récupéré après son éjection, par le pirate Rav qui le forma, il fit son trou dans la frange sous l'oeil attentif de son oncle Nathan. Afin de s'immerger complètement dans la communauté, il abandonna son nom trop assimilé aux Jedis et se fit tatouer sur son bras gauche un crâne rouge, symbole des pirates travaillant avec Rav. Lorsqu'il devint chasseur de Prime, il troqua son sabre pour un petit arsenal d'armes à feu qui incluait une collection de blasters antiques utilisés dans diverses missions. Son arme favorite était le « Spécial », un fusil customisé qu'un chef mécanicien affecté à un vaisseau Sélonien, lui conçut. Les doubles canons de ce fusil lui permettaient de doubler ses chances de réussite au tir. Cade possède son propre vaisseau spatial qu'il a baptisé le Mynock pour parcourir la galaxie...

Mara Jade :

Elle ne sut jamais qui étaient ses parents. L'Empereur en fit un agent d'élite capable de se fondre dans tous les milieux, elle connaissait un grand nombre de formes de combat, y compris au sabre laser dans lequel elle excellait. Elle était également très douée pour le tir au blaster. Ses talents de pilotes étaient exceptionnels faisant d'elle la quasi égale de Luke. L'Empereur Palpatine en fit une de ses Mains, lui disant qu'elle était la seule. Elle était son agent fidèle, chargée de transmettre ses ordres et d'assassiner tous ceux qui pouvaient menacer son pouvoir. A travers la Force, elle pouvait percevoir les ordres de l'Empereur partout à travers la galaxie. Quelques rares personnes savaient qui elle était, alors que pour la plupart elle était simplement une des concubines de l'Empereur. La mort de Palpatine l'affaiblit énormément, mais elle reçut le dernier commandement de l'Empereur, « Tu tueras Luke Skywalker ! » Elle lui voua une haine féroce, pensant qu'il était responsable de sa mort. Elle disparut alors dans le milieu des criminels et des contrebandiers, changeant toujours d'endroit et souvent de pseudonymes. Elle finit par devenir le lieutenant du contrebandier Talon Karrde.

Après la campagne de reconquête du grand amiral Thrawn, elle pensa devenir un Chevalier Jedi, mais ne voulait entrer dans une structure aussi rigide que l'Académie Jedi sur Yavin 4. Elle s'associa avec Kyle Katarn, un Jedi free-lance et se construisit un second sabre laser violet. Un an plus tard, lorsque l'Empereur revint dans un nouveau corps cloné, Mara refusa de le reconnaître et continua à aider la Nouvelle République. Katarn a admis qu'il devait être formé pour ne pas retomber du Côté Obscur et

Mara fit de même, sans comme lui devenir un élève permanent de Luke. Elle aida Karrde à former sa Guilde des Contrebandiers. Deux ans après, Karrde de retira de l'organisation et la lui confia. Elle s'associa ensuite à Lando Calrissian qui était devenu administrateur des mines de Kessel. Puis son union avec Luke Skywalker représentait aux yeux des tous les habitants de la galaxie un symbole fort : l'un des anciens agents de l'Empereur le plus redouté et le plus puissant Maître Jedi avaient su voir au delà de leurs différences et trouver l'amour. L'invasion des Yuuzhan Vongs changea sa vie à jamais, comme celle de nombreux autres personnes. Mara fut infectée secrètement par des spores coomb mortels. Beaucoup de personnes touchées par les mêmes spores moururent en quelques jours. Elle se servit de la Force pour se soigner, mais cet effort l'épuisa. Elle combattit courageusement et obtint une rémission de sa maladie grâce aux larmes de Vergere. Puis, elle et Luke cumulèrent leurs pouvoirs et réussirent à éliminer toute trace de la maladie. Ils décidèrent d'appeler le bébé Ben en hommage à Kenobi. Elle participa à de nombreuses autres missions, alors que son fils Ben était à l'abri dans des endroits secrets... Elle connut une mort tragique en affrontant son neveu Jacen en duel alors qu'elle avait découvert la véritable nature du lien qui l'unissait à Lumiya. Souhaitant éviter à la galaxie le joug d'un nouvel empereur Sith, elle se résolu à l'affronter.

Kam Solusar :

Kam était le fils de Ranik Solusar, un Maître Jedi tué par Vador pendant la Purge des Jedi. Il passa environ trente ans caché de l'Empire sur de nombreux mondes éloignés dans la galaxie. Lorsque ses talents furent découverts par un groupe de Jedi Noirs, il fut torturé et forcé d'embrasser le Côté Obscur de la Force. L'Empereur ressuscité l'utilisa comme élite obscure sur Byss. Lorsque Luke le rencontra sur Nespis VIII, Luke sentit en lui une puissance dans la Force derrière le Côté Obscur et défia Kam dans un jeu de lumière. Luke gagna et convainquit Kam de revenir vers le Côté Lumineux. Kam rejoignit Luke ainsi que les candidats pour la future Académie de Yavin IV. Il aida Luke à retrouver la légendaire bibliothèque Jedi qui se trouvait sur la planète Ossus et joua également un rôle dans la chute du Clone de l'Empereur. Il devint ensuite l'un des premiers apprentis de Luke et fut promu Chevalier Jedi plusieurs années après la mort des Clones de Palpatine. Kam tomba amoureux de Tionne et tous deux se marièrent peu après la première insurrection corellienne. Ils agirent comme administrateurs de Yavin IV pendant de nombreuses années et Kam lui-même officia une cérémonie de mariage Jedi pour Luke et Mara Jade avant que tous deux se marient au cours d'une cérémonie publique sur Coruscant. Lorsque Maître Skywalker initia le programme un maître et un apprenti, Kam prit Octa Ramis comme apprentie. Par la suite, Kam et Tionne servirent Luke comme protecteurs des jeunes aspirants Jedi au cours de l'invasion des Yuuzhan Vongs, guidant les enfants de Yavin IV vers l'Aventurier Errant puis vers les installations de la Gueule. Kam et Tionne firent partie de ceux qui survécurent à la guerre face aux Yuuzhan Vong et ce fut Kam qui suggéra à Luke que les Chevaliers Jedi retournent sur la planète Ossus pour reconstruire le Nouvel Ordre, une idée que Luke accepta...

Kol Skywalker :

Kol Skywalker était le petit fils de Luke, environ cent trente ans après Yavin, il était l'un des membres du Conseil des maîtres. Au cours de sa vie, Kol forma deux apprentis. Le premier fut un zabrak du nom de Wolf Sazen et le second fut Shado Vao, un twi'lek. Au cours de son existence, Kol rencontra et tomba amoureux de Morrigan Corde qui lui donna en +116 un fils, Cade, lui aussi doté d'une affinité innée pour la Force. L'enfant rejoignit le Nouvel Ordre Jedi et fut plus tard placé sous la tutelle de Wolf Sazen, l'ancien apprenti de son père. Vers +124 ap Endor, les Siths firent leur grand retour et prirent d'assaut le grand temple d'Ossus. Kol Skywalker se battit vaillamment pour défendre l'académie et donner le temps aux jeunes Jedi, et à son fils Cade, de s'enfuir à bord de navettes de secours. Faisant face aux Sith aux cotés de son ancien apprenti Wolf, Kol parvint à combattre et à défaire de nombreux Sith mais il vit son partenaire se faire gravement blesser par Dark Nihl. Kol réagit en contre attaquant et en blessant le Sith. Mais ce dernier profita de l'inattention du Maître Jedi pour lui lancer une vague d'éclairs dans le dos, ce qui le tua sur le coup. Le corps de Kol fut retrouvé par Nei Rin, la maitresse modeleuse Yuuzhan Vong qui avait travaillé avec lui sur le projet de réhabilitation des mondes dévastés. La modeleuse et ses gardes organisèrent le bucher funéraire du Maitre, selon les traditions Jedi en remerciement de son combat pour avoir tenté d'améliorer la vision qu'avait la Galaxie sur les Yuuzhan Vong.

Ben Skywalker

Fils de Luke et de Mara, Ben Skywalker naquit dans une galaxie tourmentée par la guerre face aux Vongs. Il lui fallut de nombreuses années et la proche présence de son cousin Jacen pour qu'il accepte de s'ouvrir pleinement à la Force et qu'il puisse enfin être considéré comme étant lui-même, et non comme étant le fils du Grand Maître de l'Ordre. Le moins que l'on puisse dire, c'est que la naissance de Ben Skywalker n'eut rien de facile. Malgré son refus initial, elle finit par le laisser partir avec Han, Mara, et les filles Antilles, dans la Gueule, loin des dangers de la guerre, et accompagna son époux sur Coruscant. Les Solo et Skywalker recevaient régulièrement des nouvelles holographiques du dernier-né de la grande famille, et purent assister à ses premiers pas, puis à ses premiers mots. Mais ils ne le retrouvèrent qu'après la fin de la guerre, après que les Yuuzhan Vong aient capitulé. Ben, touché par l'intermédiaire de la Force par les sentiments négatifs émis autour de lui dans cette période de reconstruction, se ferma de plus en plus à la Force, si bien que même ses parents avaient du mal à l'y repérer. Avec sa droïde-nounou Nanna, il accompagnait les époux Skywalker dans tous leurs voyages, ceux-ci refusant de le parquer comme les Solo avaient fait avec leurs propres enfants. Quelques temps plus tard, Ben décida enfin d'explorer la Force, à condition que ce soit sous l'égide de son cousin Jacen, le seul auprès de qui il était à l'aise lors de ses rares contacts avec la Force. Il devint donc son apprenti à titre officieux, et fit auprès de son cousin de rapides progrès, Ben acquit en outre la faculté de se lier et se détacher à volonté de la Force, comme seule Tahiri le pouvait pendant la guerre contre les Yuuzhan Vong. Ben poursuivit son entraînement auprès de Jacen, toujours de manière informelle. Il s'ouvrit progressivement à la Force, et aux autres. Il progressait lentement, mais avec une attention particulière. Tandis que les tensions s'accroissaient au sein de l'Alliance Galactique. Ben fut nommé agent spécial de la GAG créée par Jacen une fois installé à la tête de l'alliance. Sous les ordres de Jacen, Ben participa à de nombreuses opérations sous formes de raids plus ou moins violents. Suite au meurtre de sa mère, après une enquête difficile, il finit par démontrer la culpabilité de Jacen.

Nathan Skywalker, alias Bantha Rawk



Il était le grand frère de Kol, et par conséquent l'oncle de Cade et le fils de Ben. Bien qu'il fut maître Jedi au sein du Temple d'Ossus, il laissait tout de même son petit frère s'occuper des affaires Jedi sur Coruscant, pendant qu'il s'occupait de son neveu. Seulement, après la Guerre impériale-Sith probablement, Nat Skywalker abandonna son nom et son héritage pour devenir mécanicien en chef sur l'un des Chantiers Navals Sélonien et prendre le surnom de Bantha Rawk. La raison de son départ est uniquement connue de lui-même et de sa femme Kiffar Droo. Ses enfants, Annah, Micah et Skeeto ne sont pas non plus au courant. Puis, il décida de s'installer avec sa famille sur Iego...

Luke Skywalker :



Quelques années après la mort de Palpatine. Luke devint Maître Jedi, le premier du Nouvel Ordre Jedi. Le conseil de la Nouvelle République lui donna l'autorisation de créer une académie sur Yavin IV, où des candidats vinrent de toute la Galaxie pour apprendre à maîtriser leurs talents. Le Maître Jedi n'avait pas réalisé que les anciennes pyramides de la planète abritaient l'esprit du Seigneur Noir Exar Kun, qui venait de tuer l'un de ses étudiants. Les élèves restants joignirent leurs forces et bannirent à jamais

l'esprit de Kun. C'est ainsi que l'Académie Jedi fit en quelque sorte ses preuves et devint le centre d'intérêt de Luke Skywalker. Après son mariage, l'Académie de Luke Skywalker prospéra. Peu de temps après, Luke participa à l'éducation de ses neveux et de sa nièce : Jacen, Jaina et Anakin. Ils l'aidèrent dans la bataille contre le Second Imperium, l'Alliance de la Diversité, l'académie de l'ombre et le Soleil Noir, puis survint l'invasion des Yuuzhan Vongs...Lors de la Bataille de Coruscant, les Yuuzhan Vong, privés de Seigneur Suprême, se rendirent ou se suicidèrent, et la guerre prit fin. Après quelques semaines de convalescence, Luke s'adressa à tous ses Jedi et leur annonça qu'une nouvelle ère s'ouvrait pour le Nouvel Ordre Jedi.

La crise du Nid Obscur

Quelques années plus tard, des tensions étaient nées au sein de l'Ordre lorsque différents groupes se formèrent, chacun ayant sa propre idée de la manière dont l'Ordre devait servir l'Alliance. Luke n'eut pas le temps de traiter ce problème en profondeur puisqu'il dut subir la colère du chef d'Etat Cal Omas, lorsque celui-ci découvrit avec effarement, tout comme Luke, que quelques Jedi avaient aidé l'espèce insectoïde Killik à étendre leurs nids aux limites de l'Espace Chiss. Luke se rendit lui-même sur place et sentit immédiatement la présence de Raynar Thul, un ancien Jedi présumé mort depuis la mission Myrkr. Il découvrit également qu'il avait cessé d'être Raynar Thul pour devenir UnuThul, chef dirigeant de la Colonie insectoïde. Avec l'aide de Cilghal, Luke découvrit le procédé qui liait les membres de la Colonie entre eux : il s'agissait de phéromones émises par les insectes, qui incorporaient peu à peu les visiteurs dans l'esprit collectif de la Colonie, les transformant en Affiliés. Plus tard, Luke, Mara et Saba Sebatyne furent attaqués par des Killiks bleus, que UnuThul assura par la suite n'avoir jamais vus. L'explication fut également donnée par Cilghal, qui expliqua que ces Killiks, désignés sous le nom du Nid Obscur, correspondaient en fait à l'inconscient de la Colonie. De son côté, Luke était persuadé que le Nid Obscur était mené par Welk et Lomi Plo, deux Jedi Noirs qui avaient disparu en même temps que Raynar Thul et secrètement affiliés au Sith Unique basé sur Korriban.

Contraint à l'exil

Deux années après la fin du conflit et la mort de sa femme, Luke fut attaqué en justice, l'Etat lui reprochait d'avoir manqué à ses obligations en ayant laissé son neveu Jacen Solo devenir Darth Caedus et plonger la galaxie dans la guerre civile. Luke et tout son entourage furent choqués par une telle décision, et la situation ne s'arrangea pas lorsque Luke et plusieurs Jedi durent effectuer une course poursuite dans les rues de Coruscant pour récupérer Valin Horn qui venait lui aussi d'être atteint par la psychose. La nuit précédant le procès, Luke demanda une audience de toute urgence auprès de la Chef d'Etat avec laquelle il négocia les termes de son procès : il serait condamné à dix ans d'exil au cours desquels il devrait abandonner son titre de Grand Maître et ne pourrait plus entrer en contact avec le Nouvel Ordre Jedi. Son exil ne serait annulé que s'il trouvait l'origine de la chute du Côté Obscur de son neveu. Le lendemain, Luke accepta sans broncher la sentence qu'il avait lui même négociée. Luke prépara ses affaires et eut la surprise de voir que son fils Ben souhaitait l'accompagner dans son voyage. Le Maître Jedi accepta la proposition de Ben et le remercia pour son geste. Le lendemain, le père et le fils quittèrent Coruscant à bord de l'ombre de Jade pour un très long voyage...

(pour le reste voir les guides west and Game et jeux Descartes)

Jaina Solo :

Née à la fin du conflit entre la Nouvelle République et les forces du Grand Amiral Thrawn, Jaina est l'aînée des enfants Solo de cinq minutes, car sœur jumelle de Jacen. Tout comme son frère, Jaina fut ballottée de mondes en mondes par ses parents afin d'échapper à diverses tentatives d'enlèvement ou attentats, mais fut finalement ramenée sur Coruscant sa planète natale après la décision de ses parents de garder leurs enfants près d'eux. Très vite, et contrairement à son frère Jacen, Jaina montra une aptitude innée à la manipulation des appareils électroniques, et plus particulièrement des vaisseaux stellaires, à la grande joie de son pilote de père. A l'âge de 14 ans, Jaina est déjà une pilote émérite et surpasse nombre de pilotes professionnels. Même s'il est vrai que la Force est en partie responsable de ses talents, la jeune Solo possède indubitablement des qualités héritées de son père. Elle rejoint avec son frère l'Académie de son oncle Luke sur la lointaine Yavin IVet commence sa formation de Chevalier Jedi. Jaina se fait, au cours de son entraînement, plusieurs amis qui deviendront de proches compagnons pour les années à venir. Après avoir surmonté les nombreuses épreuves d'un rude entraînement, et survécu aux menaces posées par le Second Impérium puis l'Alliance de la Diversité..., Jaina est assez forte pour partir en apprentissage poussé auprès de sa tante Mara, avec laquelle elle nouera des liens très forts, peut-être en réaction aux absences fréquentes de sa mère pour des raisons professionnelles. C'est à ses côtés que Jaina Solo deviendra une puissante Jedi et une pilote émérite.

En raison de ses résultats exceptionnels aux commandes d'un chasseur stellaire, Jaina est incorporée dans le prestigieux Escadron Rogue au moment de l'invasion de la galaxie par les Vongs. Par la suite, Jaina rencontre sur Ithor, peu avant la destruction de celle-ci, un pilote Humain natif de l'espace Chiss, du nom de Jagged Fel, c'est à dire le neveu de Wedge Antilles. Dès le premier instant Jaina et Jagged ressentent une attirance l'un pour l'autre. La jeune femme est impressionnée autant par les talents de pilote du jeune homme que par son esprit froid et analytique, qui laisse pourtant la place à la passion et aux sentiments. La guerre contre les Yuuzhan Vong marque pour Jaina le passage de l'enfance aventureuse à la vie d'adulte marquée par les responsabilités et la mort de ses proches. Très proche de son protecteur Chewbacca, la jeune femme vit très mal la mort tragique de ce dernier sur Sernpidal, et entame à cet instant le début d'un chemin qui la mènera très près du côté obscur. Déjà très éprouvée par la mort de nombreux proches, Jaina s'enferme dès lors dans une froideur et une implacabilité digne d'un Sith. Afin de ne plus ressentir la même douleur, elle décide de limiter au maximum les contacts affectifs et de se replier sur elle-même. Peu à peu, Jaina acquiert une grande réputation tant dans les rangs républicains que Yuuzhan Vong. Après la défaite des Vongs, Jaina accompagne ses parents pour les aider dans leurs opérations de réunification des fragments épars de la Nouvelle République pour concrétiser L'alliance Galactique.

Les différentes formes de combat au sabre-laser :

Parmi les nombreux styles de combat se dégage un tronc commun :

a) Le corps est divisé en six zones :

- zone 1 : la tête,
- zone 2 : bras et flanc droit,
- zone 3 : bras et flanc gauche,
- zone 4 : dos,
- zone 5 : jambe droite,
- zone 6 : jambe gauche.

Les six attaques existantes sont nommées de la zone qu'elles visent.

b) Dans la forme idéale, les attaques sont des balayages latéraux horizontaux et les parades sont effectuées avec la lame dressée pour repousser la pointe de la lame ennemie. Cette règle est inversée pour l'attaque et la parade 1, où l'assaillant frappe de haut en bas, lame tenue verticalement, le défenseur tenant sa lame horizontalement au-dessus de sa tête. Dans le combat réel, la lame est souvent tenue vers le bas, pour les attaques, afin de minimiser les déplacements et accroître la rapidité. Garder à l'esprit la distinction entre attitudes d'attaque et de défense améliore la précision. Un combat au Sabre laser n'est rien d'autre qu'un enchaînement d'attaques et de parades jusqu'à ce qu'un des combattants fasse une erreur.

c) Les Postures :

Il existe trois types de postures utilisées dans les combats au sabre laser :

1- les postures d'attente : les postures d'attente sont utilisées par les Jedi avant un combat : ils attaquent rarement en premier, préférant attendre que l'ennemi se décide à attaquer. Ils adoptent alors une posture leur permettant de voir, être vu, et parer toute attaque.

La posture d'attente la plus utilisée par les Jedi est la posture de type "neutre" : un Jedi adoptant cette posture ne paraît pas belliqueux tout en étant prêt à répondre à toute attaque : elle évite au maximum d'engager un combat (l'adversaire ne se sentant pas menacé, s'il est indécis, peut renoncer au combat : la réputation d'invulnérabilité des Jedi fait le reste), ce qui est le but premier d'un Jedi. Il en existe deux types :

2- la posture d'attente type neutre défensif : Lorsqu'un Jedi voit qu'un ennemi n'est pas menaçant, et indécis à engager le combat, il adopte une posture dite "neutre défensive", c'est-à-dire uniquement défensive : en théorie, le Jedi a les pieds écartés, la lame est tenue à la verticale du côté du pied dominant, en arrière : la poignée du sabre sur la taille, la lame passant près de l'oreille. Cela permet d'exposer au mieux la lame pour détourner les coups et augmenter la visibilité, impressionnant l'adversaire (le but de cette posture étant de le décourager à se battre).

En pratique, la lame est en fait légèrement penchée vers l'extérieur et la poignée décollée de la taille, également dirigée vers l'extérieur. Cette posture est aussi appelée posture "Jedi prêt". Il existe des variantes à cette posture : dans la forme "relâchée" la lame est penchée vers le bas, et la poignée située au niveau de la cuisse tout en étant légèrement éloignée.

3- la posture d'attente type neutre offensif : Au contraire de la posture type neutre défensif, cette posture d'attente est utilisée pour les ennemis considérés comme dangereux : toujours les pieds écartés et la lame du côté du pied dominant, le Jedi tient sa lame brandie vers l'œil de l'adversaire. Dans cette posture un Jedi n'est pas prêt à se défendre mais à attaquer, la lame étant tenue au plus prêt de l'adversaire pour l'impressionner, lui faire peur.

4 - les postures de forfait : Lorsqu'un Jedi se reconnaît battu (ce qui arrive rarement) et sait qu'il ne peut plus continuer à se battre contre son adversaire, il se met en posture de forfait. Il existe plusieurs postures de forfait mais la plus utilisée est une posture accroupie, en position de parade 1, la jambe gauche allongée devant le Jedi, l'autre pliée (accroupi sur une jambe). Le Jedi est protégé au maximum, offrant un minimum de parties de son corps sans protection, et est très stable grâce à sa jambe dépliée.

5 - la posture de contre-attaque : Après toute une série de parades, un Jedi amorçant une attaque se place en posture de contre-attaque : le Jedi bascule vers l'avant pour augmenter la puissance de sa contre-attaque, la jambe droite en arrière, en soutien, la jambe gauche avancée et les bras en position d'attaque 2 ou 3 essentiellement (il est rare qu'un Jedi utilise la posture de contre-attaque pour une attaque aux jambes (5 et 6) et cela est exceptionnel pour une attaque 1). Cette posture permet une stabilité à toute épreuve et renforce l'aspect offensif de l'attaque avec le pied dominant positionné en avant. Elle peut être utilisée comme technique "psychologique" : le Jedi faisant se succéder les parades, l'adversaire croit bientôt en découdre et est surpris par le brusque changement de position du Jedi.

d) Les mouvements :

Il existe également quatre "mouvements Jedi" dans les combats au sabre laser :

- le jung : pivotement sur 180°, souvent utilisé pour les saï tok (voir 4 : Les blessures et désagréments dus aux combats au sabre laser).

- le sai : saut assisté de la Force contre une attaque aux jambes.

- le shun : tenu d'une seule main, le sabre tourne sur 360° pour gagner en vitesse (utilisé par la Forme VII).

- les su ma : rotations dans les 3 dimension de l'espace (utilisés par la Forme IV) :

--> le jung su ma : tournoiement sur soi-même (bas-haut)

--> le ton su ma : saut périlleux (avant-arrière)

--> le en su ma : roue (droite-gauche)

Le combat entre Obi Wan, Qui gon et Dark Maul, ainsi que celui opposant Yoda à Dark Tyranus relèvent principalement de la forme IV.



I. Les sept Formes officielles du combat au sabre laser :

L'Ordre Jedi est une communauté antique et respectée. Antérieur à la République galactique, son influence est devenue d'une importance non négligeable au fil des millénaires. A son apogée, c'est-à-dire dans les dernières décennies de l'Ancienne République, l'Ordre Jedi alla jusqu'à compter plus de 10 000 Jedi dans ses rangs. Cette importance a très rapidement amené les Jedi du passé à prendre conscience de leurs responsabilités puisqu'ils étaient en quelque sorte l'interface entre la Force et le monde du commun. Ainsi, pour assurer la pérennité de l'Ordre Jedi et du même coup celui de la République, les Jedi décidèrent de développer des techniques de combat spécifiques afin d'atteindre cet objectif. Si durant les premiers siècles d'existence de l'Ordre Jedi, une seule Forme de combat existait, des évolutions virent très rapidement le jour, en parallèle avec le développement technologique de la République, et donnèrent ainsi naissance à d'autres Formes de combat de mêlée. Bien que de

nombreuses Formes de combat et variantes dérivant de ces dernières puissent exister, l'Ordre Jedi a répertorié et enseigné sept Formes standards de combat au sabre laser. Ces sept Formes classiques étaient enseignées au fur et à mesure de la progression d'un Padawan au cours de sa formation, celui-ci découvrant un véritable sens philosophique derrière chacune d'elle.

Ainsi, l'apprenti s'initiait d'abord à la Forme 1, la plus basique de toutes les Formes, pendant quelques années, puis ses instructeurs lui enseignaient tour à tour les Formes suivantes pendant une à trois années pour chacune, et ce jusqu'à la forme 6, cette dernière nécessitant un entraînement d'au moins dix ans pour être acquise. Lorsque l'apprenti Padawan avait vu en action et expérimenté les nombreuses Formes de combat au sabre laser qu'il avait à sa disposition, il pouvait se tourner naturellement vers la Forme qui convenait le mieux à son tempérament ou à ses considérations pragmatiques ou philosophiques. Mais qu'il privilégiait telle ou telle forme une fois son apprentissage terminé, un Jedi bien entraîné était censé pouvoir utiliser n'importe laquelle de ces techniques de combat si les événements l'y contraignaient. Cependant, de toutes les Formes de combat répertoriées, il en est une qui n'est pas enseignée aux Jedi en cours d'apprentissage, ni même aux Chevaliers Jedi à part entière, sauf pour quelques cas particuliers. Cette technique étant excessivement compliquée, c'est la forme 7, les Maîtres Jedi la maîtrisant préféraient sélectionner au cas par cas les Jedi pouvant comprendre et maîtriser la puissance contenue dans ce style car, il faut bien l'avouer, la Forme 7 puise dans une certaine mesure dans les émotions fortes, Juyo était son nom, mais Mace Windu en créa une variante bien plus redoutable encore qu'il baptisa Vaapad et qui nécessite de fleurter avec le côté obscur.

- Forme I - Shii-Cho
- Forme II - Makashi
- Forme III - Soresu
- Forme IV - Ataru
- Forme V - Djem So
- Forme VI - Niman
- Forme VII - Juyo

Forme I : Première forme à avoir été développée à l'époque de l'avènement de l'ordre Jedi, la Forme I, appelée également Shii-Cho, est la seule Forme qui aura connu l'époque où les Chevaliers Jedi se battaient encore avec des Katanas métalliques. En cela, cette technique aura donc vu également l'évolution des armes employées par les Jedi, lorsque les premiers sabres laser furent mis au point. Seulement, cette Forme de combat ne perdura plus très longtemps une fois que les sabres laser eurent été inventés. Cette Forme de combat comprend toutes les techniques de base du maniement du sabre en acier, incluant les mouvements d'attaques, de ripostes, de gardes, de parades et d'esquives. En raison de son caractère basique, que l'on pourrait qualifier aujourd'hui de simpliste, la Forme I est donc toujours la première Forme de combat au sabre laser qu'inculquent les mentors à leurs jeunes disciples avant de leur enseigner les autres Formes, autrement plus complexes. Seulement, si cette Forme est encore enseignée au cours des premières années de la formation d'un Jedi, le Shii-Cho n'est quasiment plus utilisé par les représentants de l'Ordre, étant jugée trop basique par rapport aux autres Formes et étant presque inutile face aux techniques de combat et à l'armement moderne. Pourtant, quelques nostalgiques des temps passés n'hésitent pas à se replonger dans les arcanes du Shii-Cho tels que les moines de Shimura par exemple.

Forme II : Cette technique, également très ancienne, a connu son âge d'or à l'époque de la grande guerre des Siths. Effectivement, cette Forme, développée à cette époque, est probablement l'une des meilleures pour ce qui est de l'affrontement d'adversaires utilisant respectivement un Sabre Laser. Cette technique engendra les plus grands maîtres duellistes de la galaxie, mais pourtant, au fil de l'Histoire, cette technique s'est retrouvée dépassée dans le sens où les Sith ont peu à peu disparu de la galaxie. Les combats entre deux experts du maniement du sabre laser étant moins nombreux, les Jedi délaissèrent cette technique de combat au profit de méthodes plus adaptées à la situation de la galaxie, et l'abandon progressif de la Forme II correspond notamment à la diffusion de la technologie des blasters aux quatre coins de la galaxie. Les affrontements opposant les Jedi à des tireurs devenant ainsi plus courants, l'utilisation de la Forme II n'était plus fondée, et très peu étaient ceux qui pratiquèrent encore cette technique de combat. Même avec la réapparition des Sith, rencontrer un adversaire armé d'un sabre laser était une situation très rare pour les Jedi; par contre, les Sith, s'attendant à combattre des Jedi, puisaient dans les ressources techniques de la Forme II pour accroître leur puissance. Dans la pratique, la Forme II ou Makashi est l'une des Formes de combat les plus élégantes et les plus gracieuses qui soit, et consiste à porter la précision de la manipulation d'un sabre laser à son plus haut degré de dextérité. Maîtriser parfaitement cette Forme révèle un véritable raffinement de l'exécuteur

dans l'art du sabre laser. Cette technique proche de l'escrime Tapani et Hapien a été adoptée par les paladins de teepo qui manient une rapière-blaster. Ainsi ils pouvaient faire face à beaucoup d'adversaires différents utilisant ou pas un sabre laser, pour eux c'était tout l'intérêt de ce style : discrétion et efficacité pour survivre.

Forme III : La troisième Forme a été mise au point lorsque les blasters commencèrent à se répandre un peu partout. Les combats n'étant plus des duels épiques opposant des manipulateurs du sabre laser. Les Jedi durent s'adapter en mettant au point de nouveaux moyens de défense, ce qui aboutit à la création du Soresu. A la différence des deux premières formes qui furent créées pour être des techniques de combat à part entière, la Forme III était à la base une simple méthode d'entraînement. Mais à cause de l'évolution de l'armement à travers la galaxie, le Soresu devint une Forme de combat bien distincte. Essentiellement défensive, la Forme de combat III enseigne, ce qui la démarque nettement des autres Formes, la déviation des tirs de blasters, permettant ainsi à son utilisateur de bénéficier d'une protection améliorée, créant un dôme de protection virtuel, grâce à une suite de mouvements brefs et efficaces qui n'exposent qu'un minimum de zones du corps pendant une durée très courte. Si la Forme III privilégie les parades brèves, c'est pour une considération tout à fait pragmatique : en effet, plus l'exécution d'une parade sera courte, et plus l'utilisateur du Soresu pourra intercepter de rayons mortels pour se protéger. A titre d'exemple, le mouvement Cho Sun est l'un des plus appréciés par les stylistes de la Forme III. Il n'est pas rare qu'un Jedi expert dans cette Forme, à défaut de vaincre son adversaire, soit virtuellement invincible, repoussant les rayons laser pouvant l'assaillir de toute part. Mais loin de rester une technique de combat, la Forme III a, au cours des siècles qui ont suivi sa création, transcendé ses origines et est aujourd'hui la meilleure expression de la philosophie de non-agression des Jedi, privilégiant la défense plutôt que l'attaque. Le Soresu était une technique encore largement employée lors des derniers jours de l'Ordre Jedi. Plusieurs Jedi ont en effet choisi le Soresu pour qu'il devienne leur style majeur.

Forme IV :

Si la Forme II reste la plus élégante des techniques de combat, la Forme IV est sans doute la plus acrobatique et la plus spectaculaire de toutes. Puisant dans les ressources physiques d'un Jedi, la Forme IV ou Ataru demande un investissement complet de son utilisateur. Epreuve physique, la Forme IV est un indicateur assez intéressant sur la symbiose entre le combattant la pratiquant et la Force : en effet, afin de ne pas être exténué dès les premières minutes du combat, le Jedi laisse la Force investir son corps afin d'avoir accès à une source d'énergie théoriquement illimitée, ce qui est plus que recommandé pour l'emploi de la Forme IV. En effet, l'Ataru exploite au maximum les aptitudes de l'utilisateur, notamment sa capacité à courir, sauter et tourner sur les trois axes de l'espace. Suppléé par la Force en utilisant toutes les ressources qu'elle confère, un duelliste de la Forme IV apprenait à repousser constamment les limites de son corps et c'est pourquoi les combats au sabre laser, dont au moins l'un des combattants est un adepte de l'Ataru, étaient toujours époustouffants.

Forme V : Lorsque les Jedi furent appelés pour assurer une certaine stabilité en garantissant la paix dans la galaxie, ils créèrent la Forme V ou Djem So. Cette Forme correspondait au besoin grandissant de puissance des Jedi afin d'assurer la paix en faisant en sorte que peu des leurs fussent à la faire respecter sur des secteurs galactiques entiers. C'est dans cette optique que le Djem So, à ce jour l'une des plus puissantes Formes de combat, fut inventé. En effet, les Maîtres Jedi qui créèrent la Forme V considéraient à la base la Forme III comme potentiellement trop défensive, cette dernière conférant certes une certaine invincibilité à son utilisateur sans pour autant que ce dernier soit en mesure de vaincre ses adversaires. Si la Forme III était principalement axée sur les mouvements de parade, la Forme V, quant à elle, se concentrait plus sur ceux d'attaque et leur puissance, et enseignait notamment à son utilisateur à bloquer et à dévier un tir de blaster, à l'instar de la Forme III, mais en le renvoyant délibérément vers son expéditeur, transformant ainsi le sabre laser en arme offensive. Les Jedi devant souvent être les plus efficaces possibles sur le terrain, il n'était pas rare qu'ils utilisent le Djem So afin de bénéficier d'une puissance non négligeable, très utile pour défaire rapidement un adversaire. L'intérêt que portaient certains Jedi pour l'accroissement de puissance et de pouvoir que procurait la Forme V devint caractéristique de la philosophie de cette Forme, qui pouvait se résumer par cette maxime : *"La paix par une puissance de feu supérieure"*. Pour certains Chevaliers Jedi, la Forme V était la Forme de combat la plus apte à répondre à n'importe quel type de situation ou menace, que cela soit en temps de paix ou de guerre; mais pour bien d'autres, la domination des autres qu'elle impliquait lui donnait un aspect quelque peu dangereux, dont les pratiquants pouvaient être facilement tentés par le Côté Obscur de la Force.

Forme VI : Cette Forme de combat, appelée également Forme des Diplomates, est l'une des dernières à avoir été conçue, durant les derniers temps de l'Ancienne République, et correspondait au temps de la chancellerie de Palpatine à l'entraînement standard des Chevaliers Jedi. Cette forme représente la quintessence des arts Jedi car elle prônait une modération globale de la part de son utilisateur et était profondément en accord avec la quête de l'harmonie des Jedi avec leur entourage et la Force et celle de la justice universelle, le tout sans recourir à l'exercice du pouvoir comme cela est notamment le cas avec la pratique de la Forme V. Son surnom de Forme des diplomates vient du fait que la Forme VI ou Niman n'exige que peu d'efforts physiques, contrairement aux autres Formes de combat enseignées. Ce caractère modéré dans l'exercice de la Forme VI permettait par conséquent aux Jedi qui l'emploient de mieux se concentrer sur d'autres aspects de leur rôle, notamment la perception de la Force, la suggestion, la stratégie politique et la négociation. Sur le plan pratique, la Forme VI est une combinaison complexe des formes I, III, IV et V, sans pour autant utiliser totalement chacune de ces techniques, ce qui fait du Niman un style de combat polyvalent. Maîtriser entièrement la Forme VI nécessite un long apprentissage, beaucoup plus long que pour celui des autres Formes : ainsi, l'apprentissage du Niman durait environ dix ans, tranchant ainsi avec celui des autres Formes qui s'apprennent en quelques années, le plus souvent pendant une période s'échelonnant de un à trois ans. Cette Forme de combat correspondait bien au rôle des Jedi dans la galaxie en temps de paix, où un Chevalier trop entraîné aux arts du combat pouvait se retrouver dans une impasse lorsqu'il s'agissait de résoudre un conflit politique extrêmement complexe. Toutefois, à cause de sa grande polyvalence, le Niman est considéré comme une technique de combat trop simple, et étant donné qu'elle n'a pas de spécialisation particulière, elle donne une impression erronée de forme basique, à l'image de la Forme I ou Shii-Cho. La Forme VI a été vivement critiquée par d'autres Maîtres de l'Ordre Jedi pratiquant d'autres Formes car étant considéré comme trop peu exigeante physiquement. En cela, ces Maîtres n'ont pas tout à fait tort, car un Jedi qui n'est pas suffisamment entraîné sur le plan physique risque de perdre la vie lors d'une situation qui dégénérerait en affrontement armé prolongé. Et il en va de même pour les jeunes apprentis Jedi qui ne comprennent pas toujours l'intérêt de la forme VI, hormis le fait qu'il puisse s'agir d'un bon entraînement regroupant quasiment toutes les Formes.

Forme VII : Discipline ultime, cette Forme de combat très récente créée par Mace Windu en personne, est la plus difficile et la plus exigeante des Formes, mais confère à celui qui la maîtrise des aptitudes et des pouvoirs fantastiques. Seuls les Maîtres d'un niveau élevé pouvaient pratiquer cette Forme de combat connue également sous le nom de Vaapad. Cette Forme, d'une intensité largement supérieure à celle de la Forme V, nécessite également beaucoup plus d'énergie de la part de son utilisateur. Cette puissance, la Forme VII la puisait dans une réserve d'émotions profondes, à la colère, ... Une telle pratique risquait de submerger le duelliste par une vague d'émotions incontrôlables et de le faire basculer à tout moment vers le Côté Obscur. C'est pour cela que le Vaapad n'était réservé qu'aux Maîtres Jedi les plus puissants et les plus expérimentés. Si l'attitude extérieure d'un combattant de Forme VII semblait calme, sa pression intérieure confinait au bord d'une explosion émotionnelle. Sur le plan concret, la Forme VII permettait des mouvements audacieux et directs, utilisant plus l'énergie cinétique que ceux de la Forme V, mais son apparence n'était cependant pas aussi élaborée que les mouvements de la Forme IV. Usant de sauts et mouvements amples permis grâce à l'utilisation de la Force, le Vaapad submergeait l'adversaire par des séries d'attaques saccadées et décousues, ce qui faisait de la Forme VII une technique très imprévisible durant un combat. Cette caractéristique rendait également l'exécution de ses mouvements bien plus ardue que ceux gracieux et fluides de la Forme IV. C'est dans la Forme VII que l'on trouve le plus de mouvements Jedi en correspondance avec la Forme IV, par exemple, est beaucoup utilisé par les Jedi pratiquant la Forme VII, car étant particulièrement en accord avec les techniques de cette Forme qui utilisent beaucoup l'énergie cinétique de l'arme. Enfin, la Forme VII impliquait un apprentissage permanent, réduisant encore considérablement le nombre de personnes capables de maîtriser cette Forme, peu nombreux étant ceux qui pouvaient acquérir la maîtrise nécessaire pour faire progresser cet art. Le Juyo est une variante qui demande l'emploi d'un sabre à double lame.

II. Les autres formes de combat au sabre laser :

En dehors des techniques classiques, il existe de multiples variantes dérivant des Formes I à VII. Ces variantes sont bien souvent créées pour s'adapter au style du bretteur afin qu'il soit le plus performant possible en combat réel. En dehors des préférences de chacun, les variantes trouvent bien souvent leurs origines dans des considérations plus pragmatiques : par exemple, de nombreux aliens Jedi n'entrent pas dans les schémas physiologiques des êtres humains. De plus, certaines versions ont été mises au point parce que les Jedi se battaient avec un sabre supplémentaire.

- Forme VIII - Sokan
- Forme IX - Shien

- Forme X - Jar'Kai
- Forme Zéro
- Dun Moch
- Trakata
- Trispzest
- Sabre laser double lame

Forme VIII : dite de Sokan, est une très vieille technique de combat au sabre laser. Développée par d'anciens maîtres d'armes, l'arcane combinait évasion, mobilité et vélocité et d'autres techniques notamment issue de la Forme IV. Le Sokan est donc une technique véloce, reposant sur des frappes rapides et brèves. Le duelliste cherche à mettre en exergue les failles de l'adversaire par des mouvements amples et des impulsions aléatoires. Idéalement, il est préférable pour un Jedi d'utiliser cette technique en extérieur. En effet, il n'est pas possible de déployer toutes les techniques que l'on peut déployer.

Forme IX : permet d'infliger un coup vif à l'adversaire, avec le minimum d'engagement physique ou de mouvements inutiles. La posture de cet art est d'une grande simplicité : le Jedi pratiquant le Shien tient son arme allumée horizontalement, pointant la lame en direction de l'opposant. Au moment où l'espace vital du Jedi est pénétré, celui-ci applique un mouvement semi-circulaire avec sa main, donnant au déplacement de sa lame un mouvement arqué difficile à parer.

Forme X : n'est pas à proprement parler une forme classique enseignée dans l'Ordre Jedi. Elle découle davantage des techniques millénaires pratiquées au sein du Temple. Généralement, les disciples Jedi mettent déjà de nombreuses années à apprendre les cinq premiers aspects de l'art du sabre laser. En soi, la pratique de cet art n'est pas d'une complexité exacerbée. En effet, un pratiquant du Jar'Kai se distingue surtout par l'utilisation de deux sabres laser dont un shoto. En règle générale, l'un des sabres est utilisé exclusivement pour les phases offensives, tandis que l'autre est principalement utilisé pour la défense du Jedi. Mais il n'est pas impossible d'utiliser le sabre défensif pour lancer une attaque plus puissante afin de surprendre son adversaire. Cette Forme n'a toutefois pas été créée récemment. En effet, les très nombreux praticiens qui se sont succédés ont plus ou moins adapté les techniques classiques millénaires pour différentes raisons : physiologie, style ou situations données. La variante dite Jar'Kai découle de cette idée : elle fut développée pour répondre au besoin des Jedi d'utiliser deux sabres lors d'un combat. Par ailleurs, certains duellistes ne se gênèrent pas pour adapter et modifier encore le Jar'Kai.

Forme 0 : Ce style au sabre laser est l'art d'enseigner aux jeunes apprentis du Temple la façon de construire un sabre laser et leur permettre de passer les épreuves pour se faire adouber. C'est aussi une Forme de combat réellement singulière : de manière simplifiée, la Forme 0 est la technique permettant de vaincre son adversaire sans lui occasionner la moindre blessure et sans avoir besoin de dégainer son arme. Cependant, si d'un point de vue concret, le concept de cette Forme paraît vraiment simple, le message véhiculé par cette Forme ne devait pas être ignoré. En effet, l'essence même du pouvoir d'un Jedi, qui est censé être la personne servant et protégeant la République Galactique, doit permettre à ce dernier de savoir non seulement comment se servir d'un sabre laser, mais également de savoir dans quelles circonstances l'allumer et quand l'arme doit rester à la ceinture. Une fois la philosophie de la Forme 0 connue et assimilée - c'est-à-dire vaincre son adversaire sans combattre - par son utilisateur, elle faisait alors du combattant un véritable Jedi, en osmose avec la Force et sachant prendre les décisions les plus judicieuses.

III. Les trois styles du Nouvel Ordre Jedi :

En outre, il y avait trois autres modèles - le style rapide, l'équilibré et le puissant -, probablement applicables à toutes les Formes conventionnelles et particulières, bien que chaque style fût toutefois plus ou moins compatible avec telle ou telle Forme. Ces trois styles furent enseignés dans le Praxeum Jedi du Maître Jedi Luke Skywalker. Quoi qu'il en soit, que ce soit à l'époque de l'Ancienne République ou bien à celle de Luke, pour acquérir une maîtrise quasi-parfaite d'une arme aussi dangereuse pour un novice que le sabre laser, plusieurs exercices standard furent créés par l'Ordre Jedi puis réactualisés par Skywalker pour préparer les étudiants au maniement de cette arme.

IV- L'apprentissage des mouvements :

Ils sont au nombre de quatre, chacun représentant un stade particulier dans l'Ordre :

- les exercices d'apprentissage basiques sont enseignés aux jeunes apprentis n'ayant pas encore atteints le statut de padawan : un casque à visière opaque sur la tête, l'apprenti doit, avec un sabre d'entraînement à lame de faible puissance (ne pouvant pas découper la chair), sentir la Force et faire ricocher les tirs lasers de sphères d'entraînement.

- les dulons :

Sont des exercices développés à l'intention des padawan, et plus spécialement en vue de leurs épreuves de passage au rang de Chevalier Jedi : les dulons exercent non seulement la technique du padawan mais également son imagination : dans un dulon, l'ennemi est imaginaire, le padawan enchaînant des attaques et parades tout en imaginant les réactions possibles de l'ennemi.

- les vélocités :

sont pratiquées entre Chevaliers avec pour but de réduire leurs temps de réaction en se servant de la Force pour dépasser ses limites physiques : comme son nom l'indique, le principe de la vélocité est de faire un enchaînement, prévu à l'avance entre les deux Chevaliers, le plus rapidement possible. Les Jedi accélèrent simultanément leur vitesse d'exécution de l'enchaînement jusqu'à ce qu'un des deux Jedi déclare ne plus pouvoir continuer en criant "Solah !" (signifiant "cela suffit !"). Malgré le fait que le Jedi ayant déclaré forfait ait "perdu" et l'autre "gagné", dans une vélocité, il n'existe pas de vrai gagnant ni perdant : le but est, pour les deux Jedi, de dépasser leurs limites physiques en laissant la Force couler en eux, une vélocité est tout sauf une compétition.

- les kai-kan :

Ces mouvements sont réservés aux Maîtres Jedi expérimentés pour leur difficulté : le but d'un kai-kan est de reproduire à la perfection les duels mythiques de l'histoire de l'Ordre. Les deux Jedi les exécutant doivent donc apprendre par cœur les enchaînements pour les reproduire avec précision. Les exercices d'entraînement basiques servent à apprendre le maniement du sabre laser, alors que vélocités et dulons préparent le Jedi aux différentes facettes du combat réel. Le kai-kan, lui, est le perfectionnement ultime : en imitant les grands Jedi du passé, le Maître essaie de s'en inspirer pour ses propres combats.

V -Les types de blessures :

- sun djem : destruction du sabre laser

Le sun djem (qui signifie "désarmement") était un objectif des Maîtres de Forme I puisque la destruction de l'arme de l'adversaire pouvait apporter la victoire sans causer de blessures, ce qui est toujours le souhait d'un Jedi. Mais, les progrès qu'apporta la Forme II en matière de technique de combat rendit obsolète l'utilisation du sun djem : les combattants étaient entraînés à éviter que leur arme ne soit saisie ou endommagée.

- cho sun : coupe du bras armé

Le cho sun (qui signifie "démembrement") consiste à couper tout le bras armé de l'adversaire : c'est un mouvement qui ne possède pas la précision et l'élégance du cho maï mais qui est souvent utile lors d'une attaque surprise ou quand il est impossible de prendre quelque risque que ce soit. C'est un mouvement typique de la Forme III.

- cho mok : coupe d'un membre non armé, à la différence du cho sun

Le cho mok (qui signifie "mutilation"), désigne le fait de couper la jambe ou tout autre membre non armé (tel les lekku chez certaines races).

- shiim : tout type de blessure non mortelle infligées avec la lame du sabre

Botte peu convaincante (en fait, simple entaille), le shiim est considéré comme inférieur à d'autres bottes pouvant mettre un terme décisif à un duel. Elle est utilisée lors d'un duel contre un puissant adversaire.

- saï cha : décapitation

Le saï cha, qui vient de "saï" : séparer, et "cha" : tête, n'est utilisé par les Jedi que lorsque la bataille est particulièrement meurtrière et menaçante, ou que l'adversaire est considéré comme extrêmement dangereux, même vis-à-vis d'un Jedi parfaitement entraîné.

- shiak : blessure infligée d'estoc.

La tradition Jedi considère le shiak comme une méthode honorable pour infliger des blessures profondes car, en contrepartie, elle cause des dégâts peu visibles sur le corps de l'adversaire. Le shiak témoigne de la vivacité de la Force en exprimant le respect d'un Jedi pour son adversaire.

- dun möch : domination de l'esprit de l'adversaire

Le dun möch n'est pas, à proprement parler, un mouvement ou une blessure, mais une technique employée par les Sith pour démoraliser l'adversaire et essayer de le faire pencher du Côté Obscur à coup de mots railleurs mettant en lumière ses doutes et ses faiblesses.

- cho maï : coupe de la main armée

Un cho maï supprime instantanément à un adversaire la possibilité d'utiliser son arme mais sans le tuer, ce qui en fit un des mouvements favoris des Jedi. La précision due au fait de ne trancher que la main est considérée comme un témoignage de supériorité technique dans la maîtrise du sabre laser.

- saï tok : bissection du corps de l'adversaire

Le saï tok, venant de "saï" : séparer, et "tok" : corps, est considéré par les Jedi comme une forme de massacre, une profanation qui doit être évitée et n'être utilisée qu'en tout dernier recours. Cela est dû au fait que les Jedi assimilent le saï tok au désir des Siths de détruire l'adversaire, alors que l'objectif d'un Jedi est de surmonter le danger que représente l'ennemi, et non la haine ou le souhait de sa destruction. L'extrême sauvagerie du saï tok est uniquement autorisée contre les droïdes de combat.

Les Vaisseaux et véhicules utilisés par l'ordre :

Epoque Pré-républicaine :



Chasseurs Je'Daii monoplaces développés sur Tython. Ils sont incapables de franchir la vitesse lumière, mais ils sont solides, fiables et dotés d'un blindage important.

Ancienne République :

Chuun'thor :

Pendant des millénaires, les populations des Bordures avaient considéré l'ordre Jedi et la République galactique comme une organisation ne se souciant pas des territoires éloignés du noyau regroupant les mondes historiques de la République. Les quelques enclaves Jedi disséminées ne suffisaient pas à apporter le soutien de l'Ordre aux populations les plus éloignées. Pourtant, l'Ordre Jedi était conscient de cet éloignement et avait mis en place un projet colossal pour y remédier. Vers -400, l'Ordre passa une commande inhabituelle auprès de l'armateur principal des flottes de la République Galactique. Il s'agissait d'un immense vaisseau nommé Chu'unthor, d'après l'ancien mot Céréen signifiant « Académie ». Ce vaisseau était destiné à servir de centre de formation mobile mais aussi à devenir le symbole de la volonté de la République et de l'Ordre à apporter son aide aux peuples les plus éloignés. Le Chu'unthor était d'une taille peu commune à l'époque. Il aurait facilement pu rivaliser avec des Destroyers Stellaires Impériaux. Reprenant la forme caractéristique d'un Y, le vaisseau était séparé en plusieurs zones spécifiques et dédiées à ses différentes missions. À l'avant du vaisseau se trouvait l'Instruction Wing, qui disposait de très nombreux dispositifs de communication et d'observation ainsi que de nombreuses batteries de senseurs. Elle était principalement utilisée par les scientifiques, les chercheurs et les Jedi qui cherchaient à étudier de nouveaux mondes découverts ou des phénomènes cosmiques rares. Y prenaient place quartiers d'équipage aux étudiants, en comprenant des salles de classe, des salles de méditation ou encore des dortoirs. Au centre du vaisseau se trouvait un hôpital de bord doté des dernières technologies républicaines et capable d'accueillir des dizaines de patients en simultané. Il était géré par des Jedi guérisseurs ainsi que par les membres du corps médical. L'arrière du vaisseau contenait quand à lui de nombreux hangars et docks d'amarrage capables d'accueillir des vaisseaux de la taille de frégates. Le reste de l'espace arrière était exclusivement destiné à la machinerie et à l'hyperpropulsion.

En tant que vaisseau diplomatique, le Chu'unthor n'était pas équipé de dispositifs de défense. Seuls deux rayons tracteurs étaient équipés pour des utilisations non offensives. Pendant presque un siècle, le vaisseau-académie sillonna l'espace avec, à son bord, de nombreux Jedi prêts à étendre leurs connaissances et à apporter leur aide aux peuples les plus défavorisés. A leurs côtés, de nombreux scientifiques et chercheurs de la République Galactique profitaient de ce dispositif diplomatique et humanitaire unique pour approcher des populations et des phénomènes cosmiques rarement observés. Le vaisseau étant prévu pour les longs voyages, rien ne manquait à bord. Des aires d'étude étaient aménagées pour les scientifiques. L'hôpital de bord dernier cri était également disponible pour venir en aide à n'importe quel monde devant faire face à une crise sanitaire majeure. Le vaisseau poursuivit sa mission sans encombre jusqu'à ce qu'une série de dysfonctionnements catastrophiques ne viennent mettre un terme à son voyage. Le vaisseau-académie n'eut même pas le temps de regagner un astroport républicain. Il se crasha sur une planète inhospitalière du nom de Dathomir, où les autochtones, des sorcières sensibles à la Force se saisirent de ses occupants. Dès que cette nouvelle catastrophique fut retransmise à Coruscant, le Maître Jedi Yoda se déplaça en personne pour négocier la libération des survivants auprès des Sorcières de Dathomir. Malheureusement, le vaisseau, son équipement de pointe et ses précieuses archives ne purent être récupérés et durent être laissés sur place. Ce ne fut que trois siècles plus tard que la carcasse du vaisseau fut redécouverte. Par Luke Skywalker parvint à accéder à l'épave antique et put récupérer quelques pièces de l'ancien matériel et une partie des archives encore intactes contenues à bord du vaisseau. Il les utilisa ensuite comme bases pour la fondation du nouvel Ordre.

Vaisseau de reconnaissance :

Ce type d'appareil est attribué à l'explorcorps. Ils possèdent un long rayon d'action. Ils transportent peu d'armes, mais beaucoup de détecteurs et de consommables. Les missions qu'ils remplissent sont souvent la cartographie stellaire, ouvrir de nouvelles routes hyperspatiales, mais aussi, découvrir de nouveaux mondes de les explorer...

Le Star Saber XC-01 :

Chasseur monoplace mis au service du temps de la grande guerre des Siths vers -4000 mais sa production fut presque immédiatement arrêtée à la suite des premiers tests en conditions réelles. Ce chasseur expérimental avait en effet la particularité d'être extrêmement allongé avec ses 13 mètres de long, ce qui lui fournissait une vitesse et une accélération exceptionnelles mais malheureusement une maniabilité exécrable. Même les pilotes les plus expérimentés rencontraient des difficultés à manoeuvrer ce chasseur si rapide. On lui préférait son contemporain, le S100 de classe Stinger, bien moins puissant mais beaucoup plus maniable. Cependant, la République avait cruellement besoin de chasseurs dotés d'une bonne puissance de frappe et les Star Saber correspondaient à ses attentes grâce à ses quatre canons laser lourds. La production du monoplace fut alors relancée. Au sein de la République, la plupart des pilotes qui pilotaient ces chasseurs étaient des Jedi dont les talents d'anticipation n'étaient plus à prouver.

le G9 rigger :

Produit par sous la République pour les petites entreprises, le G9 Rigger était un cargo considéré comme vétuste à l'époque de la sanglante Guerre des Clones par les consommateurs. Malgré son coût d'acquisition attractif, environ quatre vingt cinq mille crédits pour un vaisseau neuf, les commerçants indépendants constatèrent rapidement qu'il ne répondait pas à leurs exigences. Ce modèle pouvait être facilement modifié par des personnes agréées ou des mécanos magouilleurs. Toutefois sa vitesse, qui restait un facteur essentiel pour les pilotes qui devaient assurer les livraisons de leurs marchandises le plus rapidement possible, représentait un handicap certain. Cependant, les criminels et les contrebandiers profitèrent de cette mauvaise publicité pour acquérir ces vaisseaux et prendre le temps de les améliorer considérablement car les autorités ne prenaient pas ces navires pour une menace sérieuse. Ils pouvaient ainsi profiter de la capacité de la soute qui était spécialement aménagée pour convoyer une cargaison d'un poids maximum de soixante-dix tonnes. Afin d'infliger le moins de contraintes physiques possibles à l'appareil lorsqu'il devait manoeuvrer et lui assurer un minimum de stabilité, une aile rétractable, surnommée « swing-swing », se plaçait perpendiculairement au cockpit. Bien évidemment, elle devait être obligatoirement repliée lors de l'atterrissage. Les ingénieurs de Corellian Engineering Corporation décidèrent également d'octroyer au cargo un armement standard efficace composé de deux doubles canons laser légers et de deux canons laser légers contrôlés respectivement par le pilote et le copilote. Ce vaisseau pouvait également accueillir en plus de sa cargaison environ six passagers.

Corvette corellienne défenseur

Produite par Rendili Corporation à l'époque de la grande guerre, cet appareil fut rapidement adopté par les membres de l'ordre Jedi lorsque ces derniers constatèrent que les engins militaires utilisés par la Marine de la République n'étaient pas adaptés à leurs missions particulières. Dans un premier temps, ce vaisseau possédait deux étages. Le pont supérieur abritait des salles de réunions diplomatiques très utiles aux consulaires et une pièce en son centre uniquement dédiée aux conférences. Cette dernière était par ailleurs équipée d'un système de communication unique qui permettait d'établir une liaison avec le conseil en toute sécurité. Le niveau inférieur incluait quant à lui une station médicale et une zone privée où le gardien de la paix pouvait s'isoler pour pratiquer la méditation. Afin que l'équipage puisse prendre part à des combats ou se défendre en cas d'attaque, le Défenseur disposait de turbolasers à la proue et de puissants boucliers défecteurs.

Navette consulaire Jedi

Cette navette vit apparemment le jour au cours de la sanglante Guerre des Clones. En raison des maigres données disponibles à son sujet, son rôle reste encore très confus. Néanmoins, sa désignation permet d'émettre au moins une hypothèse quant à sa fonction. Plutôt élégant, ce petit moyen de transport possédait, à l'instar du futur modèle T-4a Lambda de Sienar Fleet Systems, un aileron supérieur et deux ailes latérales mobiles. Pendant les opérations de vol, ces dernières se positionnaient en mode abaissé et, avant l'atterrissage, elles se repliaient pour reposer contre les stabilisateurs supérieurs. Par ailleurs, la verrière du cockpit offrait une vue assez dégagée de l'espace à l'équipage.

Croiseur Gozanti

Conçu par la compagnie corellienne probablement à l'époque du mandat de Finis Valorum, le Gozanti connut un véritable succès commercial. Au lieu d'en assurer lui-même la production et la vente, le géant de l'aéronautique avait tout simplement décidé de louer le design de son vaisseau à de nombreuses compagnies qui faisaient essentiellement dans le sur mesure. De ce fait, il fut produit sous différentes appellations. Un constructeur le baptisa notamment « Brocklander ». Ce nom était loin d'être anodin car il s'agissait simplement de celui que les ingénieurs en charge de sa conception lui avaient donné lors des premières ébauches. Quoi qu'il en soit, cet engin civil, qui tenait plus du cargo, était l'outil idéal pour résister à des attaques surprises menées par des spaciens peu scrupuleux. Les membres d'équipage étaient loin d'être sans défense puisqu'ils disposaient d'un lance-torpille à protons, de batteries de canons laser lourds et de quadlasers. Son armement le rendit très célèbre auprès des commerçants qui se déplaçaient avec des cargaisons coûteuses de matériaux précieux. En outre, il est important de noter que la faible vitesse de ce modèle ne pouvait être ouvertement qualifiée de défaut. Ce choix avait en effet été nécessaire pour convaincre les inspecteurs de la République que le Gozanti n'était pas adapté pour mener des actes de piraterie. Le transport de denrées périssables devenait aussi malheureusement difficile. Finalement, les autorités n'y trouvèrent rien à redire. D'ailleurs, comme promis, aucun méfait de ce genre ne fut perpétré à ce jour par l'empire criminel Hutt et les capitaines indépendants avec un appareil de cette classe. De nombreux exemplaires subirent des modifications pour par exemple intégrer des escortes ou bien encore accueillir des prisonniers.

Chasseur stellaire Delta-7 :

Le starfighter de type Delta-7 Aethersprite fut développé par Kuat. Ce chasseur Jedi était léger, mais aussi très maniable, ce qui en faisait un vaisseau ultra-performant pour les reconnaissances des bases droïdes ennemies. Ses moteurs extrêmement puissants lui permettaient de monter jusqu'à 12 000 kilomètres heures ! En cas d'attaque, les Jedi préféraient compter sur la Force que sur leur armement ce qui explique la très faible puissance de feu de ce chasseur : deux canons laser. Le Jedi Starfighter Delta-7 n'avait pas d'hyperpropulseur. Pour passer en hyperspace, le pilote devait arrimer son chasseur à un anneau d'hyperpropulsion, qu'il pouvait larguer à la lisière d'un système stellaire pour continuer son chemin avec ses moteurs subluminiques.

Intercepteur Eta 2 actis :

Dans les derniers temps de la Guerre des Clones, les Jedi pilotaient des chasseurs d'une souplesse sans précédent. A peine plus gros qu'un airspeeder, l'Intercepteur Eta-2 Actis est supérieur en vitesse et en manoeuvrabilité au Delta. Pourtant, ses moteurs sont à peine plus gros que le modèle précédent, et faire entrer toute la puissance d'un chasseur dans une coque si réduite posait un certain nombre de problèmes. Parmi ceux-là, le problème de l'échauffement, qui fut finalement résolu par les importants répartiteurs thermiques et les radiateurs placés sur les ailes pliables et repliables du vaisseau. Ces ailes une fois déployées permettent de capter l'énergie et de la transformer pour servir au refroidissement des condensateurs d'énergie des lasers. La modestie de ces condensateurs ne permettait pas un tir continu pour l'Intercepteur Jedi, mais en général, et c'est d'ailleurs pour cela que le chasseur avait été construit, le Jedi faisait mouche du premier coup avec l'aide de la Force. Le pilote Jedi montrait son courage aux pilotes clones en refusant de porter des combinaisons de vol et prenaient la plupart du temps la tête des combats. Pour assister le pilote Jedi dans l'exécution de ses manoeuvres, les Kuati avaient prévu deux manches, l'un à droite, l'un à gauche, avec chacun un bouton de tir pour faciliter la destruction des cibles et les manoeuvres d'évitement en mêlée. Ainsi, la direction électromagnétique des tuyères de propulsion orientait le flux de poussée jusqu'à 30 degrés pour améliorer ces manoeuvres, et la chambre d'impulsion ionique accélérât le flux de particules jusqu'à 15 000 km/h dans l'atmosphère et 5 200 jets dans l'espace, assez pour battre en vitesse les chasseurs Tri-Droïdes. Mais le problème de l'hyperpropulsion ne fut pas réglé, comme sur les anciens modèles de chasseurs Jedi. L'Intercepteur Eta-2 Actis devait se brancher encore une fois sur un anneau d'hyperdrive, fabriqué par TransGalMeg Industries, avec de deux à six nacelles d'accélération ionique. L'Intercepteur Jedi, nous l'avons vu, a été utilisé vers la fin de la Guerre des Clones et devint un emblème de ralliement pour les troupes clones de la République. Ces redoutables appareils menaient les chasseurs V-Wing et les RCO-170 à l'attaque contre les redoutables Tri-chasseurs des séparatistes, ainsi que les chasseurs droïdes classiques.

Chasseur Aurek :

La République convia pas moins de 36 constructeurs aérospatiaux à concourir pour remporter ce contrat. Celui qui proposerait le meilleur modèle serait choisi pour en assurer la production pendant des décennies. Le Chasseur tactique Aurek était né. Ce qui joua en la faveur du monoplace de RFS, ce fut un habile mélange entre vitesse, maniabilité et facilité d'entretien. Longs de 9,2 mètres seulement, ces chasseurs tactiques étaient très résistants aux dommages et limitaient ainsi les pertes humaines et matérielles en cours de bataille. De plus, ils étaient très facilement réapprovisionnables, ce qui les vouait à un très bel avenir en tant que chasseurs principaux dans les escadrons de vaisseaux capitaux. L'Aurek disposait de deux ailes réajustables pour s'adapter à plusieurs positions d'attaque ou de défense. La principale position des ailes représentait une lettre en Aurabesh, ce qui donna son nom au chasseur. Le design très simple du monoplace rendait également sa production extrêmement rapide, à tel point que la République préférait créer de nouveaux Aureks plutôt que de dépenser de l'argent dans la réparation et la réhabilitation des appareils endommagés. C'est pourquoi ces derniers furent vendus en masse sur le marché civil après avoir été désarmés.

- Savage Star :

Ces vaisseaux sont utilisés par le corps des chasseurs stellaires Jedi. Ces chasseurs monoplaces sont les prédécesseurs de ceux de la classe Delta. Ils sont équipés de double canons laser, d'un bouclier déflecteur et d'un anneau d'hyper-drive externe.

Nouvelle République et Alliance Galactique :



La série YV fut créée par les Corelliens pour succéder à la vieillissante série YT dans les derniers temps de l'ancienne République : le prototype de l'YV-100, premier modèle de la série, prit son envol peu après la bataille de Naboo tandis que le gros de la production eut essentiellement lieu au cours de la Guerre Civile Galactique. Les formes générales de l'YV-100 se rapprochent de celles des YT, avec une proue

pointue à l'extrémité de laquelle était positionné le cockpit, mais ne s'en distinguaient pas par la présence en poupe de deux turbines ioniques et de deux propulseurs subluminiques. Bien qu'il possédât de meilleures performances que les vieux YT, pour un prix somme toute modique, l'YV-100 ne disposait pas de leur capacité d'adaptation et de modification, et par conséquent, ne connut pas semblable succès. Cependant, leurs acheteurs sont connus pour leur grande satisfaction à propos de ces appareils. Notons enfin que Luke acquit un de ces appareils, pour transporter ses jeunes jedi en toute sécurité pendant l'invasion Vong.

Le Faucon Millénium :



Bien que ce vaisseau ne fut à proprement parlé, un appareil appartenant à la flotte du nouvel ordre Jedi, son histoire et le rôle qu'il a joué dans l'histoire galactique ainsi que les multiples missions initiées par l'ordre, auxquelles il a prit part sous le commandement de son légendaire capitaine (l'immense Han Solo). Pendant de très nombreuses années ce vaisseau piloté par Solo et sa femme Leïa Skywalker, a contribué aux succès diplomatiques et militaires du nouvel Ordre Jedi, de la Nouvelle République et de l'Alliance Galactique. *(voir son descriptif dans le guide de Star Wars aux éditions Descartes)*

Aile X-83 Twin-Tails :

Dernier chasseur de classe aile X, né de l'intelligence d'Incom corporation, le Chasseur X-83 avait été inventé pour le nouvel ordre, alors que le Crossfire l'avait été pour les Forces centrales de l'alliance galactique. Aussi rapide que son ancêtre, il était équipé de quatre canons laser, disposés de part en part des ailes-S du chasseur. Ces ailes, fermées, permettaient au chasseur de défier n'importe quel chasseur impérial, son principal ennemi, chasseur basique du Nouvel empire galactique. De plus, ce chasseur était équipé d'un siège éjectable.

Le FurtiX :



Peu de temps après la fin de la guerre contre les Yuuzhan Vongs, l'alliance galactique commanda plusieurs exemplaires du nouveau chasseur d'Incom à destination du Nouvel Ordre Jedi. Ce chasseur restera le plus mortel et le plus efficace des chasseurs utilisés par le Nouvel Ordre au commencement de la Crise du Nid Obscur. Légèrement plus petit que son prédécesseur, le FurtiX était équipé de la pointe de l'équipement tactique : des boucliers d'invisibilité qui permettaient de rendre le vaisseau indétectable à la fois visuellement et sur les écrans radars, issu de la technologie dont bénéficiait le vaisseau de Dark Maul, une puissance de feu accrue avec un magasin augmenté de torpilles à protons mais aussi de bombes furtives, sans oublier le dernier né de la série des droïdes astromech, le R9. Chaque FurtiX était équipé de divers équipements très utiles tels qu'une verrière ayant la faculté de s'obscurcir en cas de lumière intense ou d'explosion. Une autre des particularités de ce chasseur était qu'il ne disposait pas de moyen de communication. Les FurtiX n'étaient capables que de capter les conversations radio, mais pas d'en émettre, ce qui aurait compromis le camouflage du chasseur, ce qui fait que seuls des jedi pouvaient le piloter. Mais la plus grande invention sur cet appareil restait son carburant et son système de propulsion fonctionnant au TibannaX, un isotope dérivé du très célèbre gaz Tibanna raffiné sur Bespin, qui permettait de multiplier la combustion et de dépasser en vitesse à la fois spatiale et atmosphérique, tous les vaisseaux existant en l'an 35.

Navette consulaire Jedi :

La était un vaisseau dédié à l'activité diplomatique du nouvel ordre jedi. ces navettes étaient ensuite utilisées par les jedi pour se rendre aux quatre coins de la galaxie, afin de participer aux règlements pacifiques des conflits, ou pour des missions diverses comme la reconnaissance. Lors de La Sith-Imperial War, après le massacre du grand temple jedi, Wolf Sazen, shadow et les autres et d'autres apprentis Jedi s'enfuirent à bord d'une Navette Jedi, qui échappa de peu à un escadron de Tie Predator.

Les peuples non-humains résistants à la Force :

Les Dashades :

Originaires de la planète Urkupp, les Dashades auraient dû s'éteindre il y a de cela bien longtemps. En effet, leur monde fut totalement dévasté lors de l'explosion d'une supernova dans l'Amas de Cron, lors de la Grande Guerre des Siths, et toute la population dashade périt alors. Mais quatre mille ans plus tard, les rapports indiquant la présence de Dashades continuent de circuler, de manière certes sporadique mais répétée. Durant l'âge d'or de la civilisation dashade, plusieurs seigneurs de guerre sanguinaires dirigeaient les différentes factions sur Urkupp. Les seigneuries se livraient à de permanentes luttes de pouvoir, et les combats étaient brutaux. Les Dashades, conditionnés par un environnement très rude, tant au niveau du climat que de la rareté des ressources, devinrent rapidement une civilisation basée sur la force brute. Quand les Dashades parvinrent à un degré de civilisation suffisant pour voyager dans l'espace, ils découvrirent une vaste galaxie peuplée de nombreuses autres espèces, mais aussi en proie à une lutte sans merci entre les Jedi et les Siths. Cet état de fait ne fit que conforter les Dashades dans leur idéal d'agressivité et de brutalité. Les Dashades prirent part au conflit à leur manière, en tant que mercenaires. Les Jedi employèrent beaucoup de représentants de cette espèce comme instructeurs de combat, pour parfaire les compétences de guerriers des jeunes padawans, qui devraient tôt ou tard combattre leurs ennemis au corps à corps. Les Dashades s'avèrent d'excellents combattants et instructeurs, montrant même des signes forts de résistance aux pouvoirs de la Force. Les Siths virent également dans les Dashades d'excellents combattants, et en employèrent beaucoup pour leur servir de gardes du corps ou d'assassins, emplois pour lesquels leurs capacités naturelles de dissimulation leur donnèrent un avantage indéniable : les Dashades ont en effet la capacité de pouvoir dissiper fortement leur chaleur corporelle, les rendant ainsi quasiment indétectables à la plupart des senseurs individuels. Puis vint le temps de la dévastation d'Urkupp, et la fin apparente de tous les Dashades. Pour le reste de la galaxie, l'extermination de ce peuple fut considérée comme une tragédie de plus dans l'histoire de la Grande Guerre Sith, et ses anciens représentants furent peu à peu oubliés. Pourtant, tous les Dashades ne périrent pas lors de l'explosion de la supernova. En effet, au cours de leurs recherches, les historiens de la Nouvelle République découvrirent que des mercenaires de cette espèce furent employés par l'Empire pour aider aux purges contre les Jedi, dans les premières années du régime de Palpatine. De plus, les Dashades connaissant le voyage spatial, il est fort probable qu'il existe encore plusieurs colonies construites bien avant la destruction de leur monde natal sur d'autres planètes. Cependant aucune preuve venant corroborer cette affirmation n'a jamais pu être apportée par quiconque, et les Dashades demeurent plus que jamais une espèce introuvable dans la Galaxie.

Les Shi'ido :

Espèce très rare, originaire de Lao-mon, un monde isolé, perdu dans la région des colonies. Immense jardin ravagé par une maladie, aucun des différents gouvernements galactiques ne parvinrent à localiser Lao-mon... Les Shi'ido avaient une réputation tenace de criminels, d'espions ou encore de voleurs, même si beaucoup d'entre eux favorisaient les métiers tranquilles d'éducateur ou d'enquêteur privé. Les Shi'ido étaient des Changeants, mais contrairement aux autres espèces de ce type ils étaient plutôt bien appréciés. Ils étaient dotés d'une capacité limitée à se métamorphoser, un mélange de manipulation psychologique et télépathique. Par ailleurs, leur apparence physique permettait une transformation minimale. Ils étaient en effet humanoïdes à la peau pâle avec de longs crânes, des visages prononcés et des membres plutôt fins. Le gros de leur masse était concentré dans leur tronc, qu'ils envoyaient vers l'une ou l'autre des parties de leur corps pour permettre de se métamorphoser. Leur physiologie était remarquablement flexible. Leurs os fins étaient très denses, ce qui leur permettait de supporter la plus hasardeuse des configurations corporelles. Leur musculature était dotée de « soutiens flottants », une série de tendons qui pouvaient se rattacher selon la structure de leur métamorphose. Cette prouesse physique était pareille à tout autre exercice : elle devait être travaillée pour être efficace. Cependant, bien que le maintien de la transformation ne requît pas un exercice particulier, le processus de changement, lui, l'imposait. Enfin, les Shi'ido ne pouvaient reproduire qu'une allure quasi humaine à cause de leur structure osseuse. Par ailleurs, ils étaient parfois considérés comme une espèce de

Proche-Humain pour ces mêmes raisons. A l'âge de 150 ans environ, ils pouvaient élargir leur masse afin de copier des espèces moins humanoïdes. Ils pouvaient vivre jusqu'à 500 années standard, de quoi maîtriser des formes toujours plus complexes. Particularité propre à cette espèce, les touches finales de la transformation étaient faites par manipulation télépathique. Ce processus particulier ne semblait pas être en relation avec la Force, mais était plutôt la fonction d'un organe neurotransmetteur situé à la base du cerveau Shi'ido. Ce procédé télépathique consistait en la « peinture » d'une image au-dessus de la forme humanoïde, donnant ainsi une apparence en accord avec l'image que se faisait l'individu de la race copiée. En conséquence, certaines espèces résistantes à toute forme de suggestion télépathique - comme les Hutts - ne pouvaient pas être trompées par un Shi'ido. En plus de cette transformation, leur télépathie innée leur permettait de brouiller les personnes qui les entouraient afin de gommer toute suspicion et empêcher les gens de poser des questions. Cette particularité était assez éprouvante ; maintenir une aura télépathique dans des groupes denses était très complexe, surtout si le Shi'ido était le centre d'attention. Dans les foules inattentives, ils pouvaient se fondre dans la masse sans créer d'attirer l'attention. Ceci était facilité par le manque d'attention dont pouvaient faire preuve beaucoup de monde dans la Galaxie. Les Shi'ido étaient à la fois timides et curieux et qu'ils aimaient explorer la Galaxie. Ils pouvaient même se poser sur une planète et y demeurer le reste de leur vie. En somme, ils étaient des baroudeurs individualistes. Il existait donc des centaines de Shi'ido qui parcouraient la Galaxie en se faisant passer pour d'autres espèces.

Les Yinchorri :

Les Yinchorris sont des reptiles humanoïdes de la planète Yinchorr. Naturellement de grandes tailles, les Yinchorris possèdent une forte mâchoire munie de petite défense à chaque extrémité. La couleur de leur peau varie entre le vert et le beige. Leur morphologie très musclée en fait des guerriers redoutables. Ils sont par ailleurs insensibles aux manipulations psychiques de la Force. Les Yinchorris sont méfiants, belliqueux, entêtés, et la violence est souvent leur premier réflexe. L'espèce est divisée en deux castes : les guerriers et les dominants (appelés aussi Intelligentsia). La première est d'ailleurs beaucoup plus violente que la deuxième. Le peuple est divisé par clans, tous dirigés par le conseil de l'Intelligentsia. Leurs coutumes témoignent de la place importante de la violence au sein de l'espèce. Ils pensent d'ailleurs que s'ils sont assez forts pour s'emparer de quelque chose et la garder, cette chose leur revient alors de droit. Une autre coutume explique que lors de leurs attaques, ils prennent ce qu'ils veulent, et ce qu'ils ne veulent pas, ils le détruisent ou le tuent. Vivant dans des villes, leur technologie n'est pas très développée. Bien qu'ils soient considérés comme des barbares sans cervelles, les Yinchorris font preuve d'une grande adaptation, et apprennent très vite à contrôler les technologies des autres civilisations dont ils s'entichent, souvent dérobés aux voyageurs imprudents. Ils se procurèrent ainsi des armes, des vaisseaux et même des boucliers de Cortosis, métal rendant les sabres-laser inopérants à leur contact. Certains ont appris à parler le Basic, afin de communiquer avec les autres civilisations. Depuis leur planète natale, les Yinchorris ont conquis les 3 autres planètes du système : Yitheeth, Yibikkoror et Uhanayih. Malgré leur impossibilité de voyager à travers l'hyperespace, ils prirent contact avec la Communauté Galactique grâce aux voyageurs de passages dans le système. En 33 avant BY, ils eurent une place au Sénat Républicain. Le seigneur Sith Dark Sidious voyait l'arrivée des Yinchorris comme une menace à ses plans d'avenir. Il engagea secrètement un Dévaronien du nom de Vilmahr Gahrk pour inciter les Yinchorris à attaquer d'autres planètes de la République. L'objectif de Sidious : stopper les Yinchorris avant qu'ils ne deviennent trop puissants, mais aussi affaiblir l'Ordre Jedi avec la mort de quelques Chevaliers. Quelques années plus tard, quand Palpatine s'autoproclama Empereur de la Galaxie, ce dernier expurgea cette planète de ses habitants, pour y placer le Centre de Formation de sa Garde personnelle.

Les B'rknnaa :

Cette espèce est originaire de la lune Indobok. Ce sont des créatures intelligentes minérales. Leur structure microscopique est totalement différente des cellules organiques. Le lien avec les midi-chloriens est donc particulièrement distendu. Ils n'ont pas plus de présence dans celle-ci qu'un simple rocher. Leur esprit étant commun, ils résistent naturellement en tant qu'individu aux applications de la Force influant sur le psychisme.

Les Hutts :

Ils ont la capacité de rester sous l'eau pendant des heures, comme de nombreux mammifères marins, grâce à la taille de leurs poumons et à leurs narines qui ont la capacité de se fermer. Comme de nombreux vers, ils sont sexués mais comme les marsupiaux, ils possèdent une poche de couvée dans laquelle leur progéniture se développe. Quoiqu'il en soit les Hutts sont classés par les scientifiques dans la famille des gastéropodes en raison de leur façon de se déplacer. Celle-ci est similaire à celle des limaces, utilisant une queue gluante et musclée. Leur peau est épaisse et dure ce qui les protège naturellement de la chaleur et des brûlures chimiques. Leur peau est également moite et glissante en raison de leur sudation et mucus. Les Hutts possèdent par ailleurs l'une des plus grande espérance de vie de la galaxie pouvant aller jusqu'à mille années standards. Cette longévité fait que les Hutts se reproduisent très peu. Durant leur longue vie, ils peuvent atteindre le poids de 1500 Kgs. Bien que les Hutts soient hermaphrodites. Certains d'entre eux ont choisi d'assumer une identité sexuelle en se considérant mâle ou femelle ce qui est assez mal vu dans leur société. Certains « xéno-sociologues » attribuent ce choix à une « contamination sociétale » due au contact des autres espèces intégrant la notion de mâle et femelle alors que d'autres pensent que les Hutts ont naturellement un besoin de choisir entre celui des deux sexes qu'ils veulent être. Les Hutts n'ont pas besoin d'être deux pour se reproduire, chaque individu est capable d'enfanter seul. Les enfants naissent aveugles et sont très petits par rapport à leur parent. A la naissance, le bébé est placé dans la poche parentale durant une quinzaine d'année afin qu'il continue de se développer. A sa sortie de cette poche, il a des capacités intellectuelles comparables à celles d'un enfant humain de dix ans. Lorsqu'il grandit, il gagne rapidement en corpulence ce qui est considéré comme étant un signe de prestige et de pouvoir. La culture Hutt est essentiellement égocentrique. Ils se considèrent eux-mêmes comme le centre de la galaxie en s'assimilant à des dieux. Ils ont un égo démesuré et sont par ailleurs des experts pour manipuler les autres individus et recevoir d'eux ce qu'ils attendent. Les Hutts ne sont pas des créatures très physiques ; ils ne construisent, ni n'inventent rien mais sont particulièrement doués pour mettre en relation un individu qui cherche quelque chose avec celui possédant la denrée. Ils sont de vrais entrepreneurs avec un très bon sens des affaires et sont très doués pour les magouilles. Ils sont ainsi particulièrement à l'aise dans les milieux du crime, de l'esclavagisme, des jeux de hasard, la contrebande ou toute autre activité illégale. Avant d'habiter le monde de Nal Hutta, les Hutts évoluaient sur une planète du nom de Varl, une planète forestière aux deux soleils qu'ils considéraient comme des dieux. Dans leurs croyances religieuses, l'un des dieux solaires, appelé Evona, a été poussé dans un trou noir. A ce moment-là, les autres planètes du système entrèrent en collision entre elles créant des astéroïdes qui s'écrasèrent sur Val. Le second dieu soleil, nommé Ardos, évolua en une naine blanche, accablé par le chagrin d'avoir perdu son compagnon. Dès lors les Hutts se sont considérés comme supérieurs aux dieux pour avoir survécu à la disparition de leur monde natal. Cette version de l'histoire est une version édulcorée et romancée d'une superstition religieuse comme il en existe de nombreuses dans la galaxie et certains pensent que les Hutts ont en réalité détruit leur propre monde à la suite d'une guerre civile. Nal Hutta est dirigée par un conseil des « aînés » qui sont issus de ce qu'on appelle les Clans des Anciens. Ces clans familiaux peuvent faire remonter leur généalogie jusqu'à leurs origines sur Val. La façon dont le conseil prend ses décisions reste un mystère puisque les Hutts ne laissent aucun étranger observer leurs différents procédés gouvernementaux. Les Hutts, même les plus éloignés, respectent et écoutent les décisions de ce conseil ancestral. L'affiliation sanguine et celle du clan est une notion primordiale chez eux et chaque décision sera étudiée en fonction de son impact sur la prospérité et position du clan. Les richesses passant et s'accroissant ainsi de génération en génération, les Hutts sont devenus extrêmement riches et puissants, se permettant même le luxe de contrôler un secteur de la galaxie. Les rivalités sont fréquentes et souvent dangereuses pour les opposants. Ainsi, les assassins et les chasseurs de primes ne sont pas rares dans l'entourage des Hutts et, s'il serait impardonnable pour un Hutt d'en tuer un autre, ils ne se gênent pas pour faire exécuter des individus appartenant à d'autres espèces.

Les Polydroxol :



A travers la Force ils sont très difficiles à percevoir et même à saisir du fait de leur structure fluide. Le métal vivant dont ils sont constitués est l'un des plus grands mystères de la galaxie. Ils sont totalement métamorphes : ils peuvent prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde ou non à partir du moment où elle n'excède pas leurs propres mensurations. Le fait qu'ils soient faits de métal liquide leur permet de générer des armes blanches à partir de leurs membres supérieurs. Le seul moyen de les détruire est de les mettre en contact avec des températures avoisinant le zéro absolu, tel que l'azote liquide, ce qui rendra leur corps cassant comme du verre et rendra inopérant leur activité cérébrale entraînant la mort.

Les Toydariens :

Les Toydariens sont une espèce volante originaire de la planète Toydaria située dans l'espace Hutt. Leur nez est une trompe courte qui tombe devant leur bouche. Ils ont trois doigts à chaque mains dont un pouce opposable. Leur pieds sont également composés de trois doigts mais ceux-ci sont palmés, formant une sorte de ventouse. Bien qu'ils aient une paire de jambes, leur mode de transport privilégié est le vol grâce à la paire d'ailes qu'ils arborent au niveau des omoplates. Les battement de leurs ailes et d'environ dix battements par seconde. Bien qu'elles semblent petites et fragiles, elles leur permettent de voler rapidement et avec dextérité. Leurs battements d'ailes nécessitent une grande quantité d'énergie qu'ils accumulent par une alimentation adaptée. Leur corps est adapté au vol. En effet, les Toydariens sont l'une des espèce les plus légères de la galaxie. Leur ventre est rempli d'un gaz flottant qui les aide à rester dans les airs, créant ainsi l'apparence d'un ventre rond et bien rempli. Leur légèreté est également liée à la composition de leur peau, spongieuse et légère. Elle est de couleur gris coloré dans des variantes de vert, bleu, rouge ou encore violet. Ils mesurent en moyenne 1.20 à 1.40m et vivent plus de 90ans. Les enfants naissent en étant entièrement formés et développés, une version miniature de leurs parents. Leur capacité de voler est innée, ils le font dès la naissance. Les manipulations mentales, comme celles effectuées par les Jedi par exemple, ne fonctionnent pas sur cette espèce. Les Toydariens ont besoin d'une nourriture adaptée à leurs besoins en énergie en raison de la consommation intense de celle-ci lorsqu'ils volent. De ce fait, les guerres de leurs histoires étaient basées sur les ressources alimentaires. Leur gouvernement est une souveraineté féodale avec un roi et de nombreux vassaux. Les Toydariens étant présents partout dans les airs de la planète, il est interdit, pour les autres espèces, d'y voler en speeder afin de ne pas blesser les habitants. Pour les plus grands vaisseaux, des zones sont délimitées. Ils sont intelligents et généralement bien éduqué. Ils aiment le commerce et peuvent être soit de très bons vendeurs, soit de vrais crapules avarés et roublards. Leurs lois les obligent à venir en aide à ceux qui sont en difficulté. Ils ont un code d'honneur strict. Durant la période Impériale, la planète tomba sous la coupe de l'Empire Galactique. L'action fut dirigée par Dark Vador lui-même. Lors de la guerre contre les Vongs, ses derniers utilisèrent Toydaria pour pénétrer dans l'espace Hutt. Les Toydariens s'opposèrent farouchement à l'envahisseur, aidés par la Nouvelle République.

Créatures animales ayant un lien avec la Force :

Chiens Akk :

Animaux dociles pour les Jedi qui peuvent être d'excellentes montures, Ils sont originaires d'Haruun Kal. Ils partagent un lien télépathique avec leur maître. Leur carapace leur offre une vigueur et une résistance exceptionnelle qu'un sabre laser a bien du mal à entamer.

Taozin :

Originaires de la lune de Va'art. Ces annélides affectent la sensibilité à la Force du Jedi en se rendant invisible à la Force grâce à ses nodules ponctuant sa carapace. Il est à noter que ces nodules ne perdent pas leurs facultés à la mort de l'animal, si bien que quelqu'un qui en porterait n'est pas perceptible à travers la Force.

Jakobeast :

Ces animaux vivant dans des climats froids ou polaires vivent en meutes. Grâce à leurs cornes, ils sont capables de créer une onde télékinétique particulièrement intense.

Chasseurs de nuit :

Ces redoutables prédateurs seraient issus selon la légende des travaux alchimiques des anciens Siths qui les aurait créés à partir de Vornskrs pour traquer et détruire les Jedi, mais aussi pour s'en servir comme animal de garde. Ils savent manipuler la Force pour s'entourer d'un halo d'ombres très sombre et chasser, tout en perturbant les sens d'un Jedi afin de ne pas se laisser repérer.

Vornskr :

Ces animaux sont des prédateurs quadrupèdes originaires de Myrkr qui chassent leur proie en les repérant à travers la Force. Plus celle-ci sera sensible à la Force, plus cette proie suscitera l'intérêt d'un Vornskr. En dehors de cette redoutable faculté, ils n'ont aucun pouvoirs particuliers.

Ysalamiri :

Lézard arboricole est capable de générer des bulles d'isolation qui repoussent la Force au-delà de leur rayon d'action (5m). À l'intérieur d'une telle zone, un Jedi est totalement privé de ses pouvoirs, un Miraluka est quant à lui totalement aveugle. Cette faculté est destinée à le protéger des Vornskrs.

Beck-Tori :

Parasites aquatiques de Nam Priax qui évoluent dans ses océans tempérés comme dans ceux d'autres mondes. Un peu à la façon des Vornskrs de Myrkr, ils repèrent leur proie grâce à la Force et sont capables de se soigner grâce à elle.

CHAP IV : Les Siths.

CHAP I – La civilisation Siths - l'origine de l'ordre Sith :

I - Société :

Avant de désigner une célèbre engeance d'adeptes du côté obscur, le terme de « Sith » désignait une race très ancienne qui s'imposa comme l'espèce intelligente dominante sur la planète Korriban. D'un point de vue physiologique, les représentants du Peuple Sith étaient des humanoïdes à la peau rouge, à la tête cornue et qui possédaient deux petits appendices au niveau du menton. Ce peuple relativement primitif reposait sur un rigide système de castes qui constituait dans sa globalité un régime théocratique féodale. Les esclaves se trouvaient au plus bas de l'échelle, ils étaient une sous race méprisée de tous ; puis venaient les ingénieurs les zuguruks, les Guerriers-mutants appelés Massassi - , et au sommet se trouvaient les Magiciens - appelés quant à eux les Kissai. Ce système de castes fut maintenu même après la découverte des Sith par des Jedi Noirs, et cela perdura toute la période de l'ancien Empire Sith jusqu'à la mort de Naga Sadow. A l'aube de l'histoire du Peuple Sith, ce dernier était constitué de nombreuses nations qui se faisaient la guerre, buvaient de la soupe au sang, et pratiquaient des rites sacrificiels au nom de dieux imaginaires. Ces comportements barbares n'étaient pas incompatibles avec le concept de vie pour les Sith. Bien au contraire : ils considéraient que les deux étaient intimement liés, comme une sorte de paire indissociable ; en fin de compte ils ne se souciaient que d'exister. Il semble, enfin, qu'une des particularités des Sith de pure race était de naître gaucher, comme si cela était inscrit dans leurs gènes, ce qui a conduit à la création d'une arme de poing à l'usage exclusif de ces derniers : le Lanvarok (les Seigneurs Sith humains créèrent, des millénaires plus tard, une version pour droitiers de cette arme).

II- Histoire :

Bien que l'existence du Peuple Sith s'étale sur près de 100 000 ans, son histoire semble vraiment débuter avec l'avènement du Roi Adas. Adas naquit près de 3000 ans avant la fondation de l'ancienne République, et fut élevé comme un élu, chose peu banale, car étant né avec une peau de couleur noire. Faisant preuve d'une forte aptitude au combat, d'une grande intelligence et d'une savante maîtrise de la magie Sith, Adas mena une sanglante guerre d'unification contre les différentes nations Sith de Korriban, devenant ainsi le maître incontesté de toute la planète. Gagnant le titre de Sith'ari, Adas fut vénéré par son peuple comme un dieu, et comme son règne dura près de 300 ans ses sujets en vinrent à croire qu'il vivrait éternellement. C'est alors que les Rakatas arrivèrent sur Korriban en 27 700 avant la bataille de Yavin. Ces êtres habités par la Force du côté obscur, tentèrent dans un premier temps de gagner la confiance du Roi Adas en lui enseignant comment conserver son essence dans un petit appareil de forme pyramidale appelé Holocron. Mais les Rakata finirent par montrer leurs vrais visages de conquérants et tentèrent de subjuguier le Peuple Sith. Bien qu'ils fussent forts de leur supériorité technologique, les Rakata furent vaincus par Adas et son peuple, bien que le Roi lui-même fut tué au cours des affrontements. Privé de l'aura de leur Seigneur suprême, le Peuple Sith sombra bientôt dans une série de guerres civiles pour le trône. Ces guerres civiles forcèrent finalement le Peuple Sith à relocaliser sa capitale sur la planète Zios l'une de leurs colonies.

En l'an 7003 avant la Bataille de Yavin, des Jedi renégats affrontèrent les Jedi durant un conflit connu sous le nom des Cent Ans D'Obscurité, conflit qui prit fin en 6900 avant Yavin avec la défaite des Jedi noirs. Ces derniers furent exilés de l'Ancienne République et cet exil les mena sur la planète Korriban, où ils y découvrirent la race des Sith. Les exilés remarquèrent en observant les Siths que la caste formée par les Magiciens maîtrisait des pouvoirs obscurs pour leur alchimie, les mêmes que les Jedi noirs avaient pu utiliser en se servant de leurs émotions. Grâce à leurs aptitudes dans la Force, leurs Sabrelasers et leur technologie supérieure, les Jedi obscurs ourdirent un complot pour s'emparer du pouvoir sur les Sith. Ces Jen'Jidai, comme les Sith les appelaient, purent gagner la confiance du roi Sith régnant, pour finalement parvenir à le détruire. Les Sith, devant l'étendue des pouvoirs de ces Jedi, les prirent pour des dieux vivants bien plus puissants que leur Sith'ari, et bâtirent d'immenses temples et mausolées pour rendre grâce à leurs nouveaux maîtres. Ce fut dans ces conditions que le règne du premier Jen 'ari ou Seigneur Sombre débuta. Les exilés prirent par la suite l'appellation de Seigneurs noirs des Siths, et entamèrent une immense campagne de conquête visant à créer un Empire Sith, avec à sa tête un Seigneur Sombre, dont les compétences dépassaient largement celles des autres Seigneurs Sith. Cette campagne porta ses fruits, et plusieurs millénaires plus tard, l'Empire Sith regroupait des centaines de planètes. L'Empire fut séparé en sept parties, la plus grande dirigée par le

Seigneur Sombre et lui-seul, les six autres dirigées chacune par un des plus grands Seigneurs Sith, devant seulement allégeance au Seigneur Sombre en personne, ils composaient ainsi le conseil obscur. L'Empire s'enrichit et s'agrandit sans attirer l'attention et atteint son âge d'or 5000 ans avant Yavin. C'est à la mort du huitième Seigneur Sombre en - 4900 que les choses s'aggravèrent. Deux principaux Seigneurs Sith se disputèrent la succession du Seigneur Noir; : Simus et Marka Ragnos. Ces Sith étant incontestablement les deux plus puissants de tout l'Empire de leur temps, aucun autre n'osa interférer dans leur conflit, mais chacun avait son lot de fidèles. Finalement, c'est Marka Ragnos qui l'emporta, décapitant son adversaire, mais ce dernier réussit, grâce à la magie Sith, à rester en vie, n'ayant plus que sa tête. Celle-ci fut mise dans une cage de verre et transportée par un Sith encore fidèle à Simus, qui conserva moult adorateurs même après sa décapitation. Marka Ragnos dirigea l'Empire Sith sous une poigne de fer pendant plus d'un siècle. Mais à sa mort, de nouveau, le problème de sa succession se posa :Ludo Kressh et Naga Sadow les deux favoris, l'un conservateur, l'autre conquérant, se disputèrent le trône de Seigneur Sombre. Les deux Seigneurs Sith s'affrontèrent en duel pour déterminer qui était apte à régner, combat avorté par l'apparition fantômatique de Marka Ragnos qui mit en garde les Siths contre un avenir sombre pour l'Empire.

C'est alors que deux explorateurs de l'hyperespace sortirent en détresse de l'hyperespace à petite distance de l'atmosphère de Korriban. Le vaisseau tenta de prendre contact avec les Sith mais les occupants furent promptement capturés. Ludo Kressh et ses fidèles pensèrent que c'était le début d'une invasion républicaine, mais Sadow voyait là une occasion de frapper l'Ancienne République à l'aide des coordonnées de routes hyperspatiales contenues dans le vaisseau de Jori et Gav. Par une série de subterfuges et de manipulations politiques, Naga Sadow n'eut pas de mal à convaincre la majeure partie du Conseil Noir de le proclamer nouveau Seigneur Noir des Sith et de lancer une offensive contre la République et les Jedi, dans ce qui fut connu plus tard comme la grande guerre de l'hyperespace. Cependant, au prix de très lourdes pertes, la République réussit à l'emporter sur les Siths. Sadow n'eut d'autre choix que de se replier en faisant exploser l'étoile Goluud Prime, et rejoignit l'espace de l'Empire Sith où Ludo Kressh avait repris la tête des Seigneurs Sith en son absence. Naga Sadow engagea la bataille avec Kressh et le tua rapidement, se débarrassant de cette menace. L'Empire Sith fut totalement anéanti et Sadow, le dernier seigneur noir, fut obligé de fuir. Afin que la flotte républicaine ne puisse pas le suivre, il utilisa ses pouvoirs obscurs pour faire exploser deux étoiles, les novas Denarii, ce qui eut aussi pour effet d'annihiler une partie de la flotte ennemie. Il prit la direction d'une lune isolée, Yavin IV, et s'y exila en secret avec les guerriers Massassi qui avaient fui avec lui.

Une fois sur la 4ème lune de Yavin, Sadow utilisa ses propres guerriers Massassi pour effectuer des expériences sur eux, grâce à sa magie Sith : les Massassi devinrent des guerriers extrêmement robustes et puissants, et perdirent peu à peu leur aspect de base, celui des Sith. C'est ainsi que les Massassi devinrent des modèles de guerriers accomplis, capables de combattre des ennemis largement supérieurs en nombre sans vaciller. Cependant, à cause de ces transformations, ils perdirent beaucoup de leur intelligence, et devinrent juste bons à défendre Yavin IV d'un quelconque agresseur. Sadow plaça ensuite son esprit en animation suspendue : il savait que les Sith auraient leur revanche, et il décida d'attendre ici leur nouvel âge d'or. En effet, 600 ans plus tard, un Jedi du nom de Freedon Nadd quitta l'Ordre et découvrit les ruines de l'Empire Sith. Ses recherches le menèrent jusqu'à Yavin IV, où il pensait que Naga Sadow s'était replié. Et il eut raison : il trouva l'esprit de ce dernier dans son temple, et suivit un enseignement à ses côtés. Après lui avoir enseigné tout ce qu'il devait savoir, Naga Sadow fut annihilé par Nadd, qui devint ainsi le nouveau Seigneur Noir des Sith.

Après avoir récupéré tous les artefacts Sith appartenant jadis à Sadow, Nadd choisit de fonder un nouvel Empire dont il serait le leader, et dont la base serait Onderon. Il fut proclamé Roi par ses habitants, et instaura un régime autoritaire, exécutant les rebelles ou en les exilant sur la lune Dxun, sur laquelle vivaient de terribles bêtes sauvages. Onderon devint prospère mais ce régime de terreur causa sa perte : certains bannis arrivèrent à dresser des créatures volantes de Dxun, et attaquèrent Freedon Nadd. Ce fut le début des Guerres des Bêtes, qui durèrent des siècles. Nadd mourut dans ces guerres, mais son esprit persista et dirigea les Rois et Reines d'Onderon comme il le souhaitait. Il arriva un moment où la Reine Amanoa sentit que les Guerres des Bêtes tournaient en sa défaveur, et fit appel à la République pour les aider dans ce conflit. Quatre Jedi vinrent à leur aide : le Maître Arca Jeth, ainsi que les Padawans Ulic et Cay Qel Droma. Mais les Jedi se rendirent compte que Freedon Nadd était derrière tout cela, et décidèrent donc de se battre contre la Reine Amanoa, et non pas pour elle. Cette dernière fut vaincue et les Jedi déplacèrent le tombeau de Nadd sur Dxun pour faire disparaître son influence sur Onderon. Cependant, environ trois ans plus tard en l'an 3997 avant Yavin, un jeune Jedi nommé Exar Kun se rendit sur Onderon, essayant de faire progresser ses talents le plus rapidement possible, puis sur Dxun, où il rencontra l'esprit de Freedon Nadd. Étant fasciné par les Sith, Nadd le fit sombrer rapidement du Côté Obscur contre son gré. Exar Kun se rendit alors sur Yavin IV dans le but

d'en savoir plus sur les secrets laissés dans les anciens temples par Naga Sadow. Après avoir survécu à une rude épreuve imposée par les Massassi qui gardaient les secrets de Sadow, Exar Kun, grâce à une amulette Sith devint le nouveau maître des Massassi. Par la suite, et après avoir anéanti l'esprit de Freedon Nadd, Exar Kun partit à la recherche de ses rivaux pour le titre de nouveau Seigneur Noir. Cela l'amena à rencontrer Ulic et à l'affronter en duel.

Le duel n'était pas encore fini que les esprits de plusieurs anciens Sith apparurent devant eux, dont Marka Ragnos, qui leur annonça qu'ils devaient se battre ensemble et non l'un contre l'autre. Il désigna Exar Kun comme nouveau Seigneur Noir et Qel-Droma comme son premier Apprenti Sith. Ensemble, les deux Sith convertirent bien d'autres Jedi, Kun allant même jusqu'à aller les chercher directement sur Ossus, Ils les convertirent à l'aide d'un Holocron Sith. La première étape de la formation des nouveaux apprentis de Kun était d'aller assassiner leurs anciens maîtres. Cependant, Ulic Qel-Droma se lança dans une attaque de Coruscant, espérant prendre le pouvoir, et se fit capturer. Exar Kun partit sur la Capitale Galactique pour récupérer son apprenti, et tua notamment son ancien mentor. Kun et ses apprentis, revenus sur Yavin IV, utilisèrent une super-arme Sith, déclenchant une supernova dans l'Amas de Cron qui anéantit des dizaines de planètes et pulvérisa leurs millions d'habitants. L'Académie Jedi d'Ossus ainsi que toute la planète durent être évacuées car se trouvant sur la trajectoire de l'onde de choc dévastatrice. Exar Kun et Ulic Qel-Droma en profitèrent pour voler de nombreux trésors se trouvant dans la grande bibliothèque et Ulic tua même son frère Cay dans un combat singulier. C'est alors que Nomi Sunrider coupa Ulic Qel-Droma de la Force. Revenu du Côté Lumineux et pris de profonds remords d'avoir tué son frère, Ulic indiqua aux Jedi l'emplacement de la base secrète de Kun sur Yavin IV. Les Jedi décidèrent alors d'en finir avec Exar Kun une fois pour toutes : des centaines de Chevaliers Jedi convergèrent vers Yavin IV et créèrent un barrage de force lumineuse autour de la lune pour stopper les pouvoirs maléfiques du Sith. Voyant cela, Exar Kun fit appel à ses pouvoirs obscurs et utilisa toute l'énergie vitale des Massassi de Yavin IV pour préserver son esprit, anéantissant d'un seul coup les derniers membres de la race Sith, qui s'éteignit définitivement. Du moins le croyait-on. En effet cette disparition n'était que supposée car la tribu perdue des Siths sortit des régions inconnues 45 ans après la mort de Palpatine.

I - Vie au Sein de l'Empire

S'il fallait décrire la société Sith en quelques mots, ce seraient ceux prônés par le Côté Obscur : paranoïa, jalousie, pouvoir et ambition ; tels en étaient les piliers. Seule comptait la survie du plus puissant. Il fallait faire de son mieux pour détenir ladite puissance, ou bien l'on était voué à finir esclave, victime d'un rival plus fort que soi. Manipulation, machinations et violence étaient les maîtres mots de la vie courante. Listes d'alliés et listes d'ennemis étaient aussi longues les unes que les autres, mais cela n'avait que peu d'importance : en effet, tout le monde cherchait à doubler tout le monde, en définitive... Ainsi le voulait la tradition. Dès qu'ils étaient en mesure de le faire, les sujets de l'empire embrassaient la voie des Dévots du Côté Obscur, ou bien se faisaient Maraudeurs. Ceux qui n'étaient pas sensibles à la Force étaient laissés pour compte ; leur société rechignait à leur accorder une quelconque distinction. La plupart devenaient des roturiers, voire des personnes de métier. On les considérait comme des moins que rien, tout juste bons pour le travail manuel, ou bien les tracasseries bureaucratiques. Il fallait savoir faire appel à la Force pour espérer grimper aux plus hauts échelons de la société Sith ! En outre, la politique d'un tel régime nécessitait un nombre toujours croissant de Soldats. Quant aux Jedi, les sombres comme les corrompus, une main leur était toujours tendue, prête à leur faire bénéficier d'une initiation plus poussée aux arcanes du Côté Obscur... Les Esclaves, enfin, étaient légion. Les Funérailles de Marka Ragnos suggéraient que la coutume était d'en emmurer plusieurs avec un Seigneur Noir défunt, au sein de la vallée des seigneurs noirs - vallée aussi séduisante que mortelle...

II - La Conquête de l'Espace Sith

Les Jedi Renégats mirent les millénaires suivants à s'emparer des mondes alentours et, surtout, veillèrent à se tenir à l'écart de leur Némésis. Enchaînant campagne sur campagne, ils développèrent leur art du combat, tout en s'enrichissant et en se glorifiant. Privés d'adversaires, les voilà qui s'entretuaient au cours de leurs guerres de succession. Les Massassi devinrent la piétaille du nouvel empire. Ils étaient les plus malléables de leurs congénères. Par ailleurs, profitant de leur ascendant sur le Peuple Sith, de nombreux Jedi Renégats se servirent de leurs sujets nouvellement acquis pour obtenir une descendance. Plusieurs, tels qu'Ajunta Pall, aimaient toutefois à se servir uniquement de la Force, et manipulèrent nombre de nouvelles formes de vie . Ce fut l'essor de la Technologie Sith : de puissants vaisseaux de guerre furent bâtis, et le processus d'élaboration des Épées Sith fut mis au point - entre autres... Si beaucoup des Exilés demeurèrent dans l'Espace Sith, plusieurs firent preuve d'un peu trop d'ambition, selon les propres dires de leur Seigneur Noir : à l'aide d'un ordinateur de bord pris sur le

vaisseau qui les avait amenés jusque sur Korriban, ils escomptaient revenir en territoire républicain pour prendre leur revanche. Contre toute attente, le trajet qu'ils avaient emprunté à l'aller était toujours exploitable. Mais quand bien même les Seigneurs Sith étaient plus savants, mieux armés, secondés par de meilleures troupes que lors de leur précédente défaite contre les Jedi, ils perdirent néanmoins une nouvelle fois face à leurs ennemis. Ne les voyant jamais revenir parmi eux, leurs frères en tirèrent les conclusions qui s'imposaient... Toutefois le mal était déjà fait : les Jedi savaient à présent ce qu'il était advenu des schismatiques !

Hiérarchie de la société Sith à cette époque :

Esclave Sith

Des intouchables méprisés de tous, à qui l'on confiait les basses oeuvres. L'un de leurs rôles les plus simples - mais des plus importants ! -, était, par exemple, de transmettre à qui de droit les messages adressés aux Seigneurs Noirs.

Ingénieur Sith

Responsables présumés de la logistique des Maîtres Sith, les Ingénieurs Sith firent connaître leur talent au reste de la Galaxie à l'occasion de la grande guerre de l'hyperespace conflit au cours duquel la République Galactique eut maille à partir avec plusieurs de leurs inventions. Sur ordre de Naga Sadow, ils montèrent d'ailleurs le projecteur tactile dont ce dernier se servit lors de son ultime conseil de guerre avant l'invasion.

Brute Sith

Les Massassis, guerriers aisément malléables modifiés par l'alchimie Sith, rejoignirent la légende. Le Nouvel Ordre Jedi de Luke Skywalker, qui avait choisi Yavin IV pour y établir un Praxeum, redécouvrit, pas à pas, une écrasante partie de leur histoire.

Noble Sith

Les Kissaï se consacraient à la prêtrise... Quant aux sorciers chefs de « cercles » Sith, il n'est nécessaire de les mentionner qu'à des fins purement historiques, puisqu'ils furent bien assez tôt renversés par les Jedi Renégats. Le plus célèbre dirigeant de « pur » sang des Sith, de prétendu droit divin, fut sans conteste le Roi Adas : l'unificateur de Korriban. Une Main de l'Ombre lui servait de fidèle Conseiller, elle était appelée à lui succéder en temps et en heure.

Alchimiste Sith

Titre accordé aux Sith les plus experts dans la science ténébreuse de l'Alchimie Sith, laquelle fut notamment raffinée par Karness Muur ainsi que ses contemporains.

Sorcier Sith

C'était le rang le plus souvent octroyé aux Sith de cette engeance. Les Jedi des temps anciens opposaient parfois les Sorciers Sith aux Chevaliers Jedi, dans cette guerre sans fin entre les deux religions.

Mage Sith

Probablement la plus haute position à laquelle pouvaient prétendre les ensorceleurs Sith ! Des êtres capables de perpétrer des horreurs sans nom, mais qui préféraient en général recourir à la subtilité...

III - L'Âge d'Or des Sith

A plusieurs milliers d'années-lumière d'encablures de la République galactique l'Ancien Empire Sith, nouvellement proclamé, disposait de ressources considérables, ainsi que de serviteurs dévoués. Au fil du temps, le Grand Schisme prit l'allure d'une simple légende : des deux côtés on en vint à s'oublier... Progressivement, Korriban ne fut plus qu'une gigantesque nécropole... Cent vingt planètes étaient soumises à l'époque, et des milliers d'espèces étaient asservies. Ce nouvel âge d'or du mal était une période rêvée pour embrasser jusqu'à son terme la Voie du Côté Obscur sans subir d'interférence néfaste de la part des Jedi. Le véritable ennemi ignorait l'existence des Sith - et réciproquement -, et ces derniers se battaient donc entre eux, rivalisant pour le pouvoir et étendre leur influence. Avec tant d'ennemis en interne, tant de nouveaux sbires dont on pouvait chercher à s'attacher les services, les Guerres Sith allaient bon train, dans un monde aussi corrompu. Ceux qui parvenaient à se faire sacrer Seigneur Sith s'octroyaient un lopin de terre au sein de l'empire. Toutefois, il n'est pas dit que les Jedi aient toujours été aveugles aux manifestations du Côté Obscur de la Force dans ces zones... Une fois arrivé au pouvoir, Marka Ragnos le conserva soit en assassinant ses ennemis, soit en les forçant à l'affronter - comme il le fit avec Simus0 -, soit en les faisant se battre les uns contre les autres. Il faisait

partie des rares Sith à s'être informé du passé de leurs ancêtres. Jugeant le moment inopportun pour affronter la République, il préférait donc que l'Ancien Empire Sith ne s'éloigne pas trop de son monde ancestral : Korriban. Un tel avis n'était pas partagé par tout le monde, et le titre de Seigneur Noir tenu par Ragnos en fut donc discrédité. Qu'à cela ne tienne : au moins les Seigneurs Sith se concentraient-ils sur lui, plutôt que de repousser les frontières de leur royaume.

IV - La Chute de l'Ancien Empire Sith

Deux mille ans suffirent pour que l'Ancien Empire Sith soit au bord du gouffre. L'impatience de Naga Sadow est loin d'y être étrangère. Si 5000 ans avant la bataille de Yavin, l'Ancien Empire Sith existait toujours, toujours plus sombre, consolidant son pouvoir pour mieux envahir l'Ancienne République, son gouvernement maléfique, lui subissait une sérieuse période de crise ! Isolés de la République pendant des millénaires, les Siths avaient épuisé leur stock de planètes à envahir, d'adversaires à écraser. Les divers Seigneurs Sith avaient amassé dans leur seul intérêt de nombreux secrets défendus du Côté Obscur, soigneusement tenus sous clés. Réunis en factions, leur soif de conquête ne pouvait plus être apaisée, et la rébellion contre les seigneurs noirs - une véritable guerre civile, avec Naga Sadow d'un côté, et ludo Kressh de l'autre - se profilait. Plusieurs héros tentaient vainement d'empêcher leur civilisation de s'entredéchirer. A la mort de Marka Ragnos, survenant au bout d'un siècle de règne, les Seigneurs Sith avaient développé depuis longtemps de nombreux Pouvoirs du Côté Obscur ; en particulier ils avaient raffiné la Magie Sith. La Flotte Sith tournait autour de cent vaisseaux de guerre environ. Les idées conservatrices de Kressh - qui estimait que les Siths contrôlaient un domaine suffisamment grand pour l'instant - l'amènèrent à se battre en duel contre Naga Sadow, lors des funérailles de leur Seigneur Noir... La victoire de la République Galactique lors de la grande guerre de l'hyperespace, Gav Daragon ayant trahi Naga Sadow permit d'écartier la menace Sith pour plusieurs siècles.

V - Une Lente Renaissance , le second empire Sith :



Naga Sadow se rendit finalement sur Yavin IV avec quelques adeptes et guerriers massassi dans l'espoir d'y trouver un abri pour l'Empire Sith. Et, en dépit du travail acharné des ombres jedi, une nouvelle race de dévots de la sith apparut petit à petit. Freedon Nadd récupéra l'holocron du roi Adas et il s'en servit pour s'instruire en tant que Seigneur Noir. Les naddistes furent finalement vaincus lors de la guerre des bêtes de Dxun, mais après ces événements un seigneur noir dont le nom est tombé dans l'oubli est parvenu, dans le plus grand secret que pouvait offrir les régions inconnues à cette époque, à reconstruire un empire qui fut redécouvert plusieurs siècles plus tard par Revan et Malak. Cet empereur que l'on disait immortel a réussi à faire trembler la république et à faire vaciller ses fondations comme en atteste le traité de Coruscant.

Soldat Sith : Les Soldats Sith étaient regroupés en escouades et en unités. N'omettons pas de préciser que, bien évidemment, diverses spécialisations étaient accessibles aux membres de l'Armée Sith. Par exemple, l'on trouvait des soldats qui devenaient tireurs d'élite, ou encore commandos, etc... Modèle dont s'inspira Palpatine lors de son arrivée au pouvoir.

Agent Impérial : Cette catégorie de soldat était le lien le plus tangible entre les serviteurs du peuple Sith d'antan et la nouvelle machine de guerre impériale. Homme à tout faire, trempant dans les affaires les plus occultes, il était un exemple que les citoyens lambdas de l'Empire Sith se proposaient de suivre.

Officier Sith : C'était le terme générique employé pour désigner les commandants suppléants des Flottes Sith. En temps normal, ces derniers répondaient aux ordres directs d'un ou plusieurs Seigneurs Sith, en charge des opérations en cours. Certaines rumeurs laissaient entendre que leurs supérieurs détenaient des pouvoirs mystiques, ce qui incitait les Officiers Sith à bien garder en tête quelle était leur place dans la hiérarchie...

Adeptes de la Sith



Les Adeptes Sith faisaient probablement figure d'hommes de rang. Ce terme générique fut notamment employé sous le règne de Kaan, pour désigner une multitude de fidèles qui avaient rejoint les Seigneurs Noirs dans leur combat sur Ruusan.

Acolytes de la Sith



Initiés à la Tradition Sith, le destin pouvait sourire aux Acolytes, s'ils savaient se montrer à la hauteur : certains devenaient Seigneur Sith ! Ce rang fut particulièrement prisé sous le Nouvel Ordre Sith, au point d'être étendu pour désigner l'ensemble des suppôts au service desdits Seigneurs.

Assassin Sith/Espion Sith



Appelés parfois Assassins et Espions de l'Ombre, la fonction imputant aux porteurs respectifs de ces titres était extrêmement claire... Leurs services furent souvent recherchés. Dark Maladi finira par tous les regrouper, au sein des renseignements et assassinats de la Sith.

L'empire de la Forge Stellaire :

Les Légions de la Sith - terme générique utilisé pour désigner l'armée Sith de l'Empire de Dark Revan furent d'abord formés des loyalistes du Seigneur Noir de la Sith, c'est-à-dire des personnes ayant suivi le leader Revanchiste dans sa croisade contre les forces de Mandalore. Ces loyalistes étaient essentiellement des membres d'équipages, des pilotes ou des soldats de la flotte de l'Amiral Karath, lequel avait rejoint Revan lorsqu'il démontra ses capacités à commander des hommes sur les théâtres d'opérations. Autour de ce noyau de loyalistes gravitaient des opportunistes : ils avaient rejoint les Légions pensant que l'Empire Sith réduirait à néant la République Galactique et prendrait le pouvoir ; ils souhaitaient être aux premières loges et récolter les honneurs. D'autres, enfin, étaient là parce qu'ils étaient soit enrôlés de force, soit parce que l'armée représentait un gagne-pain.

L'armée Sith pouvait aussi représenter une opportunité de carrière pour quiconque issu des mondes de la Bordure qui reconnaissait que son sort était voué à l'échec ou qu'il n'aurait jamais les mêmes chances de gravir les échelons supérieurs. Toutefois, force était de constater que l'enrôlement était motivé par

une certaine haine contre le gouvernement républicain, certains l'accusant d'être à l'origine du sort - la pauvreté, le chômage, précarité, etc. - dans lequel les futurs soldats avaient évolué ou tout simplement converti par la propagande Sith habituelle (corruption des élites coruscanti, faiblesse des gouvernants démontrée dans la gestion des Guerres Mandaloriennes, etc.) Quant à la progression dans la carrière, elle était, somme toute, due à l'attachement que le soldat ou l'officier démontrait à ses supérieurs et à ses actes de bravoure. On ignorait si les Légions de la Sith de l'Empire de Revan distribuaient des médailles, mais les efforts demandés pour le financement de la guerre tendaient à prouver que les soldats avaient une rémunération satisfaisante et des opportunités rapides. Il est fortement probable que Dark Revan calqua la méthode d'avancement sur celui de la République en vigueur. Les Légions de la Sith de Revan combinaient à la fois Marine et Armée, modèle là aussi en vigueur dans la République:

- l'armée était composée essentiellement de soldats, encadrés par des officiers, stationnés ou bien comme force de frappe à bord des nombreux vaisseaux de la marine Sith, ou bien sur les planètes. Sur celles-ci, ils avaient à leur disposition une large gamme de droïdes de combat qui devaient les appuyer en cas d'attaque.

- la flotte Sith était quant à elle composée de nombreux vaisseaux de combats, rassemblés en flottes sectorielle, commandés par le Leviathan. Celui-ci avait pris le commandement après que le vaisseau-amiral de l'Empire de Revan ait été détruit lors de la capture du Seigneur Sith par Shan et ses camarades. La flotte était placée sous les ordres du commandant suprême, l'Amiral Saul Karath, lequel disposait de toute la latitude pour mener à bien ses objectifs : bombardements orbitaux, déportations et mise en soute d'esclaves de planètes colonisées, etc.

CHAP II - L'ordre des Siths : Le symbole du côté obscur.

Ordre millénaire déterminé à exterminer les Jedi, les Sith ont toujours représenté une menace mortelle pour la paix et la sécurité. Bien que la création de l'Ordre Sith, du moins tel qu'on le connaît avec un Maître et un apprenti, soit attribuée à Dark Bane et à ses successeurs, le culte Sith puise ses origines au plus profond de l'histoire galactique. Il y a de cela bien longtemps, avant même l'avènement de l'ancienne république. Sur la lointaine planète Korriban. Bien que primitifs, le peuple sith ou du moins certains d'entre eux possédaient naturellement la maîtrise de la Force. Bien que leur utilisation de cette puissance soit radicalement différente de celle des Jedi, les Sith étaient néanmoins assez habiles dans leur domaine. Suite au Second Grand Schisme de -7000, connu aussi sous le nom de cent ans d'obscurité, les Jedi Noirs furent exilés des territoires de la République. Ils quittèrent l'espace républicain et découvrirent par hasard - mais peut-il exister un hasard avec la Force ? - 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 Siths. 2000 ans après la création de l'empire Sith, durant l'âge d'or des Sith, un vaisseau d'exploration de la République découvrit les mondes contrôlés par les Sith. Naga Sadow vit dans la présence de cet astronef l'occasion d'envahir la République et de se venger de l'Ordre Jedi. Les cartes interstellaires contenues dans le vaisseau d'exploration lui permirent de retrouver un chemin depuis longtemps oublié. 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 Siths et les Jedi. Durant les siècles qui suivirent, de nombreuses guerres éclatèrent entre les deux factions, semant le désordre et la désolation dans la galaxie. Le dernier grand conflit eut lieu dans les plaines de Ruusan, où le Seigneur Kaan et ses Siths affrontèrent l'armée de la lumière. De ce terrible affrontement qui fut le dernier des nouvelles guerres Sith, un seul être survécut : le Sith Dark Bane. Il parvint à s'échapper et permit la continuité de l'Ordre Sith sur de nouvelles bases : autrefois composé de nombreux guerriers - tous plus comploteurs les uns que les autres - et agissant au grand jour, l'Ordre Sith rejoignit la clandestinité, et ne compta désormais plus que deux membres maximum en même temps : un Maître et un apprenti. Dark Bane se fit discret, et mena ses opérations sans se faire repérer des Jedi, bien plus nombreux et plus puissants. Il prit un apprenti, et ainsi commença une nouvelle lignée de Seigneurs noirs de la Sith qui dès lors désigna plus un ordre philosophique secret qu'un peuple ou un régime politique comme avant.

Plus récemment dans l'histoire, les Sith refirent leur apparition sous l'édige d'un mystérieux Seigneur Noir nommé Dark Sidious formé par Dark Plagueis. Usant de complot et de manipulations politiques, il parvint à accéder, sous le nom civil de Palpatine, au plus niveau politique : celui de Chancelier Suprême. Une fois en place, il œuvra pour créer une grande armée, en agitant une menace séparatiste dont lui-même était en secret l'instigateur. Grâce à cette armée, il finit par mener un coup d'état et renversa le

régime républicain millénaire. Il s'autoproclama Empereur, et révéla enfin sa vraie nature, en lançant une vaste opération de purge contre les Jedi, qui furent presque tous exterminés. Après plusieurs années d'un règne cruel et despotique, Palpatine fut finalement trahi par son propre lieutenant Dark Vador qui choisit de se sacrifier pour sauver son fils Luke et tuer l'Empereur. Malgré tout l'esprit de l'Empereur survit, et se réincarna dans le corps d'un clone préalablement préparé pour cela. Palpatine lança alors une nouvelle offensive contre la nouvelle république, et parvint même à entraîner Luke Skywalker vers le Côté Obscur. Il fut malgré cela vaincu et son esprit fut détruit. Onze années après la Bataille de Yavin, après un ultime sursaut de l'esprit d'Exar Kun, qui parvint à corrompre deux étudiants de Luke Skywalker, mais qui fut finalement vaincu, la longue Histoire des Sith prend temporairement fin : le futur de l'Ordre sera en fait incarné par la suite par Dark Krayt, qui fonde le nouvel ordre du Sith unique un peu plus d'un siècle après la Bataille de Yavin.

- 26 500

Début du Premier Grand Schisme de l'Ordre Jedi, qui entraîna une guerre civile de 5 siècles entre les Jedi et la République d'une part, et les Jedi renégats d'autre part. Ce conflit fût nommé les guerres de la Force de Tython. Xendor leur meneur avait formée une importante faction qui resta dans l'histoire sous le nom des légions des Lettow, sa femme dirigeait les suivants de Palawa, c'est cette coalition qui affronta les jedi.

- 26 000

Fin du Premier Grand Schisme : les Jedi Noirs sont vaincus.

- 7003

Début des Cent Ans d'Obscurité, appelées aussi Second Grand Schisme.

- 6900

Fin du Second Grand Schisme : les Jedi Noirs vaincus sont bannis de l'espace républicain.

Les Jedi Noirs découvrent le peuple Sith sur Korriban.

Création de l'Empire Sith. Ajunta Pall devient le premier Seigneur Noir des Siths.

C'est à cette époque que la philosophie de l'ordre Sith se matérialise à travers leur propre code qui répond au code jedi en miroir. Le voici :

***Par la passion, je conquiers le force.
Par la force, j'obtiens le pouvoir.
Par le pouvoir, j'obtiens la victoire.
Grâce à la victoire, mes chaînes sont rompues.
La Force me libèrera.***

En outre, tout comme les jedi ont la prophétie de Mortis : celle de l' élu qui ramènera l'équilibre dans la Force après une période de grand trouble. Les siths également croient et espèrent l'avènement du Sith'ari, l'être parfait. Certains Kissaï prétendaient qu'il s'agissait du roi Adas et donc qu'elle avait déjà eu lieu. Toutefois, de grands clairvoyants n'étaient pas d'accord et parlaient de visions d'un lointain avenir où un individu exceptionnellement sensible à la Force détruirait les siths pour leur permettre de renaître encore plus forts. Les historiens estiment aujourd'hui qu'il pourrait en effet s'agir d'Anakin Skywalker ou de Dark Krayt. La voici retranscrite ici :

***Sith'ari n'aura pas de limites.
Sith'ari mènera les Siths et les détruira.
Sith'ari relèvera les Siths de la mortellement
et les rendra plus fort qu'avant.***

Infiltrateurs Sith



Au terme de son long travail de compilation et d'analyse des archives historiques qu'il avait à sa disposition, le Maître Jedi Gnost dural parvint à reconstituer le plan de l'Empereur Sith pour attaquer la République et les Jedi lors de ce qui fut connu comme la Grande Guerre Galactique. Ce plan, comme put le constater le Kel Dor, nécessita des préparatifs qui s'étalèrent sur plusieurs siècles, comprenant entre autre chose la participation d'agents très particuliers : les Infiltrateurs de l'Empire Sith ressuscité. Cette caste Sith n'en était pas réellement une dans la mesure où la mission de ses agents visait davantage l'infiltration et la subversion que la spécialisation dans un domaine du Côté Obscur de la Force. Mais le fait était que les Infiltrateurs Sith tenaient à la fois de l'organisation gouvernementale, puisqu'ils agissaient comme des espions et des saboteurs des Services Secrets, et de l'organisation religieuse des Sith, ses membres étant des êtres réceptifs à la Force bercés dans les secrets de la Force. Si l'Empereur Sith avait besoin d'agents sensibles à la Force, c'était parce que leur mission était tout sauf commune, puisque les Infiltrateurs Sith se devaient de s'immiscer au sein même de l'Ordre Jedi, leurs ennemis millénaires, sans éveiller les soupçons quant à leur véritable nature d'adorateurs du Côté Obscur. Les Infiltrateurs Sith envoyés au sein de l'espace républicain en vue de sa future offensive contre la galaxie connue, constituaient de véritables lignées. La tâche de la Famille Ovaïr était spécifique : visiter les tombeaux des anciens Seigneurs Sith et neutraliser leurs esprits en scellant leurs sépultures. Ces missions étaient des frappes préventives car, même s'ils étaient décédés depuis des siècles, les esprits des anciens Seigneurs Sith n'en demeuraient pas moins une menace tangible, même pour l'Empereur Sith. Aussi, pour s'assurer que leur Empereur eût seulement à affronter les Jedi et la République lors de son retour dans l'espace connu, les Infiltrateurs Sith menèrent des quêtes pour éliminer ces esprits de la route de leur suzerain.

Maraudeurs Sith

Les Maraudeurs Sith sont une classe de prestige, légèrement différente de celle des Guerriers Sith, les Maraudeurs étant des adeptes du Côté Obscur exceptionnellement talentueux dans la maîtrise du combat rapproché. En cela, les Maraudeurs Sith sont le pendant maléfique des Jedi gardiens maître d'armes. Les Maraudeurs Sith sont mus par la haine, la rage et la cruauté à l'état pur, et font appel à ces sentiments exacerbés à l'extrême au moment d'engager le combat, les Maraudeurs devenant de purs instruments du Côté Obscur. Ainsi, grâce à cet apport important en énergie ténébreuse, les Maraudeurs Sith peuvent engager n'importe quel Jedi et gagner le combat assez facilement. Cependant, étant donné que les Maraudeurs Sith privilégient surtout le combat, ils ne prêtent pas d'attention particulière aux manipulations et la compréhension de la Force, comptant surtout sur leurs aptitudes de guerriers. Les Maraudeurs Sith furent une caste très répandue à l'époque du triumvirat sith. Cachés dans les profondeurs de Malachor V, au sein de l'académie de Trayus, les Maraudeurs Sith étaient entraînés en grand nombre. Cependant, tout aussi puissants et nombreux qu'ils étaient, les Maraudeurs ne purent rien face à la puissance de l'exilée, qui élimina tous les adeptes du Côté Obscur avant d'affronter Sion puis Traya. Au temps de la Grande Guerre Galactique, les Maraudeurs Sith firent leur réapparition, leurs talents au combat étant nécessaires lorsqu'il s'agissait d'affronter les Jedi. De même, au temps des Nouvelles Guerres Sith, les Maraudeurs Sith servant la Confrérie des Ténèbres étaient entraînés dans des centres spécialisés comme par exemple Honoghr, Gentes et Gamorr.

Ravageurs Sith :



Les Ravageurs Sith sont une spécialisation très particulière de la classe des Guerriers Sith. Représentant sans doute le summum de la maîtrise du combat et de l'endurance en situation de guerre au sein de l'armée de l'Empire Sith, le Ravageur est si puissant qu'il est capable de manipuler la Force à son gré afin de devenir virtuellement invulnérable face à ses adversaires. Ces facultés, le guerrier empruntant la voie du Ravageur Sith les obtient grâce à sa concentration et à sa clarté d'esprit qui lui permettent de diriger ses actions vers son but, à savoir éradiquer les ennemis des Sith et imposer la loi Sith par la force. Véritable machine de guerre vivante, le Ravageur Sith est si endurant qu'il peut aisément encaisser des assauts qui enverraient un bon nombre de personnes au tapis, et ce sans sourciller le moins du monde. En constatant une telle vigueur, les adversaires d'un Ravageur Sith sont vite gagnés par le doute et le désespoir, le combat que le Ravageur mène étant ainsi autant physique que psychologique. Parce qu'il appartient à la classe des Guerriers Sith, le Ravageur Sith ne répugne pas à prendre part à un combat, étant capable de protéger ses alliés tout en laminant ses ennemis. Quasiment infatigable et possédant la faculté de drainer l'énergie de ses opposants pour se renforcer, le Ravageur Sith est un adversaire dont il ne faut pas sous-estimer la résistance et le caractère belliqueux.

L'inquisiteur Sith :

C'est le grade juste en dessous celui de Maître Sith. Ce sont des experts du Dun Moch : capables de convertir les Jedi les plus aguerris, mais aussi de débusquer les félons qui auraient des velléités de trahison, Ils ont également pour mission de débusquer les Jedi infiltrés dans les rangs des Siths. Toutes leurs compétences d'investigation et leur maîtrise de la psychologie associée à leur contrôle de la Force en fait de redoutables et mortels adversaires même en dehors des champs de bataille où de toute façon il n'est jamais de bon augure d'en croiser un.

Restructuration de l'Ordre Sith après Palpatine :

En accord avec ses propres idéaux, le Seigneur Noir Darth Krayt édicta la règle de l'unité : désormais, le nombre de Sith n'était plus limité, pourvu que tous s'oublient et sacrifient leurs ambitions personnelles, pour ne plus se consacrer qu'à la gloire de leur Ordre - ce qu'ils symbolisèrent par le port de tatouages Siths. À dire vrai, le Sith Unique aurait dû devenir l'Ordre de tous les Seigneurs Sith ; il le devint, mais par défaut, après que toutes les autres organisations Sith majeures, en opposition à ses croyances, eussent été démantelées par le Nouvel Ordre Jedi et Abeloth. D'un point de vue philosophique, les Sith qui avaient été façonnés et influencés par Vergere, tels que Lumiya, lui reprochaient de violer ouvertement la Règle des Deux. Cependant Darth Krayt arguait qu'il avait existé d'autres systèmes que le Système Banite, et qu'autrefois les Siths avaient été nombreux.. Dans une démarche somme toute «classique», comparable à celle de l'empereur Sith- dont il était appelé à reprendre le titre -, ou même à Darth Sidious avec son ordre secret conforme aux projets de Dark Plagueis qui souhaitait s'affarmer de la règle des deux une fois revenu au pouvoir, Krayt : le Seigneur de la Peur, s'entoura d'une petite élite de Seigneurs Sith à même de le seconder. Cette dernière comprenait toujours un membre de la lignée des Wyyrlok, De même que sa mère et son grand-père avant lui, Dark Wyyrlock III tenait le rôle du visage public du Nouvel Ordre Sith. Détenteur des secrets de l'ancienne Magie Sith, il secondait Darth Krayt dans la gérance de la secte et l'accomplissement de ses projets ; son autorité était indéniable ! Et sa loyauté présumée au-dessus de tout soupçon... Venaient ensuite les Mains de Krayt : Ils étaient les serviteurs du Seigneur Noir, et les mieux placés pour le tuer et prendre sa place - si d'aventure les circonstances l'auraient permis. Nihl et Stryfe avaient aussi officié en tant que Poing de Krayt : son exécutant militaire. Enfin, sa maîtresse-espionne, dirigeait ses services de renseignement.

Mais le Nouvel Ordre Sith ne se résumait pas à ses plus grands pontes. Il comptait d'autres Seigneurs Sith et des guerriers Siths. Enfin, le reste des suppôts des Sith avait été collectivement regroupés sous le nom d'acolytes non-sensibles mais inféodés par conviction aux Siths, on ne les considérait pas vraiment comme membres du Sith Unique, pour la simple et bonne raison qu'ils ne maîtrisaient pas complètement le Côté Obscur de la Force. Ils assistaient les Seigneurs Sith, et en particulier Dark Maladi - laquelle était très demandeuse en agents qui fussent extérieurs à l'Ordre.

En les faisant focaliser leur colère sur le Nouvel Ordre Jedi, Dark Krayt avait réussi à canaliser les ambitions de ses propres disciples... Du moins pour un temps ! Mais il se doutait qu'un jour un Sith prétendrait lui ravir son manteau de chef. En fin de règne, il consacra plusieurs décennies à mettre sur pied une armée de soldats cyborgs siths. Les enfants du Nouvel Ordre Sith les plus puissants dans la Force, ses plus grands rivaux potentiels, il les avait transformés en des cyborgs loyaux et imbattables. Ainsi le Seigneur Noir souhaitait-il porter à son paroxysme l'idéal du Sith Unique...

Aux Commandes de la Galaxie

D'eux-mêmes, Luke Skywalker et les siens restaient à l'écart de cette planète, ce qui permit au Nouvel Ordre Sith de s'étendre sans être inquiété... Le Sith Unique profita aussi, quoiqu'indirectement, de la Seconde insurrection Corellienne. A cette époque, en effet, le Maître des Sith Darth Caedus attira l'attention des Jedi ailleurs - et il les affiblit. Le Seigneur Krayt bâtissait des projets sur le long terme, qui nécessitaient qu'il sombre dans la clandestinité avec ses disciples pendant plusieurs décennies. Un objectif qui fut atteint, hormis quelques expéditions extérieures, dont on parvint à couvrir les traces... La plus notable avait été sans doute la sortie de Lomi Plo et Welk, capturés par les extragalactiques Yuuzhan Vongs. Deux Sith identifiés à tort comme de simples Jedi Noirs. La Galaxie entendit parler d'eux pour la première fois lors de la mission Voxyn. Et quelques années plus tard, ils refirent surface, manipulant l'espèce Killik pour fonder le Nid Obscur ; une source de problèmes importants pour Luke Skywalker et ses Jedi.

Longtemps après, Darth Krayt : le Dragon des Sith, décida qu'il était temps de passer à l'action. Il ordonna à Darth Maladi de saboter le projet Ossus initié par Kol Skywalker. Puis le Nouvel Ordre Sith approcha secrètement le Nouvel Empire en vue de destituer Roan Fel, si bien qu'un conflit contre l'alliance galactique ne tarda pas à débiter. Au terme de la bataille de Caamas, L'alliance fût écrasée après trois ans d'une terrible guerre. Commis contre la volonté de l'Empereur Roan Fel, le massacre d'Ossus mit une nouvelle fois les Jedi au bord de l'extinction. Enfin, pour autant, l'autorité de l'Ordre des néo-siths était contestée : par les intrigues du Conseil des Moffs, par les légitimistes impériaux, par les forces centrales de l'alliance, par les survivants du Nouvel Ordre Jedi, etc... Dark Krayt, Empereur Sith, eut beau mobiliser ses meilleurs éléments sur tous les fronts, cela n'aboutit pas pour autant : la situation n'était donc pas aussi favorable qu'on aurait pu le penser de prime abord.

En outre, le soi-disant Seigneur de la Peur avait un secret : il était malade. Cela faisait des décennies, depuis le tout premier Wyyrlok et peut-être même avant, qu'il recourait à des techniques qui permettaient de prolonger la vie. Mais que ce fussent les méditations, ou quelque autre technique de guérison, rien n'avait été suffisant. Pire, à présent qu'il était Empereur, il fallait qu'il fût vu, et Darth Krayt ne pouvait donc même plus se reposer en stase aussi longtemps qu'il l'aurait souhaité. Le mal étrange provoqué par les expérimentations Yuuzhan Vong dont il avait été victime le rongea peu à peu, inexorablement. Alors qu'il n'avait pas encore accompli tous ses projets ; alors qu'il n'avait même pas encore désigné de successeur ! Son dernier espoir était censé être... Cade Skywalker !, mais le jeune homme n'était pas du tout enclin à lui apporter son aide. Il devint une véritable obsession pour Krayt, ce qui fit naturellement beaucoup jaser au sein du Nouvel Ordre Sith... Pendant un temps, Skywalker fut sous sa coupe, formé par Darth Talon au sein du temple de la Sith. Une situation qui ne dura pas bien longtemps : car au bout de quelques mois à peine, il fut libéré, avec la complicité extérieure de ses amis et de sa mère, non sans avoir d'abord semé le chaos au cours d'un épique combat !

La Mort du Dragon

L'échec du Seigneur Noir à convertir à la Sith Cade Skywalker n'avait rendu meilleurs ni sa santé, ni son caractère ! Pour un peu, il aurait éliminé tous ses cadres de haut rang, et en particulier Darth Nihl ! Heureusement, il en fut dissuadé par Darth Wyyrlok III. Après le combat provoqué par le piège tendu par Cade pour se débarrasser de Krayt, celui-ci est supposé mort par les Jedi. Wyrlock l'a apparemment tué. Le Chagrien dupa les autres Siths en conservant son méfait secret. Son titre de Régent de l'Ordre Sith lui donnait les coudées franches. Certains des pontes du Sith Unique, comme Darth Stryfe, suivaient aveuglément le nouveau pouvoir en place. Mais d'autres, tels que Darth Maladi ou Darth Nihl, craignaient d'être évincés... Après que Nihl eût découvert que la chambre de stase du Seigneur Krayt

était vide, Wyyrlok en fit porter la responsabilité sur Darth Talon, dont les agissements récents la rendaient suspects... Aux portes de la mort, Darth Krayt avait découvert comment se soigner. A présent, il maîtrisait le pouvoir de vie et de mort de Cade Skywalker lui-même ! Le Seigneur Noir prévint de son retour dans la Force, source de réjouissance parmi les Sith - à l'exception des traîtres... Il sortit du placard ses monstrueux cyborgs siths, le fer de lance de ses nouveaux projets. Pris de court, Darth Wyyrlok III parla au Sith Unique pour asseoir sa légitimité de chef. Et il y en eut quelques uns pour se ranger de son côté. Darth Krayt ordonna le massacre de ces renégats, avant de s'occuper du cas de Wyyrlok en personne. Son trône d'Empereur Sith récupéré, il pouvait dès lors déclencher une Guerre Totale ! Darth Nihl, qui était tombé en disgrâce après la fuite de Cade Skywalker du Temple de la Sith, redevint un Sith de premier plan après qu'il lui eût été confié le commandement des Soldats Sith.

Krayt avait secrètement chargé Darth Maladi, devenue presque folle et capturée par le Nouvel Empire Galactique, de pousser Roan Fel à faire usage du virus rouge oméga ; une stratégie qui n'aurait laissé debout que les Siths, et dont la mise en œuvre ne fut empêchée que grâce à Antarès Draco. Entre-temps, Darth Krayt avait laissé Cade Skywalker l'approcher pour qu'ils s'affrontent, Skywalker ne céda rien, et il empala le Seigneur Sith !

Epilogue : le Nouvel Ordre Sith après Darth Krayt

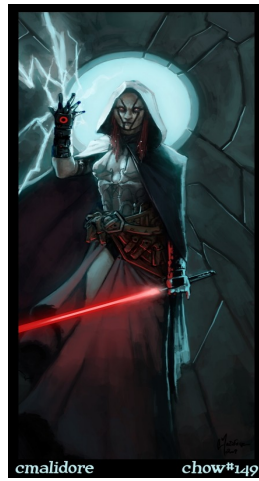
La disparition de Dark Krayt ne sonna pas pour autant le glas du Sith Unique et de ses idées. A l'annonce de la mort du Dragon des Sith, Darth Nihl lui avait immédiatement succédé en tant que Seigneur Noir, ordonnant le massacre de cette abomination qu'étaient les cyborg-Sith, et la retraite générale des siens. Il amena la flotte jusque sur Korriban, où il procéda à une évacuation générale, supervisée par Darth Havok. Se ralliant à l'idée de Darth Krayt selon laquelle on ne pouvait pas compter sur les gouvernements planétaires pour maintenir l'ordre et la paix, il projeta de les infiltrer tous, un à un, par des Sith. Les plans du Seigneur de la Peur se poursuivaient sans lui, quoique d'une façon plus subtile et dissimulée...

Les autres organisations d'adeptes du Côté Obscur :

Ce qui caractérisait vraiment l'Adepté du Côté Obscur était l'exploitation des êtres inférieurs, grâce à laquelle il accroissait son propre pouvoir. Il pouvait être un shaman maléfique pervertissant sa propre tribu pour satisfaire ses désirs innommables, un simple nomade mystique avide de s'approprier des connaissances interdites, un conseiller violent au service d'un tyran malléable, etc...

Beaucoup venaient de mondes totalement étrangers aux traditions Sith comme à celles des Jedi. Cette ignorance les poussa à développer leur propre magie ténébreuse, une approche particulière des pouvoirs octroyés par le Côté Obscur de la Force. Dévorés par l'avidité, l'ambition, ou parfois par une curiosité malsaine, il ne fallait généralement pas attendre longtemps pour qu'ils s'envolent en direction des étoiles. Les Adeptes du Côté Obscur furent de toutes les époques. Il n'était pas rare d'en croiser un ayant choisi de se retirer dans un endroit reculé - tel qu'un monde inconnu ou une colonie oubliée. Cet isolationnisme ne surprend guère quand on sait que l'Ordre Jedi procéda à un massacre systématique de tous ceux qu'il parvint à débusquer. Pareil traitement amena par ailleurs les rares survivants à crier vengeance, et à s'en prendre à la république galactique en représailles. Sous l'Empire de Palpatine, celui-ci les laissa donner libre court à leur fureur en les autorisant à participer à la campagne d'extermination de leurs anciens exécuteurs, ce qui lui permettait de se consacrer pleinement à la préparation de sa Théocratie du Côté Obscur. Même l'apparition du nouvel ordre Jedi ne suffit pas à les arrêter ; en effet, l'Ordre ne comptant pas assez de membres, il n'était plus en mesure de les pourchasser comme autrefois, ce qui contribua à l'augmentation de leur nombre. Les Adeptes du Côté Obscur les plus faibles se contentaient simplement de prendre l'ascendant sur les primitifs et les simples d'esprit pullulant sur leur monde d'origine. Ceux d'un niveau plus élevé préféraient plutôt s'échapper de leur monde natal pour partir à la recherche des secrets de plus grande importance que pouvait leur offrir la galaxie. Quant aux meilleurs d'entre eux, ils s'entouraient d'un grand nombre de disciples et prenaient parfois le contrôle d'une planète reculée ou bien d'un système lointain.

Les soeurs de la nuit :



I - Fondation

Ce fut la talentueuse Gethzerion qui présida à la création du clan. Autrefois d'une extrême beauté, la fille cadette d'Augwynne : la mère du Clan de la Montagne qui Chante, avait développé une interprétation très controversée des écrits contenus dans le livre de la loi... Elle était pour laisser les meilleures Sorcières pratiquer les plus dangereux rituels du grimoire, plutôt que de les interdire formellement. En désaccord avec sa mère à ce sujet, elle tenta dans un premier temps de pousser sa sœur aînée, Baruka, à provoquer Augwynne en duel pour la suprématie du clan. Devant son refus, elle s'allia avec Baritha: une autre mécontente des règles imposées. Les deux sorcières fomentèrent alors un complot, visant à prendre le pouvoir en assassinant Augwynne. Rien dans leur plan ne fut laissé au hasard ! La Mère du Clan devait quitter la protection de sa forteresse, dans l'intention de mieux observer son mari attraper un gigantesque Ver Wuffa ; Gethzerion comptait ensuite provoquer un éboulis et finir le travail. Malheureusement pour elle, sa jeune sœur Kara'Teel s'interposa, et ce fut elle qui mourut. En réponse à ce crime, Gethzerion et Baritha furent exilées...

Peu de temps après, les deux Sombres Sorcières de la Force affrontèrent trois autres proscrites, en tuèrent deux et soumirent la troisième. Ce fut le début d'une longue campagne, au cours de laquelle elles se mirent à rechercher et à séduire un grand nombre de parias comme elles. Le clan des Soeurs de la Nuit était né ! Ces Sœurs Noires apprirent rapidement à maîtriser leur propre « Magie des Ombres » - un savoir étendu par les jeteuses de sorts, qu'on enseignait à leurs initiées - ; elles décidèrent de consigner leur connaissance du Côté Obscur de la Force dans un grimoire : le livre des ombres- dont les exemplaires étaient très certainement détenus par des gardiennes de la tradition. En réponse à la menace qu'elles représentaient, des sorcières, comme Ocheron, suivirent le même chemin ténébreux que leurs ennemies, pour mieux pouvoir les combattre ; ce faisant, elles obtinrent dans un premier temps des résultats louables, mais finirent par ne plus pouvoir être dissociées de leurs adversaires. A ceci venait s'ajouter que Gethzerion promettait d'épargner ses nombreuses prisonnières en échange de leur conversion, et que bien des inconscientes se fourvoyèrent en croyant pouvoir détruire le Mal de l'intérieur - à l'instar de Baruka. Les rangs des Soeurs de la Nuit grossirent ainsi de façon exponentielle, pour en faire très vite les véritables dirigeantes de Dathomir. Le Clan de la Montagne qui Chante devint leur plus grand rival, ses sorcières tentant du mieux qu'elles pouvaient de contenir cette menace...

Plus tard, pendant la Guerre des Clones, les Sœurs de la Nuit s'associèrent au comte dooku, et à son mouvement indépendantiste, menant leur ordre dans une nouvelle croisade contre les Jedi...

Les pouvoirs principaux des soeurs de la nuit :

voyage astral

percevoir les esprits

matérialisation : permet de faire apparaître un objet en canalisant le fluide du monde spirituel.

Divination cristalline : grâce à une sphère de cristal, une chaman peut voir à distance ou plonger dans les méandres du temps.

Source de vie : permet de soigner les maladies.

Soin des blessures.

Raviver la mémoire : permet de retrouver des souvenirs.

Marionettiste : d'un toucher sur le front associé à une incantation, il est possible donner des ordres à l'individu que celui-ci suivra aveuglément.

Invocation spectrale : permet d'appeler les spectres des guerriers d'antan qui chargeront en poussant des hurlement d'outre-tombe.

Poupée de torture : idem que le rite vaudou.

Empathie animale : lien télépathique qui se crée avec un animal ce qui permet de l'apaiser de la domestiquer, voire de l'appivoiser.

Sens du chasseur : augmente les capacités sensorielles de la sorcière.

La piste du sang.

Le cas particulier de la Théocratie Impériale :

Suite à la proclamation de l'ordre nouveau, Dark Vador et Dark Sidious jouirent d'une emprise presque absolue sur l'Empire Galactique. Aucun des deux Seigneurs Noirs ne se satisfaisait réellement de cette situation, chacun cherchant dans l'ombre à trouver un remplaçant pour l'autre. Ce fut dans cette optique que naquirent les Adeptes du Côté Obscur de l'Empereur.

Ces sbires, comme on les appelait, étaient brutaux et à la personnalité très peu affirmée. Ironiquement, c'était pourtant pour leur intelligence qu'ils s'étaient fait remarqués, de même que pour leur loyauté - supposée indéfectible. Entraînés sur les voies de la Force par les Siths - mais pas suffisamment pour représenter un danger -, ils gravitaient autour d'eux tel un nuage informe de charognards. C'était à eux que l'on confiait les basses oeuvres à accomplir aux quatre coins de la Galaxie. Une bonne part de ces hommes et femmes n'étaient que des *béni-oui-oui*, de « vieux amis » sur qui l'Empereur pouvait se reposer et dont la seule fonction était de l'appuyer dans ses démarches et ses propos à l'occasion des réceptions organisées pour réunir ses courtisans autour de lui. Mais certains avaient un immense potentiel, que le maléfique souverain Impérial et son âme damnée ne surpassaient que de peu. Ces derniers avaient cependant appris à contrôler leurs pions en se servant de leur soif de pouvoir ainsi que de leur psychose. Palpatine prenait plaisir à les considérer comme de simples extensions de sa volonté et de son pouvoir. Par conséquent, leur désignation d'Adeptes du Côté Obscur était un abus de langage, puisqu'ils se rapprochaient plus des avatars du côté obscur. Ils conservaient néanmoins l'aspect manipulateur propre à leur engeance, se repaissant en effet – sur Byss en tout cas - de l'énergie vitale des autres pour pouvoir canaliser la puissance de la Force qu'ils avaient réussi à accumuler. Et, leur « science ténébreuse » leur avait enseigné comment modifier les êtres au niveau moléculaire dans le but de se fabriquer des esclaves, tantôt magnifiques, tantôt repoussants - à l'instar des sentinelles impériales.

Les Adeptes du Côté Obscur, tous reliés à Dark Sidious par la Force, étaient le moyen envisagé par l'Empereur de finaliser son projet de Théocratie. Car, à terme, le seigneur noir escomptait bien se servir d'eux pour complètement renverser la bureaucratie impériale, en destituant les gouverneurs régionaux, les *Moffs*, ainsi que les *Grands Moffs*. Pour ce faire, il avait commencé à intégrer ses acolytes à l'élite de ses fonctionnaires - à l'instar d'Hethrir, le Procureur de Justice et même au sein du conseil dirigeant. Malheureusement, la mort définitive de Palpatine se produisit avant que le système ait été totalement achevé. La nature prédatrice du Côté Obscur ayant presque toujours entraîné des luttes internes pour la domination, il fallut créer divers rangs aux Adeptes du Côté Obscur, pour leur donner perpétuellement de nouveaux buts à atteindre. L'inquisitorius était au sommet de cette hiérarchie, supérieur aussi bien aux *Mages de Byss* qu'aux *Prophètes du Côté Obscur* proches conseillers de l'empereur.

Détail intéressant, il semblerait que le terme de *Jedi noir* - dont l'utilisation intensive l'avait fait se confondre avec celui d'Adeptes du Côté Obscur - soit devenu à ce moment-là une sorte de titre particulier. Une organisation de l'ombre avait été instituée pour gérer ces nombreux élèves : l'ordre secret. Celui-ci fut quasiment détruit suite à la bataille d'Endor, mais il fut réhabilité lors de la Résurrection de l'Empereur, qui plaça à sa tête un exécutif du côté obscur et dont chaque membre avait été élevé au rang de guerrier du côté obscur. C'était parmi les Adeptes du Côté Obscur que devait être choisi un nouvel apprenti - voire, dans certains cas de force majeure, un nouveau *Maître Sith* - lorsque la place était vacante. Ce fut donc par le biais des Adeptes du Côté Obscur que les Siths furent en mesure de survivre jusqu'à l'avènement de Dark Caedus, il faut néanmoins préciser qu'une autre lignée parallèle avait été amorcée par Dark Krayt lors du conflit contre les *Vongs*.

Sith en exil, l'énigmatique *Vergere* - qui s'infiltra dans le camp de l'ennemi extragalactique *Yuuzhan Vong* - fut une artisane clé du renouveau de la Sith, bien des années après Endor. Dépositaire présumée des secrets de l'Ordre Sith, puisque *Darth Sidious* aurait pris part à son éducation, elle conversa avec la *Dame Noire des Siths*, et séduisit *Jacen Solo* par ses enseignements. Via l'étreinte de la douleur, elle convertit aussi définitivement *A'Sharad Hett* au Côté Obscur de la Force, et lui fit embrasser pleinement la Voie des Sith. Celui-ci avait accédé aux connaissances des Siths grâce à l'holocron de *Xo Xaan*, mais il était encore réticent à complètement accepter les choix qu'il avait fait... du moins jusqu'à ce qu'il rencontrât la mystérieuse femelle *Fosh*. Hett ambitionnait de lever toute restriction concernant le nombre

de Sith dont il pourrait s'entourer, alors que Vergere était de son côté une fervente partisane de la Règle des Deux. Vergere abandonna Hett, mais celui-ci parvint quand même à s'échapper du vaisseau Vong sur lequel il avait été emprisonné. Revenu sur Korriban, le Maître Sith Dark Krayt était fin prêt à donner naissance à un Nouvel Ordre Sith...

Il découvrit un obscur Culte Sith sur Korriban, dont l'ambition était de semer les germes qui allaient permettre aux Siths de renaître. Parmi eux, Krayt s'éleva en tant que Seigneur Sith, ce qui allait sceller le sort futur de la Galaxie. Son savoir et le leur grandirent, par le biais d'holocrons Sith fraîchement acquis. Il profita de ce que les Siths étaient bien moins honnis par des traditions d'êtres sensibles à la Force autres que les Jedi pour recruter de nouveaux adeptes dans le terrain. Leur alternative était la mort - ce serait d'ailleurs la seule qu'il allait proposer au Nouvel Ordre Jedi... Beaucoup de soeurs de la nuit survivantes, de défenseurs jensaaraï renégats ainsi que d'autres Darksiders issus de différents milieux s'avèrent charmés par ses sirènes. Des Seigneurs Siths émergèrent, qui possédaient des pouvoirs autrefois associés à leur tradition d'origine. Pour autant, dans un soucis d'endoctrinement plus efficace, leur leader choisit de privilégier les "nés-Sith" : s'entendait par ce terme, les propres enfants de ses disciples. Ces derniers firent grossir en quelques décennies les rangs du Nouvel Ordre Sith, et cela à une vitesse exceptionnelle !

La chute de Dark Caedus, profita certainement à Darth Krayt et à ses projets. Mais elle ne le fit pas rentrer dans de meilleures grâces auprès des Siths d'antan, et des gardiens de leur héritage ! En désespoir de cause, une tribu perdue, basée sur Keshh, lui fut préférée pour restaurer l'Ordre des adeptes du côté obscur. Un autre projet qui échoua, principalement à cause de la maléfique Abeloth. Le Nouvel Ordre Sith était, ce faisant, débarrassé de ses plus grands rivaux...

L'inquisiteur de l'ordre nouveau :

La proclamation de l'Ordre Nouveau exprimait clairement le désir de l'Empereur Palpatine d'anéantir définitivement ce qu'il restait de l'Ordre Jedi. Dès lors, la grande purge commença, démarrée avec l'exécution de l'Ordre 66. Dark Vador la perpétua sous l'Empire Galactique, mais il n'était pas seul. L'Inquisiteur fut mis en place au moment de l'instauration de l'Empire. Son but premier était de traquer les derniers Jedi survivants, dont ses membres récupéraient les sabres lasers. Chacun d'entre eux étant un adepte du côté obscur, ils étaient en quelque sorte la face visible de l'ordre secret puisque officiellement, membres d'une branche spéciale des renseignements impériaux.

Alors que la Citadelle de l'Empereur sur Byss n'était même pas encore achevée, Dark Sidious y réunit auprès de Sly Moore les rescapés du corps agricole Jedi, ainsi que les autres êtres sensibles à la Force capturés au cours de la Guerre des Clones. Parmi eux, Darth Vader choisit les recrues les plus prometteuses - celles qui s'étaient distinguées au cours du combat qu'il avait déclenché en attisant leur colère - et il les initia au Côté Obscur de la Force. C'étaient Antinnis Tremayne, Gwellib Ap-Llewff, Lanu Pasiq et Halmere. Les premiers Inquisiteurs étaient nés. Traquant tous les êtres sensibles à la Force, l'organisation laissait deux options à ceux qu'elle repérait : les rejoindre ou périr. Cela ne concernait pas seulement les quelques enclaves Jedi qu'elle parvenait à découvrir, mais aussi tous les chamans, Jedi Noirs, aliens maîtres de leur propre sorcellerie, et autres individus au taux de midichloriens élevé dont elle était en mesure de retrouver la trace. Ainsi, son rôle était à la fois de mettre la main sur un maximum de candidats potentiels à l'Ordre Secret - de même que le faisaient les prophètes de côté obscur, ces derniers se chargeant aussi de l'initiation de ces acolytes - mais aussi d'éliminer les « hérétiques », opposés à la Théocratie des deux - les Inquisiteurs ouvraient la voie à la Théocratie du Côté Obscur voulue par Palpatine pour son Empire Galactique.

Les Apprentis :

Ne devenait pas membre de l'Inquisiteur qui le voulait parmi la multitude d'Adeptes du Côté Obscur dont s'étaient entourés les Sith lors de leur prise de pouvoir, au lendemain de la chute d'une république moribonde. Ainsi, le chemin suivi par l'Apprenti Inquisiteur avait quelque chose d'assez éprouvant. Il convenait d'abord qu'il fasse montre d'une totale dévotion ainsi que d'une loyauté à toute épreuve auprès de l'Intelligence Impériale. Une fois qu'il avait su prouver aux Renseignements Impériaux qu'il était un citoyen modèle du régime de Palpatine, il devait ensuite faire montre de ses capacités en résolvant le test que lui avait proposé le Grand Inquisiteur. Enfin, s'il recevait l'approbation de ce dernier, il obtenait alors une audience décisive auprès de l'Empereur lui-même. Le seigneur noir n'était cependant pas si facile à contenter : certes, il désirait que l'Apprenti Inquisiteur soit puissant, mais pas au point de représenter un danger pour lui. Le trop-plein d'ambition devait naturellement être écarté lui

aussi, sans pour autant brider son potentiel. La ligne qui séparait ce qui contentait Sidious de ce qui lui déplaisait était très mince. Mais cela revenait à être brisé que d'échouer ; voire pire : l'Apprenti Inquisiteur qui n'était pas à même d'atteindre le niveau qu'on attendait de lui était exécuté en tant que traître en représailles de son échec.

Les Inquisiteurs



Ses "examens" d'admission accomplis, l'on devenait alors un Inquisiteur. Néanmoins, le danger de la potence n'était pas écarté pour autant. En effet, le Grand Inquisiteur gardait constamment un œil fort scrutateur sur ses subordonnés, prenant grand soin à ce qu'aucun ne rompe les rangs. De même, Darth Vader défiait souvent les membres de l'Inquisitorius, veillant par là à ce qu'ils maintiennent leur niveau d'excellence et à ce qu'ils n'oublient pas quelle était leur place ; suffisamment d'exemples étaient connus pour que tout un chacun sache qu'il était vivement conseillé de ne pas s'attirer les foudres du Seigneur Noir si l'on tenait à la vie. Il ne fallait pas non plus négliger le risque de mourir en mission. Cela dit, mieux valait périr au combat que rentrer bredouille ; car si l'Empereur savait se montrer extrêmement généreux envers ses Inquisiteurs victorieux - les couvrant de gloire et leur faisant don de titres toujours plus prestigieux, de troupes, d'argent et même d'armes ainsi que d'instruments de torture très sophistiqués - malheur à ceux qui échouaient dans leur assignation ; l'une des plus grandes peurs d'un de ces Adeptes du Côté Obscur était de subir le mécontentement de Palpatine, cela signifiant alors qu'il était devenu la nouvelle proie de ses propres collègues.

Les Hauts Inquisiteurs

Lorsque l'inquisiteur atteignait un niveau suffisant, il était promu Haut Inquisiteur. Son degré d'utilisation de la Force était alors nettement amélioré, incluant même le fameux lancer d'éclairs, rendu si célèbre par Darth Sidious. Casernés sur Prakith, dans la citadelle de l'inquisitorius, c'était de là que ceux à qui l'on attribuait cette fonction prenaient leurs ordres en provenance du Grand Inquisiteur.

Le Grand Inquisiteur

Au sommet de l'Inquisitorius, enfin, on retrouvait le Grand Inquisiteur, d'un niveau égal à celui des meilleurs chevaliers Jedi.

Puissance Militaire

Il n'était guère étonnant que l'Inquisitorius ait bénéficié de ses propres troupes. C'était chose courante pour un Adepté du Côté Obscur de Palpatine. Ainsi, il existait un modèle de Dark troopers de l'inquisitorius l'un d'eux ayant été envoyé sur Mustafar avec le membre d'une autre division spéciale : celle du Chasseur de l'Inquisitorius. Enfin, il y avait aussi le fameux cas de l'Escadron de l'Inquisition Impériale, sur Naboo. Cette dissociation du reste de l'Armée Impériale ainsi que de la Marine Impériale mettait bien l'accent sur la semi-indépendance dont jouissait l'organisation. La chaîne de commandement détournée au profit des sbires de Palpatine... voilà qui augurait la future Théocratie Impériale - définitivement établie par l'Empereur après sa résurrection.

Rôles et Emplois

La première vocation des Inquisiteurs était de débusquer et de démanteler les quelques vestiges épars de l'Ordre Jedi ; mais au fur et à mesure, leurs cibles se firent de plus en plus rares ; et l'Empereur les assigna à d'autres tâches. Au nom de l'Intelligence Impériale, l'Inquisitorius organisa divers rassemblements et se chargea de plusieurs missions de surveillance. Mais c'était surtout lorsqu'on avait affaire à des prisonniers un peu trop coriaces que l'on avait recours à l'organisation. Quand toutes les formes d'interrogatoires - allant de la torture classique à l'injection de drogues - échouaient, un

Inquisiteur était appelé pour faire usage de la Force, afin de briser l'individu. La traque des êtres sensibles à la Force n'était pas négligée pour autant, malgré ces nouvelles fonctions. Et le Grand Inquisiteur envoyait ses laquais en quête de nouveaux disciples potentiels à l'Ordre Secret chaque fois que l'occasion se présentait, principalement dans la bordure extérieure. Un Inquisiteur disposait de toutes les ressources et de tous les outils qui lui étaient nécessaires. Obstiné, il était aussi violent, et il préférait les techniques draconiennes, au détriment de la subtilité. Tous ses actes devaient rendre la galaxie plus plaisante au yeux de l'Empereur, son maître. Quand Darth Sidious ressuscita depuis Byss, il reçut de nouveau l'allégeance de plusieurs de ces Adeptes du Côté Obscur. Mais la mort définitive de Palpatine ne tarda pas. Pour contrecarrer le nouvel ordre Jedi naissant, les Inquisiteurs décidèrent de lui envoyer, Brakiss un de leurs apprentis. Depuis leur Citadelle, ils essayèrent également de convertir plusieurs jeunes Jedi au Côté Obscur de la Force. Ces sombres activités attirèrent l'attention du Praxeum de Yavin IV, qui dépêcha un petit groupe de ses disciples sur Prakith pour s'y livrer à une mission de reconnaissance qui tourna à l'avantage des Jedi qui mirent fin à l'existence de l'Inquisitorius.

La tribue perdue des siths :

En -5000, débuta la grande guerre de l'hyperespace. Un cargo de l'armada de Sadow, l'Omen devait transporter des cristaux Lignan de Phaegon III jusqu'à Kirrek, où une intense bataille était en train de se dérouler. Mais un incident d'astrogation avec le harbinger précipita une course désastreuse du vaisseau dans l'hyperespace et, finalement, l'Omen alla s'écraser à la surface de la planète Kesh, un monde d'océanique et montagneux. Trois cent cinquante-cinq membres d'équipage survécurent initialement au crash, quoique seize parmi eux aient rapidement rendu l'âme. Le petit groupe de rescapés se composait d'humains ainsi que de «siths au sang pur, ceci ouvrant la voie au tribalisme ; malheureusement, les Massassis qui avaient été embarqués à bord ne supportèrent pas l'environnement de ce nouveau monde... Yaru Corsin, capitaine Sith à qui le commandement de l'Omen avait été confié, dut se livrer à un fratricide afin d'asseoir son autorité. Lui et son équipage, principalement armés de Sabre-laser, taillèrent un Temple à même la roche, évacuant aisément les débris grâce à la Force. Puis ils prirent l'ascendant sur l'espèce native des Keshiri. La Tribu Perdue des Sith continua d'évoluer et de grandir les millénaires suivants, sous la houlette d'un cercle des seigneurs siths. Fidèle à la Tradition ancestrale de l'ordre Sith, d'inspiration Jedi, les membres de cette tribu comptaient dans leurs rangs des apprentis – ou Tyros –, des sabres siths, des Seigneurs, ainsi que des Maîtres Siths. Encore plus mortels et insidieux que les Sith auxquels de nombreuses générations de Jedi avaient été confrontées avant eux, ce fut Jacen Solo qui les réveilla, lors de son voyage initiatique de cinq années. Mais un obstacle se dressait encore entre eux et leurs rêves de conquête galactique, un nom murmuré par la Force : celui de Skywalker... En accord avec ses origines lointaines, s'était reposée sur son propre Cercle Sith des Seigneurs ! A la tête de cet organe siégeait un Grand seigneur; sept Hauts Seigneurs le secondaient, et treize autres Seigneurs Sith complétaient l'assemblée ainsi réunie.

Les grades au sein de la société de la tribu perdue :

Tyro

Bien que les moyens pour devenir un véritable Sith ne manquaient pas, trois grandes voies, menant à la prise en apprentissage de l'individu, se distinguaient des autres. Les nobles donnaient des Sith manipulateurs et traîtres ; la plupart se faisaient donc manipulateur sith. Les soldats se transformaient en des prédateurs Sith mortels, et donc en Guerriers Sith. D'anciens Jedi, enfin, pouvaient se tourner vers la Chevalerie Noire, quoique ce ne fût pas là une étape incontournable de la formation Sith - n'en déplaise à certaines idées reçues... Certains éclaireurs se transformaient en des Sith à l'indépendance féroce. Il était également quelques vauriens pour associer l'esprit manipulateur des nobles avec d'autres prouesses martiales, ce qui en faisait de véritables guerriers de l'ombre...

Apprenti Sith/Main de l'Ombre :

Grade équivalent à celui de « Padawan » ou bien « Apprenti Jedi ».

Étudiant Sith

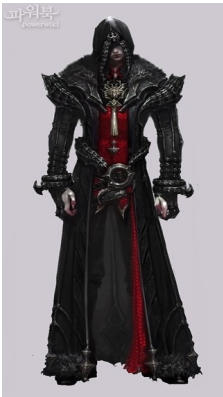
Extension considérable du titre, bien plus valorisé, d'apprenti, le concept d'étudiant Sith allait de pair avec celui d'Académie. La valeur d'un de ces élèves dépendait uniquement des études qu'il menait, et de la manière dont il les réussissait ou non. Tout étudiant Sith n'était pas forcément appelé à commander, loin s'en fallait ; certains n'étaient formés que pour servir, et rien de plus.

Sabre Sith



Ce rang plus méconnu, semblable à celui de Chevalier Jedi, demeure un sujet largement controversé. Une poignée d'Apprentis Sith pouvait décider de compléter, coup sur coup, sa formation Jedi après sa formation Sith, afin d'accroître sa dangerosité. D'autres de cette engeance devenaient Disciples de la Force : leur fascination pour le Côté Obscur faisait d'eux des prophètes ; ils se mettaient à avoir des visions...

Seigneur Sith



Quant au rang de Seigneur Sith, la célébrissime position qu'atteignaient les plus puissants membres de l'Ordre Sith, ce n'est pas qu'il n'avait pas d'homologue Jedi, mais bien plutôt que celui-ci - le rang de Seigneur Jedi - avait été vivement critiqué suite à la Bataille de Ruusan, ce qui l'avait fait tomber en désuétude. La position de Seigneur Sith finit en fait par s'imposer comme étant le véritable équivalent maléfique du rang de Chevalier Jedi.

Le Conseil des seigneurs noirs :

Organe politique aux dissensions internes importantes, le Sombre Conseil était un souvenir archaïque de l'Empire Sith originel, en fait un succédané du conseil Jedi contre lequel les Exilés s'étaient ouvertement rebellés au cours du Siècle d'Obscurité. Coalition bancal des grandes familles Siths aux commandes, il ne connut un réel regain d'intérêt qu'avec la Confrérie des Ténèbres ; et bien que rejetée par les philosophies Siths suivantes, l'institution fut préservée par le biais du Cercle Sith des Seigneurs au sein de la tribu perdue.

Maître Sith/Seigneur Noir



Les Seigneurs Sith les plus accomplis accédaient au rang de Maître sith, dont la contrepartie lumineuse – était le rang de Maître Jedi - Très peu pouvaient prétendre à ce poste, poste dont la puissance.

décisionnelle fut d'ailleurs considérablement renforcée au cours des siècles. Pour tous ceux parmi eux qui s'étaient spécialisés dans un domaine particulier, l'accession à un titre plus spécifique paraissait envisageable ; Kas'im, par exemple, était un maître d'armes de la Sith ; Darth Wyyrlok III, quant à lui, était appelé le maître de la tradition Sith... Victoire de l'unilatéralisme sur le multilatéralisme Sith de l'Antiquité, le *chef de clan* des Sith, en d'autres termes le Seigneur Noir, avait - semble-t-il - pour alter ego lumineux le grand maître de l'Ordre Jedi. A l'origine il s'agissait d'un titre collectif, associé aux Exilés ainsi qu'à leurs descendants ; il demeura toujours un petit quelque chose de cette définition première, et le titre, en conséquence, continua à être pris dans un sens très large, et pas toujours très bien défini... Les anciennes traditions associaient le titre de *Dark* à celui de Seigneur Noir ; il aurait pu signifier « Empereur » en langue Rakata, une traduction pertinente si l'on en croit ces écrits faisant état de l'existence d'Empereurs des Sith... L'élection du Seigneur Noir des Siths se faisait autrefois par l'intermédiaire du Conseil des Sith ; suite à sa dissolution, aucune ligne de conduite sur la manière dont il fallait s'y prendre pour gérer les problèmes de successions ne fut réellement adoptée, mais le Nouvel Ordre Sith fit quand même un pas dans cette direction lorsqu'il se décida à nommer un régent. En temps normal, l'Apprenti succédait traditionnellement à son Maître...

L'ordre de Mecrosa :



Six mille ans avant l'avènement de l'empire, les seigneurs de la Maison Mecetti fondèrent un ordre de chevaliers voué à la protection de leurs intérêts et de leurs systèmes stellaires. L'Ordre de Mecrosa était l'équivalent d'une agence de renseignements possédant ses propres ressources paramilitaires et indépendante des autres services civils ou militaires chargés de défendre les Mecetti. En quelques générations, l'Ordre établit plusieurs chapitres sur l'ensemble des systèmes contrôlés par les Mecetti et devint une véritable armée parallèle. Lorsque les dirigeants de la Maison Mecetti s'inquiétèrent de l'évolution de l'Ordre, celui-ci accepta progressivement de restreindre puis d'abandonner ses activités paramilitaires, fermant la plupart de ses chapitres officiels. Dans le même temps, les leaders de l'Ordre focalisèrent leurs activités sur selon axes moins visibles : espionnage, sabotages, assassinats. Moins de trois cents ans après sa naissance, l'Ordre de Mecrosa n'avait plus aucune existence officielle alors que dans le même temps ses agents étaient redoutés dans tout le secteur Tapani et ses assassins réputés pour leur compétence jusque dans les secteurs voisins. Bien que personne ne parle d'eux ouvertement, tout le monde connaissait l'existence de l'organisation et savait que les maîtres de l'Ordre veillaient aux intérêts des Mecetti depuis leur forteresse secrète.

Finalement, la Maison de Pelagia, rivale des Mecetti, s'allia avec l'ordre Jedi pour monter une série d'opérations qui aboutirent à l'éradication de l'Ordre de Mecrosa et à la destruction de sa forteresse secrète. Certaines légendes prétendent que les Jedi intervinrent parce que l'Ordre était tombé sous la domination des Siths mais rien ne permet de l'affirmer. Comme on s'en doute, l'Ordre de Mecrosa survécut à cette purge mais il préféra demeurer dans l'ombre. Durant les quarante siècles qui suivirent, les survivants de l'Ordre de Mecrosa continuèrent tranquillement à étendre à nouveau leur influence mais contrairement à ce qu'ils avaient fait par le passé, ils prirent bien garde à ce que personne ne soupçonne leur existence. Leurs efforts ont si bien portés leurs fruits que même les seigneurs de la Maison Mecetti continuent à ignorer que l'Ordre de Mecrosa existe et veille sur leurs intérêts dans l'ombre. L'Ordre possède un très performant réseau de renseignements dont la grande majorité des membres sont des indépendants qui ne savent pas pour qui ils travaillent ni même qu'ils font en fait partie d'un réseau très vaste. Dans le Secteur Tapani, rares sont les secrets que les Mecrosa ne connaissent pas. Les membres de l'Ordre lui-même sont exclusivement recrutés au sein de la Maison Mecetti. La plupart sont membres de familles qui servent l'Ordre depuis des générations à l'insu de tous y compris de certains proches parents. Les enfants et adolescents prometteurs sont soigneusement observés avant d'être approchés par l'Ordre qui ne révèle jamais dans un premier temps son existence ou ses motivations. Les sujets jugés intéressants sont soumis à divers tests pour déterminer leur loyauté potentielle avant d'être recrutés ou écartés, voire éliminés si nécessaire. Une fois recruté, l'adolescent est durant les années qui suivent parfois "escamoté" durant un séjour sur un autre monde, pendant les vacances, sous couverture d'une maladie ou tout autre prétexte afin d'être entraîné par l'Ordre. Une fois l'entraînement terminé, le nouveau membre possède un solide cursus d'agent de terrain polyvalent ainsi

qu'une formation spécialisée dans un domaine en rapport avec ses activités publiques.

Il prête serment à l'Ordre durant une cérémonie secrète analogue aux cérémonies d'intronisation des chevaliers de la Maison Mecetti et continue sa vie publique comme si de rien n'était. Il demeure par contre prêt à agir et en mesure de contacter l'Ordre si nécessaire. On fait appel à lui lorsque le besoin s'en fait sentir et dans le pire des cas, il ne peut qu'être considéré comme un membre de la Maison Mecetti ou d'une de ses agences de renseignements. Certains membres des Mecrosa sont d'ailleurs recrutés par les services de renseignements Mecetti, parfois à l'initiative d'un autre membre déjà infiltré en leur sein. En termes de ressources, les Mecrosa ne peuvent prétendre à grand chose. Ils n'ont aucune existence officielle, ni même officieuse pour autant que les Mecetti le sachent. On réalise encore de temps en temps des holodrames où ils apparaissent comme protagonistes mais personne ne soupçonne qu'ils existent toujours. Ils agissent donc sous le couvert de leurs activités publiques lorsque c'est possible ou de manière totalement clandestine. L'Ordre de Mecrosa peut s'il y est contraint faire appel à certains de ses membres très bien placés dans la Maison Mecetti mais sa vocation étant de protéger ladite Maison, il veille à ne pas agir d'une manière qui la mettrait publiquement en difficulté. Le principal atout des Mecrosa outre leur excellente formation individuelle qui en fait des tueurs accomplis demeure le vaste réseau d'espions, d'agents et d'informateurs qui travaille pour eux sans le savoir. Autant que possible les Mecrosa ne cherchent plus à ce que les gens craignent leur nom mais à ce que les choses nécessaires soient accomplies sans qu'on puisse soupçonner leur implication. Ils ne fonctionnent pas comme une secte ou une agence de renseignements officielle mais plutôt comme une conspiration qui fait tout son possible pour ne jamais apparaître en tant que telle, y compris aux yeux des gens qu'elle sert à leur insu. Au temps de la toute-puissance de l'ordre de Mecrosa - en d'autres termes : avant le nettoyage des neufs maisons -, les nobles de la Maison Mecetti qui lui étaient affiliés, Sith de leur état, étaient en fait autant Chevaliers que Sith... Était-ce-là une origine avérée du titre de Chevalier Sith ? La rumeur aurait voulu en effet que les Apprentis Sith puissent évoluer vers ce rang, leur entraînement une fois achevé.

Les Prophètes du côté obscur :

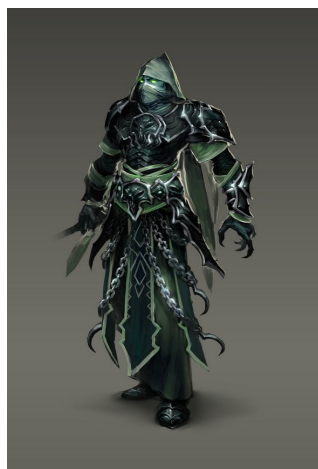


Ce fut au cours de "l'Âge d'Or" de la république, ce millénaire postérieur à l'effondrement de la confrérie des ténèbres où les Sith sombrèrent dans la clandestinité, que l'Ordre des Prophètes du Côté Obscur connut ses premiers balbutiements. Lorsque l'apprenti Sith mutant Dark Millennial décida de renoncer au titre de Jen'ari qui devait lui revenir en temps et en heure et qu'il abandonna les dogmes qu'avait ordonnés de suivre Dark Bane à ses successeurs - la Règle des Deux en particulier - il choisit de se rendre sur Dromund Kaas, planète reculée baignée par le Côté Obscur de la Force et qu'il espérait probablement suffisamment éloignée pour fuir le courroux de son mentor, Dark Cognus. Embrassant alors pleinement l'obsolète règle du fort d'autrefois, il élaborait une nouvelle religion ténébreuse qu'il baptisa la Force Sombre et à laquelle il initia par la suite plusieurs disciples, principalement des naïfs et des admirateurs de la Sith. Les Prophètes du Côté Obscur étaient nés. Terrés dans leur Temple de la force sombre, ils allaient perdurer à travers les siècles à pratiquer leurs sombres activités. Quant à leur fondateur en revanche, nul ne sait ce qu'il advint réellement de lui mais d'aucuns avancent que Cognus le retrouva et put finalement lui faire payer sa trahison...

Aux alentours de l'an -188, un chevalier Jedi dénommé Kibh Jeen se retrouva confronté aux savoirs des Prophètes et, séduit par leurs enseignements, il se décida à les rejoindre. Ce fut le premier membre de l'Ordre Jedi connu de l'Histoire à avoir été perverti par l'héritage de Darth Millennial. En devenant l'un de ses successeurs, Jeen apprit par la même occasion que les Sith avaient survécu et qu'ils étaient à présent régis par la Règle des Deux. Quand bien même cette annonce ne fut à l'époque pas prise au sérieux par le conseil jedi, ce fut lui qui l'apprit au reste de la galaxie au cours du Conflit des Jedi noirs

qu'il déclencha sur Genarius et où il trouva la mort. On ne sait si les Prophètes participèrent à cette "petite guerre" qu'avait déclenché le Jedi qui les avait rejoints, mais chose certaine, qu'ils l'aient fait ou non ils y survécurent. Quelques décennies plus tard, deux autres Chevaliers Jedi rejoignirent le Culte sur Dromund Kaas, ceci n'excluant pas que d'autres aient pu aussi le faire entre temps. Kadann et Jedgar, tous deux exceptionnellement doués dans l'art de prédire les différents futurs possibles, gravirent fort rapidement les échelons de l'organisation. C'est à l'initiative du Jedi déchu Kadann et de Dark Sidious que ce groupe d'adeptes du Côté Obscur fit son retour. Les Prophètes furent chargés de développer les pouvoirs de prédiction que Kadann avait déjà explorés et de conseiller l'Empereur Palpatine en lui révélant le maximum d'informations possible sur le futur. Organisés autour d'une direction de Hauts Prophètes présidée par le Prophète Suprême Kadann, ces oracles se retiraient du monde et utilisaient les trances de méditation pour tenter de percer le voile de l'avenir. Chaque action dans la galaxie, chaque vie, chaque mort et chaque individu provoquent des remous imperceptibles au sein de la Force et les Prophètes avaient pour tâche de détecter tous ces remous, de les identifier, les analyser et ainsi de découvrir les menaces potentielles avant qu'elles ne prennent toute leur ampleur. Pour l'essentiel, les Prophètes se regroupèrent dans deux sanctuaires dont ils sortirent rarement. Un de ces sanctuaires fut construit près de la Salle du Trône de Palpatine, afin qu'il puisse facilement bénéficier des conseils de ses oracles ou leur donner l'ordre de s'intéresser à certains sujets spécifiques. L'autre sanctuaire fut installée dans les ruines d'un ancien temple sith sur la planète Bosthirda, un monde de l'Empire Sith laissé à l'abandon. Il fut entretenu par les Prophètes qui y laissèrent une garde symbolique et s'y rendirent surtout pour perfectionner leurs talents. Les Prophètes intervenirent rarement dans le monde extérieur, leurs méditations et leurs recherches sur le Côté Obscur occupant l'essentiel de leur temps. Quelques uns eurent parfois des visions qui les incitèrent à quitter les sanctuaires pour accomplir une certaine tâche, de nature souvent mystérieuse, mais cela demeura exceptionnel. On ignore leur nombre exact mais ils ne furent sans doute pas plus de quelques dizaines au sommet de leur pouvoir. Tous les prophètes étaient humains, de sexe masculin et aimaient à se vêtir de noir. Plusieurs témoignages indiquent que les replis de leurs grands manteaux semblaient renfermer des étoiles mais nul ne sait s'il s'agit d'un trucage, d'une manifestation secondaire de leur pouvoir ou d'autre chose...

Les sorciers de Rand :



Il était bien connu que d'innombrables dangers guettaient dans les régions inconnues mais, fort heureusement, certains d'entre eux demeuraient confinés dans ces territoires. C'était le cas des Sorciers de Rhand qui avaient choisi d'eux-mêmes de s'isoler, épargnant à tous leur potentiel de destruction. Les origines de ces Sorciers sont incertaines mais les investigations menées suggéraient qu'ils provenaient de trois écoles de pensée différentes. La première était celle du Glas de Muspili, un culte disparu qui souhaitait invoquer des divinités impies dévastatrices. La seconde était celle des exilés de Kanzer, des fanatiques adeptes de l'esclavage par des moyens mentaux. La troisième provenait d'une branche des Guerriers de l'Ombre Taung qui avait fui dans les régions Inconnues pour rechercher la méditation. Des millénaires plus tard, le résultat de la fusion de ces trois groupes aboutit à la Retraite Nihil et pénétra même dans la Nébuleuse Perann pour trouver Rhand. La planète en ruine donna dès lors son nom à cet ordre qui établit des avant-postes sur les douze mondes alentours, lesquels furent peuplés par des acolytes, des êtres qui n'étaient pas encore parvenus à pénétrer les arcanes de la nécrose. Les Sorciers de Rhand résidaient au fin fond des Régions Inconnues, dans un secteur connu sous le nom de nébuleuse de Perann, elle-même ceinturée d'une douzaine de mondes qui formaient la retraite Nihil. Ces planètes étaient essentiellement peuplées d'acolytes, des individus aux ordres des véritables Sorciers qui vivaient sur Rhand elle-même, au cœur de la nébuleuse. L'accès y était remarquablement difficile, les voyageurs devant triompher des pièges de l'espace autant que des

défenses des Rhandites. Bien que tous unis par un même but, les Sorciers de Rhand ne constituaient pas un peuple à part entière, notamment parce qu'il semblerait qu'ils réunissent des individus issus de diverses espèces. Cependant, ils partageaient une caractéristique commune qui perturbait profondément quiconque les croisait : ils semblaient tous dans un état de décomposition plus ou moins avancé sous leurs tenues noires, à l'image de leur monde en ruine. En outre, si la plupart marchait à peu près normalement, certains flottaient littéralement au-dessus du sol. Cet état était apparemment une conséquence de leur philosophie. En tant que Sorciers, il fallait une source à leur pouvoir et celle-ci se basait sur un réalisme des plus sombres, le fait que toute chose, qu'elle soit un être vivant, une œuvre ou une civilisation, soit vouée à la destruction et la mort. Ils appelèrent ce pouvoir la nécrose, que les scientifiques définirent comme une vision de l'entropie. Pour les Sorciers de Rhand, la vie n'était donc qu'un état transitoire vers la mort et ils considéraient donc comme des simples d'esprits les individus qui œuvraient à établir des gouvernements qui leur survivraient. Ils se moquaient également du concept de la Force, une énergie liée à la vie et donc illusoire. En effet, la nécrose dans laquelle ils puisaient n'était pas créée par les êtres vivants, bien que leurs enseignements eut une certaine attraction sur les utilisateurs du Côté Obscur en particulier. Ils se servaient par conséquent de leurs pouvoirs pour comprendre les voies de la destruction et y évoluer, les sélectionner afin d'orienter les événements selon leur volonté ou conduire leurs ennemis au désastre. Toutefois, ils ne perdaient pas de vue qu'ils n'étaient eux-mêmes que des véhicules pour la nécrose et, sachant qu'ils ne pouvaient éviter la mort, s'en servaient également pour déterminer comment disparaître. Certains Sorciers pensaient même pouvoir lier leur conscience à la nécrose après leur décès pour continuer d'exister jusqu'à la fin de l'univers lui-même. Bien que reculés et isolés, les Sorciers de Rhand étaient tout sauf inoffensifs, d'autant plus qu'ils pouvaient user de leurs pouvoirs à travers de grandes distances.

Sombre vision : cette capacité ne semblait présenter que peu de danger, mais ses applications étaient redoutables : en effet, à travers elle les Sorciers étaient capables de discerner dans l'avenir les différentes voies qui conduisaient à la destruction pour les choisir et obtenir le résultat désiré. En général, ce résultat s'apparentait à une forme d'anéantissement.

La Cisaille Obscure : dans l'éventualité d'un combat ou d'un danger immédiat, les Sorciers de Rhand pouvaient libérer brutalement l'énergie nécrotique pour accélérer l'entropie. Ainsi, leur cible vieillissait de plusieurs décennies en un instant. Des machines pouvaient donc se retrouver à cours d'énergie, une armure pouvait rouiller et s'effriter, un être vivant pouvait soudain prendre une trentaine d'années et souffrir de défaillances d'organes liées à l'âge.

La méditation mortifère : En cas de conflit à plus grande échelle, ils pouvaient s'appuyer sur une variante de la Vision Sombre. Elle consistait en une sorte de méditation qui permettait au Sorcier de ressentir la proximité de chaque soldat d'une armée adverse avec la mort. Il pouvait alors agir sur l'esprit des individus pour les amener à prendre les mauvaises décisions et ainsi précipiter leur trépas.

La couronne de Nihil : Grâce à cet artefact, ils pouvaient diriger des bataillons entiers par une simple pensée. En effet, ils pouvaient contrôler les esprits grâce à la pierre-fumée de Nihil qu'ils implantaient sur leurs esclaves. Muni d'une couronne conçue dans la même matière, un Sorcier pouvait alors commander à ses marionnettes, baptisées Pawns.

Nécromancie : permet de réanimer les morts d'un champ de bataille pour les contrôler et les faire agir à sa guise. Ce sortilège complexe issu de la magie impie des siths originels, il ramène temporairement d'entre les morts, des cadavres récents, squelettes ou en cours de décomposition. Ces créatures sont imperméables à la douleur. Leurs morsures transmettent une infection qui transforme leur victime en mort-vivant en quelques heures.

Le glas de Muspili :

Cette religion vit le jour sur la lune forestière de la Trouée Gunninga. D'après les historiens, le Glas rédigea le Codex Taurannix, un ouvrage censé permettre d'invoquer des divinités provenant des replis de l'espace et du temps et hantant d'autres dimensions ténébreuses grâce à un nexus localisé dans la Trouée. De toute évidence, ce culte ne parvint jamais à provoquer son apocalypse tant désirée et disparut dans les régions inconnues. Selon les travaux de Succate, le Glas de Muspilli fusionna avec d'autres écoles au fil des millénaires pour aboutir à la création des sorciers de Rhand.

La garde Noire :



La Garde Noire est donc un culte du Côté Obscur, dont le principal objectif est d'accroître ses connaissances - et par là même sa puissance - en puisant dans les nombreuses traditions liées à la Force. A l'instar de nombreux groupes similaires, l'histoire de la Garde Noire remonte à fort longtemps et puise sa source dans une divergence d'opinion entre utilisateurs de la Force - en l'occurrence le seigneur Kaan et l'un de ses apprentis nommé Vulta Daanat. A cette époque en effet, peu avant la campagne de Ruusan, l'apprenti de Kaan en était arrivé à penser que la Force n'était pas seulement un excellent moyen d'accroître son pouvoir personnel, mais aussi une clé pour comprendre l'univers dans sa globalité. Bien évidemment, son maître ne partageait pas du tout cette conception de la Force, et se focalisait davantage sur deux buts : l'annihilation de l'Ordre Jedi et la conquête de la galaxie. Mais cette divergence de point de vue n'en resta pas au stade de simple discussion et les rapports entre le maître et son apprenti se détériorèrent à tel point qu'un duel finit de régler la querelle : plus fort que son adversaire, Kaan laissa Daanat pour mort, mais le jeune homme survécut à ses graves blessures et finit par quitter la confrérie des ténèbres avant la totale dislocation de celle-ci, suite aux actions de Dark Bane... Vulta Daanat, enfin libre de toute entrave, se mit alors à parcourir la galaxie pour assouvir sa soif de connaissance, non sans rappeler le parcours d'Exar Kun ou même de Bane. L'ancien apprenti Sith suivit diverses rumeurs et informations en rapport avec des artefacts liés à la Force. Il apprit à cette occasion de nombreuses choses sur le Côté Obscur, puis finit par s'établir sur la planète Mustafar, dans d'anciennes ruines Jedi. Là, il rallia à lui plusieurs apprentis auxquels il transmit ses connaissances. Au fil du temps, ce culte du Côté Obscur qui prit le nom de Garde Noire évolua en effectifs et en importance, sans pour autant atteindre des proportions très importantes. Incapable de gérer ses effectifs de façon stable, la Garde Noire parvenait tantôt à rallier énormément de membres, pour redevenir quelques décennies plus tard guère plus qu'une secte Sith au bord de l'extinction. Cette situation fit évoluer les mentalités et l'un des plus récents chefs de la Garde Noire, institua le recrutement de personnel non sensible à la Force pour assurer la survie de l'organisation. Ces soldats qui étaient armés d'un simple fusil blaster et protégés par une armure personnelle, n'étaient bien sûr rien en comparaison des praticiens du Côté Obscur qui avaient pour eux la Force et leur sabre-laser. Pour autant, ces "simples combattants" rendirent de grands services à la Garde Noire et en devinrent même sa composante la plus visible, contribuant à faire croire au reste de la galaxie que cette organisation était un simple groupe paramilitaire comme il en existait des milliers un peu partout. C'est probablement grâce à cela que la Garde Noire parvint à échapper aussi longtemps à toutes représailles de l'Ordre Jedi et à toutes les opérations menées contre des utilisateurs de la Force en général, ou du Côté Obscur en particulier. Pour autant que l'on sache, ses membres les plus discrets continuent à étudier tranquillement les arcanes sith, dans la plus totale indifférence...

L'armement Sith :

Armes Siths :

Fouet-Laser



Il était un redoutable adversaire du sabrelaser utilisé traditionnellement. Le rayon d'énergie produit par le cristal du Fouet-Laser n'est pas comparable à la lame produite par un Sabrelaser standard.

L'introduction de particules solides permet au rayon lumineux du fouet une flexibilité et un allongement sans commune mesure avec une autre arme. Cette particularité unique du Fouet-Laser lui confère un certain pouvoir envoûtant sur l'ennemi contre lequel elle est utilisée au cours d'un combat - En outre, elle permet également à son dépositaire de bénéficier d'un avantage certain face au possesseur d'un Sabrelaser classique dont la lame rigide est incapable de parer le fantastique pouvoir mouvant du Fouet.

Créé très probablement par la Sith, le Fouet-Laser n'était pas très apprécié et il fut rarement utilisé. On peut donc retenir du Fouet-Laser qu'il est une arme quasiment imparable, conçu pour causer beaucoup de souffrance à celui contre qui on l'utilise avant de le tuer. A noter que le Fouet-Laser peut ne pas trancher son adversaire et s'enrouler autour du solide et que, tout comme un sabre standard, son rayon d'énergie change de couleur selon le cristal utilisé

Difficile: 30

Compétence: Fouet-Laser

Pouvoirs utilisés: Combat au Fouet-Laser

Domages: 5D

Notes: Si le personnage manque la Difficulté de 10 ou +, le fouet le blesse. En raison du cocon d'énergie, cette arme permet de parer les sabre-lasers, voire de les attraper. Dans ce cas, il est nécessaire de faire un jet de dommage du sabre-laser contre le Fouet-Laser pour voir lequel endommage l'autre.

Description: Le Fouet-Laser est une arme très appréciée par les Sith et Jedi Sombres, mais seulement par une poignée restreinte de Jedi. Le Fouet-Laser est constitué d'un cocon d'énergie lovée autour d'un fouet en alliage incroyablement résistant, de longueur allant de 2,5 à 4.5m (la longueur change selon les utilisateurs et est choisie, en partie, en fonction de la taille de celui-ci). Cela permet de trancher facilement les métaux les plus résistants lorsqu'il se trouve dans les mains d'un utilisateur habile.

Puisque le Fouet-Laser est flexible et difficile à manier, les débutants et ceux n'ayant pas reçu une formation formelle sont autant un danger pour eux-mêmes que pour les autres. Dans les mains d'un utilisateur habile, cependant, le Fouet-Laser est capable de dévier les tirs de blaster et de projectiles, en plus de ses formidables possibilités.

Le Lanvarok :



Le Lanvarok était une arme de poignet de courte portée destinée à projeter une nuée de minidisques en duracier. Les projectiles partaient dans des directions aussi diverses qu'imprévisibles, ce qui en faisaient des armes vicieuses appréciées. Même si cette arme prenait un temps considérable pour être rechargée, l'effet de surprise d'une salve de projectiles tournoyants et virevoltants laissait souvent un opposant complètement incapable de se défendre face à une attaque lancée dans la foulée. Selon une ancienne légende Sith, le Lanvarok avait été conçu par le peuple Sith comme arme de chasse. On pouvait trouver les détails de construction de base de cette arme dans d'anciens Holocrons Sith, certains montés sur lance, certains directement fixés au poignet (les modèles à lance furent très vite abandonnés

car moins pratiques). Par ailleurs, on raconte que les premiers Sith avaient une tendance à être gaucher, comme en témoignent les premiers Lanvarok. Les premiers minidisques furent fabriqués en os et souvent recouverts de poison. En effet, les premiers Guerriers Sith étaient des experts en maniement du Lanvarok, souvent capables de tuer avec un seul disque. Avec le temps, l'arme se perfectionna (surtout quand la métallurgie permit de fabriquer des Lanvarok de métal et non de bois ou d'os) afin de devenir plus compacte et plus mortelle encore. Par la suite, les Sith Humains adaptèrent des Lanvarok pour droitier. Car en effet, cette arme ne pouvait être utilisée indifféremment sur le bras gauche ou le bras droit : chaque Lanvarok avait été conçu pour l'un ou l'autre des bras de son porteur. Les modèles les plus modernes pouvaient être recouverts de Cortosis. Le Lanvarok Sith pouvait contenir cinq disques. Après le règne de Dark Bane, le Lanvarok tomba en désuétude et ne devint plus qu'une pièce de musée. Cependant, on suppose qu'au moins un holocron Sith contenant les plans de cette arme fut retrouvé.

Epée Sith :



Mises au point par les Siths, grâce à leur science alchimique, elle sont capables de résister au contact d'un sabre laser. Ci-dessus c'est un modèle à une main. D'autres existent à deux mains. L'épée Sith par ailleurs sert aussi de focus stockant de l'énergie spirituelle négative.

Double sabre laser-Sith :



Le premier d'entre eux est issu de l'épée de guerre Sith dotées d'un long manche terminé à chacune de ses extrémités par une lame de naginata. Il fût réalisé par Exar Kun. Il existe une variante, celle qui se compose de deux poignées de sabre laser que l'on peut réunir afin de former un manche plus long doté à ses deux gardes d'un projecteur de lame. Les dispositifs d'accroche peuvent être des électro-aimants, des griffes mécaniques, une baïonnette...

Dague Sith :



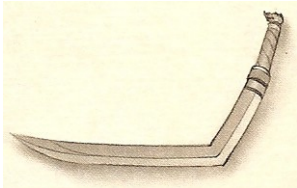
Elle constitue souvent une main gauche ou une arme pour le combat rapproché.

Le Shikkar :



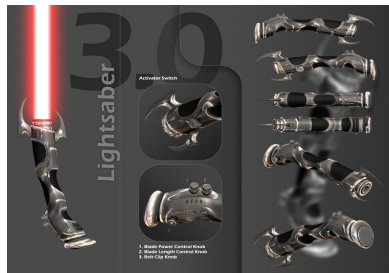
Il s'agit d'un poignard. Instrument des assassins car facilement dissimulable sous un vêtement à manches amples ou dans la doublure d'un manteau ou d'une veste. D'un mouvement du manche, on peut briser celui-ci de façon à ce que la lame reste dans le corps de la victime.

Le Parang :



Après avoir été lancée comme un boomerang, cette lame incurvée revient dans la main de son utilisateur grâce à la télékinésie.

Le sabre-laser Sith :



Par rapport à son homologue Jedi les Siths ont développé une variante de la fameuse arme des Jedi. La principale différence immédiatement perceptible est la couleur de la lame. Celle-ci est de couleur rouge sang ou rubis. Cette aspect est lié à la nature artificielle du cristal. Ce dernier est en effet forgé par l'apprenti Sith qui doit ensuite fabriquer son sabre. La forge du cristal est déjà en soi une épreuve liée à la formation du prétendant au grade de paladin obscur , le premier grade d'importance qui signifie la fin de sa formation. En fait, ce rubis est porteur de l'essence de la volonté du forgeron. Les sabres laser des Siths disposent d'options très peu usités par les Jedi's, il s'agit de :

Verrous de lame : l'ajout de ce petit cran à côté du bouton d'activation permet à la lame de s'allonger et de la bloquer en position déployée. Très pratique pour le lancer.

Activation par la Force : Seuls les plus talentueux dans le maniement de la Force peuvent envisager un tel dispositif. Ce système est hérité de la technologie Rakata qui avait donné naissance aux Sabres de Force dont sont issus les sabres laser. Le circuit qui relie la cellule d'énergie au cristal ne peut être parachevé qu'avec votre propre concentration. Vous serez alors le seul à pouvoir manier une telle arme mais si votre attention se relâche, la lame clignotera puis s'éteindra.

Le manche en Beskar'gam : forgé en acier mandalorien, votre poignée de sabre ne pourra pas être détruite par un autre sabre laser.

Les chimères Siths :

Hssiss :

Ce sont de gros reptiles liés au côté obscur qui se nourrissent de haine et sont porteurs d'une toxine qui en une seule morsure infecte leur victime d'une frénésie sanglante. Une fois sortie de leur carapace, les petits ne rampent que lorsqu'une multitude d'adepte du côté obscur a été abattue devant eux.

Les Tuk'atas :

Les Tuk'atas veillent sur les tombeaux et les protègent des profanations, ces bêtes ont longtemps été les fidèles compagnons des hauts seigneurs et des rois Siths. Ils sont dotés d'une vive intelligence tactique et peuvent vivre des siècles sans avoir besoin de se nourrir.

Béhémoth de combat :

Ces bêtes perverties par l'alchimie ont été conçues pour en faire des bêtes de charge et de transport pour les troupes ou encore de plateforme mobile pour les armes.

Wurm de guerre :

Leur énorme taille est équivalente à une limace spatiale, ces créatures sont dressées pour anéantir les forteresses ennemies.

L'hydre de Bataille :

Armé d'une queue pointue et empoisonnée, il est redoutable, sans compter ses morsures dévastatrices. Cet animal a des mensurations correspondant à la moitié d'un quadripode impérial.

Les oiseaux de combat :

Ils étaient le pivot de l'infanterie Massassi, ils éventrent les soldats ennemis de leur bec pendant bataille. Ils sont montés par des soldats Siths.

Chrysalides veergundark :

Ces animaux ne supportent pas des températures dépassant 10°C. Ils sont très agressifs et dotés d'armes naturelles impressionnantes et redoutables.

Les Silooth :

Ce sont des coléoptères mutants créés grâce à l'alchimie Sith. Le bruit sec émis par leur mâchoire inférieure devint un sinistre battement de tambour. Ce sont des charognards qui ont la taille d'un char d'assaut.

Terentatek :

Ces créatures sont parmi les plus redoutables créées par les Kissaïs. Ces prédateurs se nourrissent du sang de toute créature sensible à la Force, de préférence du côté clair. Ce sont des chasseurs de Jedi redoutables.

Les artefacts Siths :

- Le talisman de Muur : Sa puissance permettait de transformer tous ceux dont l'esprit était trop faibles qui regardaient l'oeil du scorpion d'or en des rakghouls brailleurs qui agissaient selon la volonté du porteur du talisman. Protège aussi l'esprit de son détenteur s'il tombe au combat.
- Le coeur de Graush : le défunt roi a remplacé son coeur par ce rubis de la taille d'un poing qui contenait les âmes de ses amis. Quand on l'associe à la barre de Graush, celui qui possède le coeur peut contrôler totalement les forces de la nature.
- L'abbatar Sith : Cette relique permet de maîtriser entièrement le langage antique des premiers Siths. En outre, cet artefact traduit toute langue parlée ou écrite et habitue celui qui la porte au bavardage des fantômes.
- Le joug de Seeming : cette armature dorée brûle la peau, mais grâce à une illusion, celui qui la porte ressemble à n'importe qui ou n'importe quoi d'autre.

Les Holocrons Sith :



Plus rares et plus dangereux que les Holocrons créés par des Jedi, les holocrons Sith, généralement de forme pyramidale, étaient le plus souvent façonnés par les Seigneurs Noirs désireux de transmettre leur savoir à leurs successeurs, mais aussi afin de convaincre les Jedi, tentés par l'expérience, d'embrasser le Côté Obscur de la Force. En effet, les holocrons Sith étaient dotés d'une aura particulière, imprégnée par le Côté Obscur, qui poussait les nouveaux étudiants à approfondir au maximum leur étude de l'holocron, jusqu'à embrasser totalement les enseignements Sith. De nombreux Seigneurs Noirs forgèrent leur propre holocron, notamment Dark Andeddu et Dark Revan. L'holocron de ce dernier fut récupéré par Bane. L'holocron de Darth Revan contenait un dispositif particulier implémenté par l'ancien Sith ayant pour effet de formater le contenu de l'holocron après avoir entièrement formé un apprenti. Lorsque Bane termina son étude de l'holocron, l'appareil devint inerte et inoffensif dans le cas où il tomberait dans les mains des Jedi. Pendant les millénaires d'hégémonie de l'Ordre Jedi, les Maîtres Jedi se sont efforcés de retrouver le plus possible de ces anciens artefacts afin de les mettre en sécurité, hors d'atteinte des étudiants. De nombreux holocrons Sith furent secrètement entreposés dans une section spéciale des Archives Jedi, au Temple de Coruscant. Lors de la Purge, ces holocrons furent très certainement récupérés par l'Empereur Palpatine.

Les armures Siths :

Ces protections ne sont pas seulement des produits manufacturés comme les autres contrairement aux armures utilisées par les jedi, mais bel et bien des ouvrages d'artisanat créés à l'aide de l'énergie du côté obscur de la Force, d'où leur présence dans ce paragraphe. Il en existe plusieurs types :

-L'armure tissée : métallique, légère, elle conserve une certaine souplesse, elle protège des acides et des flammes. Elle diffuse l'énergie des blasters réduisant de moitié leurs dégâts.

-Beskar'Kandar : armure de plaques en acier mandalorien. Elle est très lourde et exige une excellente condition physique et un style de combat puissant.

-L'armure noire de plaques : Propre aux Siths grâce à l'alchimie, il lui a été insufflé l'essence du côté obscur. On la voyait rarement, mais depuis les nouvelles guerres siths, elles sont devenu la marque des ravageurs Sith. Elle sert de focus d'énergie conférant une réserve de Points de Force volés à ses adversaires. Elle est beaucoup plus légère que celle en beskar pour une protection équivalente.

-La cuirasse d'orbalsks : pratiquement impossible à entamer avec un sabre laser. Elle est conçue à partir des parasites qui se reproduisent dans les tombeaux de la lune de Dxun. Ils s'accrochent à la

peau, absorbent l'énergie de la Force et libèrent de l'adrénaline, augmentant ainsi les aptitudes au combat de son porteur. Une foi en place, il est très dangereux de vouloir les déloger.

Les pouvoirs de la Force favoris des Siths :

meurtre télékinétique	compression : idem que meurtre télékinétique mais sur non-vivants.
infliger la douleur	voile de ténèbres
colère	ombres (ou voile d'obscurité)
boule de haine	vampirisme
toile du côté obscur	éclair de Force
se nourrir du côté obscur	vague de terreur
absorber la vie	contrôler un esprit
drainer l'essence vitale	effacer la mémoire
poussée sanguinaire	tempête de Force
Transférer l'âme	dissimulation de Force
méditation Quey Tek	convection
orage d'obscurité	rage obscure
don de la santé obscure	haine terrifiante
blessier-tuer	créer un homonculus
transmutation alchimique du vivant	

Cette liste n'est absolument pas exhaustive puisqu'elle ne présente que les pouvoirs spécifiquement liés aux Siths. Il est bien évident qu'ils disposent de techniques plus neutres qu'ils détiennent en commun avec les Jedi. (Quoiqu'il en soit, *Ils sont décrits, soit dans les suppléments de jeux Descartes, soit dans le guide des jedi accessible sur le Net*).

Les incantations Siths :

- Le verrou de la haine : en se concentrant sur la fureur qu'il ressent à l'encontre de celui qui s'oppose à lui, un Sith peut alors matérialiser une lance d'énergie sombre afin de le transpercer. La toile du côté obscur : avec vos doigts vous faites tourner des vrilles de Force afin de ligoter un adversaire ou de bloquer une arme.
- La pensée dominée : en troublant l'esprit de votre victime, puis en évinçant ses pensées sereines par le son de votre voix, vous pouvez maîtriser la volonté d'une personne.
- Le démon unificateur : en se concentrant sur l'air et l'énergie qui l'entoure, un Sith peut provoquer une manifestation de l'obscurité, en l'occurrence, une bête-démon qui prend l'apparence du pire cauchemar de la cible de jeteur de sort. Son état gazeux lui permet de se jouer des contraintes matérielles.

Les seigneurs noirs des Siths les plus emblématiques :

Ajunta Pall :

Il vécut environ 7000 ans avant la bataille de Yavin.

C'était un Jedi humain, qui se rendit célèbre pour avoir fait partie du groupe de Jedi qui se rebellèrent contre le conseil. Ceux-ci furent appelés par la suite appelés Jedi noirs ou Jedi déchus selon les sources, et dérivèrent dans l'espace pendant plus d'un siècle à bord d'un vaisseau. On ne sait pas très bien comment se déroula leur périple, c'est assez mystérieux comme tout le reste de sa vie mais ce qui est sûr c'est qu'ils ont asservi un peuple du nom de Sith, peuple qui aurait sût utiliser et contrôler la Force. Ajunta Pall se rendit aussi célèbre par la création d'une épée à double lame empoisonnée d'une puissance incommensurable.

Sur cette épée furent gravés les mots suivants : Je suis ce qui enserme le cœur de l'effroi, prête l'oreille à la nuit et fait taire la lumière. Elle aurait été enterrée à ses côtés sur Korriban. Cependant, l'esprit d'ajunta Pall, comme celui de nombreux êtres puissants dans la Force perdura...

Finalement, aux alentours de 4000 avant B.Y., un Jedi du nom de Revan serait revenu dans son tombeau et aurait déjoué les nombreux pièges qui le protégeaient. C'est à ce moment que Revan vit son esprit, lequel lui demanda ce qu'il venait faire ici. Celui-ci lui répondit qu'il était étudiant Sith à l'académie de Korriban et qu'il était venu prendre son épée afin de gagner assez de prestige auprès de son maître (un certain Uthar). Ajunta Pall lui dit alors que les Sith avaient fait de nombreuses erreurs, à commencer par leur trahison contre les Jedi. Il lui expliqua également que les Sith faisait toujours les mêmes erreurs et que par conséquent la confrérie ne pouvait devenir plus puissante. Il finit par lui donner son épée, à la condition qu'il la garde et ne la donne pas à son maître pour que les étudiants ne puissent s'en servir ni en faire mauvais usage. Il s'exécuta et un esprit vieux de plus de 5000 ans, regrettant son passé fut

enfin en paix et put ne faire plus qu'un avec la Force.

Dark Bane :

Lorsque Bane était encore un Jedi, il réussit à acquérir un holocron Sith et commença à apprendre l'histoire des seigneurs sombres par l'intermédiaire de cet artefact. Ses recherches le conduisirent peu à peu dans le chemin interdit par l'Ordre, jusqu'à ce qu'il devienne un puissant adepte du côté obscur, puis il rassembla quelques suivants. Les nouveaux Jedi déchus ainsi que leur chef, ne signalèrent plus leur présence pendant de longues années pendant lesquelles, en secret, se reformait l'ordre Sith. Au moment le plus fort de leur croissance, les Siths déclarèrent la guerre aux Jedi, pensant que leurs forces armées pourraient exterminer les Jedi sans problème. Cependant, leurs affrontements internes réduisirent énormément les forces des Siths. Dark Bane ne comprenait pas l'attitude de ces confrères et se rendit compte que les Siths s'affaiblissaient au fur et à mesure que les confrontations au sein de la caste se déroulaient. Dark Bane pensait que la puissance d'un Sith résidait dans l'entraînement de celui-ci, ainsi que dans la concentration, contrairement aux autres seigneurs qui pensaient que seule la violence pouvait triompher dans cette guerre contre les Jedi. Bane fut donc mis à l'écart par ses condisciples. Seul Sith rescapé de la terrible bataille de Ruusan, Dark Bane repéra une enfant, sensible à la Force. Il décida de la prendre comme apprentie, et quitta la planète en secret, avec sa nouvelle disciple... En fouillant les tombeaux Siths de Dxun, il trouva un nouvel Holocron Sith et continua son apprentissage. Il y resta pendant plusieurs années et c'est sur cette planète qu'il instaura la règle des deux : « un maître un apprenti ». Fin prêt, il alla retrouver son apprentie et parti vers un lieu caché pour préparer la destruction de l'ordre Jedi.

Naga Sadow :

Après la mort de Marka Ragnos, Sadow et Kressh se lancèrent dans une guerre de succession, malgré les dernières volontés de Ragnos. Lorsque le vaisseau des Daragon arrive sur Korriban, il y voit une occasion de conquérir la galaxie. Il s'autoproclame seigneur noir des Siths. Sadow prend l'un des occupants du vaisseau, comme apprenti. Jori s'étant échappée, le sénat est informé de la menace que représente les Siths, mais il ne la prend pas au sérieux, contrairement aux Jedi. Gav se rend compte qu'il est manipulé par Sadow et décide de tout faire pour l'arrêter. Il arrive à détourner son attention, et les Jedi se rendent compte que l'armée Sith est beaucoup moins grande qu'elle ne le paraissait. Les Jedi parviennent à repousser l'envahisseur. La flotte Sith, en déroute retourne à son empire, et proclame Ludo Kressh seigneur noir des Siths. Sadow échoue sur Yavin IV et s'y installe afin de faire des expériences sur les Massassis et de construire un temple.

Exar Kun :



Le jeune Exar Kun a reçu une formation qui le destinait à devenir un Jedi sentinelle de la classe des investigateurs, à ce titre il était chargé, de faire des recherches sur les activités suspectes pouvant être liées aux cultes du côté obscur afin de prévenir le retour des Siths. Mais au bout de quelques mois d'apprentissage avec son maître Vodo Siosk Bas, il alla sur Dxun. Là, il rencontra l'esprit de Freedon Nadd et continua son apprentissage avec lui. Impatient, Nadd décida de se servir de lui pour permettre aux Siths de renaître sous la férule du jeune Kun au fort potentiel. Il lui poursuivit donc sa formation loin de la censure de l'ordre Jedi. Nadd, lui conseilla d'aller sur Korriban pour achever sa conversion. Là-bas, Kun pénétra dans une des tombes Sith pour trouver un cristal qui contenait l'esprit d'un Jedi déchu. Malheureusement pour lui, c'était un piège, et Nadd fit exploser le cristal, libérant les esprits des Sith morts qui se déchaînèrent contre Kun, qui fut blessé par l'effondrement de la caverne. Celui-ci puisa alors dans le Côté Obscur et parvint à sortir et à soigner ses blessures. C'est là que s'acheva son initiation au côté obscur de la Force. Après cela, Kun alla sur Yavin IV, où se trouvaient les restes des temples Massassi et le refuge de Naga Sadow, Kun prit alors possession des lieux mais, au cours de

son parcours à travers Yavin, il fut capturé par des descendants des guerriers de Sadow, Il parvint à s'enfuir et prit avec lui une amulette Sith qui lui servit pour détruire l'esprit de Nadd, une bonne fois pour toutes. Il retourna après sur la quatrième lune Yavin et devint maître des Massassis. Il les transforma en guerriers démoniaques, grâce à ses connaissances en magie et alchimie Sith, pour constituer sa garde personnelle. Puis Kun quitta Yavin avec le vaisseau de Naga Sadow et traqua ses rivaux potentiels. Lors de son duel contre Ulic Qel Droma le spectre de Marka Ragnos proclama Kun onzième seigneur noir des Siths et Ulic son apprenti. Kun et son lieutenant firent alors un grand recrutement dans toute la galaxie. Ils réussirent ensemble à rassembler des dizaines de Jedi et allèrent même jusqu'à les "recruter" dans l'académie Jedi d'Ossus. Kun utilisa alors la super arme de Naga Sadow et provoqua une supernova dans l'Amas de Cron ce qui pulvérisa plusieurs mondes. Ossus était sur la trajectoire de l'onde de choc se qui obligea les Jedi à évacuer la planète. Les Jedi entreprirent alors une contre attaque énorme. Ils créèrent une onde d'énergie assez puissante pour tuer le seigneur noir. Celui-ci, se sachant condamné, sauvegarda son esprit dans les temples Massassis, pour attendre l'heure de sa revanche... Il dû attendre quatre mille ans pour pouvoir revenir. C'est grâce aux disciples de Luke Skywalker qu'il y parvint car celui-ci avait reconstruit une Académie Jedi sur Yavin IV et Kun fut réveillé par la présence de padawans Jedi très réceptifs à la Force, dont Kyp Durrion, que Kun manipula de façon à ce qu'il passe du Côté Obscur. Mais grâce à l'union des padawans, luke put être sauvé et l'esprit de Kun fut anéanti.

Palpatine :

(voir guide de l'Empire, édition Jx Descartes)

Dark Plagueis :

Depuis la mort de Dark Bane, seuls deux Siths coexistent dans la galaxie, le maître et son apprenti. Le Seigneur Sith originaire de Muunilinst, Dark Plagueis était l'un d'entre eux. Après avoir été formé par son mentor Bith Dark Tenebrous alors que celui l'avait repéré dès son plus jeune âge sur l'une des colonies muun. Plus tard, après avoir tuer son maître et prit sa place en tant que seigneur Sith, Il instruisit un jeune noble de Naboo : un certain Palpatine, étudiant en sciences politiques qui était en conflit avec sa famille et en particulier son père avec lequel il était en désaccord sur le plan économique et politique au sujet des alliances à former pour développer leur monde natal. Dark Plagueis, fin intrigant et expert en manipulation et homme d'affaire redoutable, toujours protégé par la garde solaire de thyrsus, mit Palpatine rapidement sous sa coupe dès qu'il perçut son exceptionnelle sensibilité à la Force et son charisme naturel. Rapidement, Palpatine prit le pseudonyme de Dark Sidious pour oeuvre dans l'ombre de concert avec son maître. Plagueis était un Sith tellement puissant qu'il était capable d'expérimenter sur les midichloriens, cela lui permettait en outre de garder en vie certaines personnes mais aussi potentiellement de créer la vie. Il décida alors de partager son savoir avec son apprenti qui entrevit alors le secret de l'immortalité. Plagueis souhaitait voir son pouvoir croître de plus en plus et sa plus grande peur était de le perdre. Chose qui arriva car voulant être le seul à contrôler ce pouvoir dans la galaxie, son apprenti Dark Sidious l'assassina durant son sommeil alors qu'ils fêtaient l'accession à la chancellerie de Palpatine. Ainsi Dark Plagueis le sage emporta avec lui son savoir dans la tombe.

A'Sharad Hett :

Fils du Jedi Sharad Hett et de K'Sheek, A'Sharad Hett avait un double héritage avec un héritage Tusken, ce qui fit de lui un très grand Jedi et un très bon combattant. Son père le forma comme son apprenti. Un jour, lors son rituel d'initiation, le jeune A'Sharad devint un vrai guerrier Tusken, Aura Sing supprima Sharad Hett, mais eut quand même le temps de donner son sabre à son fils et de confier son éducation à Ki-Adi-Mundi. Ces derniers partirent tous les deux pour Coruscant. Trente ans avant la bataille de Yavin, il fut chargé, avec les Maîtres Mundi et Gallia, de retrouver Aurra Sing, la meurtrière de son père. A'Sharad Hett fut confronté à la jeune tueuse et utilisa à la fois le sabre de son père et le sien - qu'il venait juste de construire - pour l'affronter. Mais Aurra Sing, surnoise, tenta d'attirer le jeune homme vers le Côté Obscur. Après leur duel, Ki-Adi-Mundi fit un sermon au jeune Hett et celui-ci demanda, après avoir fait clairement comprendre qu'il n'était pas fier de lui, à changer de maître. La femme sombre - An'ya Kuro - devint alors son nouveau mentor. Lorsque la Guerre des Clones éclata, A'Sharad Hett venait d'être nommé Chevalier Jedi. Il participa à la bataille de Géonosis en orbite de la planète, aux côtés de nombreux autres Jedi dans leurs Jedi Starfighters. En l'an -20, Il parvint à échapper à l'ordre 66 - en tuant les clones chargés de le tuer - et à rallier sa planète d'origine, pensant qu'il était l'unique survivant de son Ordre. Là, il redevint un Tusken et prépara sa propre rébellion contre l'Empire Galactique. Parce que son peuple avait été une fois de plus lésé et mis au rebut, A'Sharad

suivit l'exemple de son père et prit la tête d'un grand nombre de clans qu'il mena à la reconquête de leurs droits, en tant que Seigneur de Guerre. Il vint cependant un jour où Obi Wan Kenobi décida de s'interposer pour sauver Luke et sa famille d'un raid Tusken. Il tenta de ramener son ancien compagnon sur la voie du Jedi ; sans succès. Un duel au Sabrelaser s'ensuivit alors au terme duquel Kenobi trancha le bras droit de Hett et lui ôta son masque, faisant de lui un apatride. L'ancien Maître d'Anakin Skywalker, qui espérait toujours que son adversaire réussirait à quitter l'obscur chemin sur lequel il s'était engagé, fit jurer au fils de Sharad Hett qu'il quitterait Tatooine dans les plus brefs délais et qu'il n'y reviendrait jamais. Celui-ci s'exécuta, mais les voies impénétrables de la Force allaient l'amener à devenir le plus terrible mais aussi le plus épris de paix des seigneurs siths que la galaxie ait connue : Dark Krayt.

Dark Nihilus : Darth Nihilus était un seigneur noir bien singulier au passé incertain, il fut l'apprenti de Dark Traya. Personne n'avait jamais vu son visage, car il se cachait toujours derrière un masque blanc et rouge. Soumis aux principes des anciens Siths au point de ne s'exprimer que dans leur langue, il était devenu une menace conséquente pour la République et l'ordre Jedi, qu'il tenta de balayer après la guerre civile des Jedi. Sa principale particularité était qu'il se nourrissait de la Force et par ce biais, il annihilait la vie autour de lui, ce qui lui avait valu d'être appelé Seigneur de la Faim. Une chose est sûre c'est qu'il a participé aux guerres mandaloriennes. Il avait tout perdu durant ces dernières : ce qu'il possédait, ceux qu'il aimait et la volonté de vivre. Après la guerre, il fut découvert par Dark Traya qui remarqua sa sensibilité à la Force. Elle commença alors à le former à l'académie de Trayus. Très vite, il s'allia avec Dark Sion, l'autre apprenti de Darth Traya. Leur alliance les amena plus tard à trahir Darth Traya. Ils brisèrent son lien avec la Force et l'abandonnèrent à son sort. Mais les deux Sith ignoraient qu'elle partit trouver un autre allié qui pourrait s'avérer plus puissant. Grâce à Darth Nihilus et Darth Sion, l'ordre Sith se releva après l'implosion de leur triumvirat suite à la défaite de Revan et de Malak. Ils recommencèrent leur chasse aux Jedi. Darth Nihilus se nourrissait de la Force et détruisait la vie sur son passage. De nombreux mondes furent ainsi éradiqués. A partir de ce moment, les Jedi décidèrent de se cacher. Darth Nihilus n'avait pas prévu que Visas son apprentie, deviendrait l'alliée de l'Exilée. Aussi, Visas, l'Exilé et ses compagnons tuèrent Darth Nihilus lors de la bataille de Telos IV. Il disparut dans un nuage rouge d'éclairs et de haine.

Dark Revan :



Padawan avant les guerres mandaloriennes, le jeune homme appelé Revan était déjà un être très puissant dans la Force. Au cours de son apprentissage, il avait fait la connaissance d'un jeune Jedi nommé Malak avec qui il s'était lié d'amitié : une relation qui perdura tout au long de leur formation commune. Outre Kreia, il fut également formé par divers membres du conseil de Dantooine. La formation de Revan au sein de l'Ordre Jedi aurait pu se passer dans les meilleures conditions si une race de guerriers appelée Mandaloriens ne s'était pas ruée sur la galaxie toute entière et sur l'espace Républicain. La République fut bientôt débordée face à cette armée extrêmement résistante, vigoureuse et entraînée, mais l'Ordre Jedi, pourtant garant de la paix et de la protection de la République, n'engagea aucune action diplomatique ni militaire ! Si certains Jedi se félicitaient de cette position neutre, plusieurs jeunes Jedi, quant à eux, n'acceptèrent pas l'immobilisme du Conseil des Jedi et décidèrent de porter secours eux-mêmes à la République, en bravant les interdictions du Conseil... Revan et Malak furent en quelque sorte les piliers de ce mouvement. Revan prit la tête du mouvement Revanchiste qui regroupa de nombreux Jedi prêt à agir et à combattre pour défendre la République. Revan prouva à cette occasion qu'il n'était pas seulement un des plus forts Jedi que pouvait compter l'Ordre, mais qu'il était aussi et surtout un redoutable tacticien. Sur Malachor, Revan retrouva le chef des

Mandaloriens et le tua au cours du duel qui s'ensuivit. Il découvrit ensuite sur place l'académie de Trayus un bâtiment datant de l'époque de l'Empire Sith, où il découvrit les enseignements des anciens Seigneurs Sith, qui le corrompirent. C'est à ce moment-là qu'il prit le surnom de "Seigneur Noir de la Sith".

Contre toute attente, le héros de la République se transforma en son pire ennemi. Revan et Malak tournèrent le dos à la République en partant avec une bonne moitié de sa flotte dont les officiers et les soldats leur étaient restés fidèles. De nombreux Jedi quittèrent l'Ordre afin de marcher aux côtés de Revan et Malak, ce qui provoqua un schisme au sein de l'Ordre Jedi. Corrompu par le Côté Obscur, Darth Revan se mit en quête de la Forge Stellaire, une relique très ancienne datant des débuts de la galaxie, qu'il finit bien évidemment par trouver. La découverte de la Forge Stellaire fut l'aboutissement pour Revan et Malak de longues années de recherches d'artefacts, qui désignaient la Forge Stellaire comme un fantastique artefact obscur capable de créer une quantité impressionnante de vaisseaux de guerre en très peu de temps. En associant ces nouveaux vaisseaux à ceux de l'armée de la République qui l'avaient suivi, Revan pouvait désormais anéantir la République et les Jedi. Grâce au formidable talent de tacticien de Revan, les Sith remportèrent victoire sur victoire sur la République, ce qui obligea les Jedi à redoubler de vigilance et à prendre part au conflit. Revan fut capturé. Son esprit reprogrammé par les Maîtres du Conseil. Ils lui firent oublier tout ce qu'il savait, son identité, son passé, et surtout ses connaissances à propos de la Forge Stellaire. On lui donna un nouveau nom et il fut intégré sur l'Endar Spire, en tant que soldat de la République, sous la bonne garde de Bastila Shan. Revan et ses compagnons se rendirent sur Dantooine pour trouver refuge dans l'enclave Jedi de la planète. C'est ainsi que Bastila réussit à convaincre le Conseil des Jedi de l'enclave que Revan avait changé en bien et qu'il pouvait désormais réapprendre les voies de la Force. Il accomplit l'entraînement de base sous la direction des Maîtres du Conseil et fut ensuite envoyé en première mission dans une vieille structure de pierre où il découvrit avec Bastila la première partie de la Carte Stellaire. Au cours de leurs aventures, les compagnons de Revan avaient marché sur les traces du défunt Seigneur Noir de la Sith qu'il avait été autrefois. Sur chaque planète, les aventures qu'ils avaient vécu avaient fait apparaître Revan comme le chef du groupe, un chef charismatique qui avait une influence grandissante sur chaque personne. Les pouvoirs de Revan avaient eux aussi grandi et il était à nouveau parvenu à sa puissance d'antan. Dans la Forge Stellaire, Revan affronta Bastila une nouvelle fois et l'emporta en la détournant du Côté Obscur, en lui rappelant l'amour qu'il avait pour elle depuis Taris, et le lien si fort qui les unissait. Peu après, Revan fut de nouveau confronté à son ancien ami et apprenti, Malak, pendant que Bastila Shan utilisait la Méditation de Combat pour mener la flotte de la République contre les Sith. Malak aspirait la Force des survivants du bombardement orbital de l'Enclave de Dantooine pour survivre aux attaques de Revan. Mais il en fallait plus pour tuer son ancien Maître ! Revan l'emporta finalement en duel contre Malak, et la Forge Stellaire fut détruite par la flotte de la République. Un an après ces événements, Revan quitta l'espace Républicain pour se remettre sur la trace de son passé lorsqu'il avait été Seigneur Noir. Revan se sépara de ses neuf autres compagnons qui l'avaient accompagné d'un coin à l'autre de la galaxie, durant sa quête. Il assura à Carh Onasi que la république était désormais saine et sauve, et il se sépara de Bastila Shan, celle-ci prenant conscience que Revan voulait finir son périple seul. Il disparut dans les Régions Inconnues, en dehors de l'espace Républicain, et on n'entendit plus jamais parler de lui. Le nom de Dark Revan marqua les esprits encore bien longtemps après sa disparition. Au sommet de sa puissance, il avait en effet créé un Holocron dans lequel il y développa toute la philosophie du Côté Obscur et tous les pouvoirs et techniques qu'il avait appris ou qu'il avait lui même conçu. Son holocron demeura des milliers d'années dans un temple Rakata sur Rakata Prime - planète aussi connue sous le nom de Lehon - avant d'être découvert par Dark Bane. Ce dernier écouta les enseignements de Revan et il s'en servit comme d'une base pour élaborer sa fameuse Règle des deux. Ainsi l'influence et l'héritage de Revan perdurèrent.

Les vaisseaux Sith :

La sphère de méditation :



Les Sphères de Méditation étaient d'étranges vaisseaux sphériques de petite envergure issus d'un savant mélange de savoir-faire et de Magie. Elles étaient utilisées par les Seigneurs Sith comme poste de commandement à l'intérieur duquel ils pouvaient étendre leurs pouvoirs de méditation et ainsi superviser l'ensemble du champ de bataille. Le Seigneur Noir Naga Sadow utilisa un tel vaisseau. De l'extérieur, une sphère ressemblait à un gigantesque œil jaune entouré de deux paires d'ailes de chauves-souris. L'intérieur était en revanche spacieux pour un seul passager-pilote et des dispositifs permettaient à l'occupant de ne rien rater de ce qui se passait à l'extérieur. Il n'y avait cependant aucun moyen de contrôle traditionnel pour piloter le vaisseau. Car ce qui faisait la particularité des sphères de méditation, c'est qu'elles étaient dotées d'intelligence et de pensée et que le pilote pouvait ainsi contrôler et communiquer avec son vaisseau au travers de la Force. Les sphères étaient spécialement conçues pour rechercher et obéir au pouvoir du Côté Obscur. Aussi il leur était impossible de par leur conception d'agir à l'encontre d'un des serviteurs de l'obscurité. De plus, les sphères étaient soumises au contrôle du plus fort et pouvaient donc abandonner leur maître actuel si elles étaient appelées par un être obscur plus puissant. Le savoir-faire de la création des sphères de méditation disparut avec l'ancien empire Sith mais certains exemplaires parvinrent à survivre en se plaçant en dormance et en attendant la venue d'un être puissant dans la Force.

Chasseurs stellaires lourds Sith :

Ils formaient la première ligne de défense de la flotte de l'empire Sith. Ces chasseurs lourds disposaient d'un armement puissant pour leur taille - un triple canon blaster - et d'un blindage particulièrement épais. Du fait de l'absence d'hyperpropulsion à leur bord, ils étaient dépendants de plus grosses unités, telles que les Croiseurs de Bataille Sith, qui en transportaient vingt-quatre.

Canonnière Sith :

Tandis que le croiseur de bataille était un appareil lent et très fortement blindé, la Canonnière sith était son exact opposé : conçue pour l'escorte des Croiseurs et des Transports Personnels Sith, elle se présentait sous la forme d'un vaisseau de taille moyenne légèrement blindé, mais rapide et très maniable, tout en conservant un armement relativement puissant : six autoblasters, très efficaces contre les chasseurs. Très courants 5000 ans avant la bataille de Yavin, presque tous ces appareils disparurent, que cela soit suite à l'échec de Sadow devant Coruscant, ou aux guerres intestines.

Croiseur de classe derriphan

Epine dorsale de la flotte de Naga Sadow, le Croiseur de Bataille Sith de classe Derriphan était le principal vaisseau de combat de la flotte de l'ancien Empire Sith, et l'adversaire le plus redoutable des appareils de l'ancienne république : non moins d'une demi-douzaine de ceux-ci étaient nécessaires à la destruction de ce mastodonte lourdement blindé, et à qui les deux rangées bâbord et tribord de canons laser et les trois lance-missiles à concussion de proue donnait une puissance de feu redoutable pour l'époque. Bien qu'il ait été développé à l'écart des standards galactiques et soit passablement lent, le Croiseur de Bataille Sith était indiscutablement un appareil exceptionnel, marqué par sa polyvalence, puisqu'il transportait 850 soldats pour des opérations terrestres. Alors que près de cent de ces appareils étaient en service à l'apogée de l'Empire Sith, la débâcle en orbite de Coruscant, le sacrifice de la flotte pour permettre la fuite de Sadow, et les guerres intestines firent que de tous les Croiseurs de Bataille Sith construits, un seul, celui de Naga Sadow, s'en sortit, et fut enfoui sous un des temples que les massassi construisirent, jusqu'à ce que Exar Kun le découvre et l'utilise.

Dreadnaught Harrower :

Ce vaisseau capital se caractérisait par une forme en biseau tronqué, dont l'avant avait visiblement été évidé pour faciliter l'accès à deux hangars principaux superposés. De ce fait, la proue faisait penser en quelque sorte à des mandibules entourant une gueule béante. Malgré les maigres informations techniques officielles disponibles, il était aussi possible de remarquer la présence de baies secondaires sur les flancs. Toutes ces caractéristiques rappelaient celles du fameux destroyer stellaire gladiator de la Marine Impériale de Palpatine qui verrait le jour des siècles plus tard dans les chantiers navals de Kuat. La propulsion du bâtiment était assurée par une paire de gros réacteurs et quatre plus petits. Pour finir, l'armement était quant à lui composé de plusieurs batteries de turbolasers.

Chasseur de la forge :

Ce chasseur était un nouveau modèle introduit par Dark Malak et Revan durant leur terrifiante campagne contre la République. Les vaisseaux amiraux des Sith étaient d'anciens vaisseaux de la République capturés par les capitaines ralliés à leur cause, et cette force d'invasion pouvait contenir des milliers de ces chasseurs. Ils pouvaient être entassés dans les baies de chargement. Cependant, ce chasseur n'était pas équipé d'hyperpropulseur et devait être lancé depuis les baies, une fois le vaisseau sorti de l'hyperespace, créant ainsi un effet de surprise. Même si la plupart de l'équipement des Sith avait été volé à la République, les chasseurs Sith étaient équipés d'un prototype de propulseurs à ions, assez rare pour ce type d'engin. Les analyses révélèrent qu'il s'agissait de technologies hybrides, qui n'avaient jamais été produites sur aucun des mondes connus. Les deux ailes du chasseur, équipées au centre de canons laser doubles, lui garantissaient une manoeuvrabilité et une supériorité dans les combats. D'autre part, il semble que rien n'avait été effectué pour le confort du pilote du chasseur Sith, mis à part les quelques systèmes de survie. Lorsque le chasseur était parqué dans les baies, les ailes étaient repliées et les systèmes de visée étaient mis hors tension afin de conserver l'énergie. Au combat, les ailes étaient dépliées et les canons laser étaient à pleine puissance de chaque côté. Cette petite astuce permettait ainsi aux Sith de prendre une cible en feu croisé, tandis qu'à contrario, il était difficile d'arriver à le toucher, étant donné sa petite taille.

Croiseur de classe Centurion :



La plupart des vaisseaux de guerre qui composaient l'armada sith de Dark Revan et de Malak étaient issus des vestiges de leur propre flotte républicaine des guerres mandaloriennes. Celle-ci était surtout composée de croiseurs de classe Centurion, des navires construits par les chantiers de la République. Le *Centurion* fut conçu afin de répondre aux problèmes de cryptage causés par les inexpugnables. Un nombre assez limité prit part à la défense des mondes contre les attaques mandaloriennes et presque tous furent placés sous le commandement du Revanchiste quand celui-ci et ses croisés jedi prirent la tête de l'armée républicaine. Sa forme triangulaire était très intimidante pour ses adversaires et, en outre, son armement était impressionnant : équipé de 6 batteries moyennes de turbolaser, il pouvait sans problème détruire un Inexpugnable, vaisseau réputé quand même pour sa robustesse. Il pouvait lâcher en plein cœur de la bataille près d'une centaine d'intercepteurs Sith et son autonomie dans l'espace était de cinq ans. Les Centurions faisaient office de prestigieuses et colossales forteresses de l'Empire de Dark Revan.

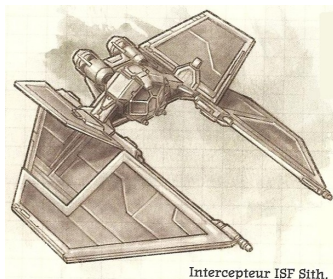
Le croiseur Léviathan :

Quand ce lourd croiseur de 600 mètres de long apparaissait en plein cœur de la bataille, la peur saisissait le cœur des Républicains qui devaient alors faire face à un des meilleurs vaisseaux qu'ait connus la galaxie du temps de l'ancienne République. La conception de ce vaisseau fut lancée peu de temps avant l'assaut des Mandos sur la République, le but était d'offrir à ses forces navales le vaisseau le plus sophistiqué et le plus redoutable qu'il soit. Un prototype fut mis en chantier en l'an -3.965.

La principale innovation de ce vaisseau fut la présence des dernières technologies de générateurs anti-gravitationnels. Avec un tel équipement, l'Interdictor pouvait simuler des puits de gravité afin de bloquer

le passage en hyperspace, voire même jusqu'à extirper les vaisseaux de cette dimension. Un système d'interdiction qui lui donna d'ailleurs son nom. Visuellement, l'avant des navires ressemblait à un bec et la passerelle de commandement se trouvait à l'arrière, sur une sorte de tour. Chacun de ces vaisseaux comportait un impressionnant arsenal comprenant cinq batteries moyennes de turbolasers et six batteries légères de canons laser de défense localisée, ainsi que trois rayons tracteurs et quatre générateurs de puits de gravité. Le hangar de l'Interdictor pouvait embarquer 48 chasseurs Siths, soit quatre escadrons et il pouvait accueillir également divers appareils de soutien. En vitesse subluminaire, il était propulsé par trois moteurs et, pour que le vaisseau puisse fonctionner de manière optimale, un équipage de 5.224 personnes était nécessaire. Pour sa protection, l'Interdictor était équipé d'un bouclier défecteur et disposait d'une autonomie de trois ans pour une capacité de transport de 11.000 tonnes métriques et de 3.600 soldats Siths. Au sein de la flotte sith, ces croiseurs étaient en nombre impressionnant à tel point que beaucoup de personnes pensaient qu'il ne s'agissait là que du seul modèle de vaisseau de guerre de l'Empire, oubliant les présences des autres modèles. L'armement de ce vaisseau de guerre pouvait rendre stérile la surface d'une planète comme ce fut le cas avec Télôs IV ou encore Taris.

Intercepteur ISF Sith :



Intercepteur ISF Sith.

Ce petit chasseur léger, facilement maniable et très véloce était l'un des atouts de la flotte sith du second Empire.

Fantôme X-70B

Développé par les ingénieurs du second empire Sith vraisemblablement sur la planète Dromund Kaas, le Prototype Fantôme X-70B fut spécialement commandé par les services secrets. Son apparence camouflait admirablement bien son véritable rôle obscur. Considéré comme étant le navire le plus avancé et sophistiqué que la galaxie n'ait jamais vu à cette époque, il était entre autres équipé d'une salle de réunion, d'un projecteur holographique de taille importante, de quartiers personnels spacieux, de systèmes de navigation nouvelle génération et d'un revêtement extérieur capable de lui permettre de passer complètement inaperçu sur les écrans radars. Selon les données supplémentaires disponibles à son sujet, cet appareil était tellement en avance sur son temps que sa fabrication en série était tout simplement impossible. Son coût de production certainement élevé n'y était peut-être pas étranger. Les rares modèles expérimentaux en service furent ainsi confiés, du moins selon la rumeur, aux meilleurs agents de renseignement. On peut supposer de ce fait que seuls les Opérateurs eurent le droit de le tester sur le terrain. Il allait de soi que la collecte d'informations pouvait facilement changer l'issue d'un affrontement, et l'utilisation d'un bâtiment aussi discret représentait un atout incontestable dans le cadre de ces opérations d'espionnage.

L'infiltrator :

Sombre et menaçant, ce vaisseau est le dernier d'une longue lignée d'appareils Siths. L'Infiltrator est un long-courrier customisé par Siemar System. Equipé d'armements sophistiqués, mais cachés, ainsi que de puissants senseurs et équipements de poursuite, l'Infiltrator Sith est alimenté par une curieuse turbine à ions, alimentant aussi un système d'hyperdrive au stade expérimental. D'autre part, l'Infiltrator Sith est équipé d'une technologie avantgardiste : le bouclier d'invisibilité.

Epoque de Legacy :
chasseur de classe Fury :



Construit par Soro Suub, le chasseur de classe Fury est un appareil monoplace léger, armé de canons laser lourds, dont le concept original remonte à l'époque pré-guerre des clones bien que la production finale n'ait apparemment débuté que sous le nouvel Empire Galactique. Doté de puissants moteurs et d'un hyperpropulseur de classe 0.75, et relativement confortable, cet appareil clairement taillé pour les longs voyages fut adopté par la plupart des Seigneurs Sith du nouvel ordre sith de Dark Krayt, pour des missions requérant une grande rapidité.

Le croiseur lourd Sith Dragon :

Plusieurs décennies avant le début de la guerre impériale-Sith Dark Krayt avait décidé de créer en secret sur Korriban une armée de cyborgs Siths. Il allait de soi que cette formation appelée à le servir sans la moindre défaillance en temps voulu aurait besoin d'engins de combat capables de rivaliser avec ceux de la nouvelle Marine Impériale et des forces de l'AG. Ainsi, naquirent les mystérieux Chasseurs Annihilateurs et Vaisseaux Dragons. Ces derniers jouissaient visiblement d'une puissance de feu non négligeable et arboraient une structure plutôt plate qui faisait un peu penser à celle du vétuste croiseur Diamant de la guilde du commerce.

ANNEXE 1 :

Avec l'arrivée de la licence D20 pour Star Wars, le système D6 de west&game est quelque peu tombé en désuétude. Malgré ce revers de fortune, le système d'origine, qui a connu 3 incarnations, reste toujours pertinent sur de nombreux points. Or depuis la fin d'exploitation de la licence par Jeux Descartes, l'univers de Star Wars a poursuivi son histoire, le manichéisme des débuts a reflué avec les récits des différents romans couvrant la nouvelle république, puis le nouvel ordre jedi et enfin le cycle de l'héritage qui s'étend désormais sur trois arcs narratifs (*le nid obscur*, *la seconde insurrection corellienne* et *la BD legacy*) constituant à la fois le point d'orgue et l'aboutissement de cette évolution, ce nouvel espace ludique méritait donc à mon sens quelques ajustements de règles concernant l'usage de la Force et ses notions périphériques. Fidèle au système D6 comme beaucoup d'entre vous, je vous propose ci-dessous quelques modifications qui me semblent appropriées.

Nouvelles règles pour la Force :

I- Le Dé libre :

S'utilise sur **tous les jets sauf ceux de Vig** (pour résister aux dommages).

Si le chiffre du D libre indique 1 :

– **Pour les Pjs sensitifs** : on retire ce 1 du total ainsi que le score du D le plus haut.

Si le chiffre du D libre indique 6 :

– **pour les sensitifs** : on relance le D tant qu'il indique 6 et on l'ajoute le score obtenu au résultat du

–

II- Héroïsme et Corruption :

Dans Star Wars, même pour les personnages **non sensibles** à la Force, une grande place est accordée à l'influence de l'énergie mystique qu'est la Force sur les actions des pjs, voir trop grande dans les différentes moutures du système D6. Mais, plus l'univers inventé par Lucas s'est développé sous sa direction et celle de son équipe, plus il est apparu que la politique et la spiritualité ne sont pas aussi simplistes que ce qui est présenté dans les films de la saga. Cette mystérieuse puissance mystique objet de toutes les spéculations dans le monde de Star Wars a donné naissance à plusieurs courants philosophiques qui n'ont pas tous la même vision des choses. Il m'a donc semblé important de tenter quelque chose pour refléter ce qui est dépeint dans les romans et les Bds, **à savoir qu'un pj non sensible** même s'il commet des mauvaises actions, ce n'est pas pour autant qu'il passe du côté obscur subitement en fonction du résultat d'un jet de dé. Donc plutôt que de le placer sous le contrôle du MJ de façon plus ou moins arbitraire, il est préférable de laisser le joueur l'incarner jusqu'à ce qu'il soit puni dans le cours du jeu pour ses méfaits.

D'où l'idée d'instaurer le système suivant :

Exit les pts de Force place aux **pts d'héroïsme**, ceux-ci représentent toujours la capacité pour un personnage vertueux d'outrepasser ses limites et d'avoir de la chance...etc, ils peuvent donc influencer sur le résultat des jets. Ces pts symbolisent en quelque sorte le Karma positif d'un personnage en dehors de toute affiliation spirituelle car n'étant pas sensible à la Force, il ne peut en faire usage et n'est donc pas sujet à l'influence de l'obscurité de la même façon que les jedi ou leurs équivalents.

Dépenser 1pt d'héroïsme accorde un bonus en pip = à son code Dx2, si la dépense est faite pour accomplir une action néfaste, le point est perdu et il gagne 2 pts de corruption. Si le pj accomplit une mauvaise action sans en dépenser, il perd un point d'héroïsme et gagne 1 pt de corruption.

NB : Les points de corruption servent de jauge de façon à savoir jusqu'où ira le personnage avant d'être arrêté par les forces de l'ordre, jugé et condamné pour ses actes.

En effet, lorsqu'un pj dépasse le seuil de 2 pts de corruption à la fin d'un scénario, **son joueur à la fin de celui-ci fait le jet d'1D6 s'il a échoué à son jet de discrétion**. Si le résultat est **inférieur aux pts de corruption accumulés** alors le **perso est identifié par les autorités** : un mandat d'arrêt est publié à son encontre, il est alors considéré comme un dangereux criminel en cavale. Fugitif, il risque une arrestation, une mise en examen, un procès puis une condamnation plus ou moins lourde allant de plusieurs dizaines d'années de baigne ou de prison à la peine capitale. Les actes condamnables sont : **esclavagisme, proxénétisme, meurtre, trafics de drogues, trafics d'armes illégales, acte de terrorisme, torture, génocide... et autres du même acabit.**

ATTENTION : Un perso pourra être poursuivi pour ce type de délit et de crime, s'il laisse derrière lui des éléments matériels susceptibles de l'identifier. Ce sera le cas si le joueur échoue à son jet de dissimulation-discrétion, la difficulté varie de 20 à 40 suivant les circonstances (malus = au nbre de pts de corruption accumulés x/2).

III- Compétences et points de Force :

A l'époque de Legacy, les frontières entre bien et mal s'estompent, les zones grises s'étendent, les motivations les plus variées se font jour sans que cela produise des psychopathes ou des adeptes fanatiques du côté obscur systématiquement. Plus rien n'est évident.

Exple : Nina Calixte a été jusqu'à trahir l'empereur, pour favoriser la victoire des opposants à Dark Krayt, tandis que son fils Cade Skywalker après avoir été recueilli par la pire bande de pirates de l'espace, s'être shooté aux bâtons de la mort, avoir vendu des Jedi aux Siths comme chasseur de prime, fait semblant de rallier les Siths pour finir sa formation de Jedi, il devient le seul espoir d'une galaxie en ruine et finalement parvient à provoquer la chute de l'usurpateur Dark Krayt mais plus par intérêt personnel que par altruisme, (son père étant mort pendant le massacre d'Ossus), certes ; mais il n'en reste pas moins que le gaillard a débarrassé la galaxie d'un nouveau tyran.

Ces deux exemples significatifs et quelques autres (dans les romans) m'ont semblé suffisants pour entamer une refonte des règles d'usage de la Force d'où la proposition qui suit, à mon sens, plus en phase avec l'évolution du « background » que ne l'est le système D6 officiel. En effet, l'usage de la force apparaît désormais beaucoup plus nuancé que ne le présentent les films de la saga. Cela suppose, d'une part, de nouvelles règles d'attribution des points du côté Obscur et d'autre part, un fonctionnement des pouvoirs de la Force plus souple.

1- Attribution des pts de Côté Obscur et de Force :

Ceux-ci ne sont plus distribués à l'unité mais suivant le degré de sensibilité à la Force déterminé à la création du PJ :

Le joueur lance 1D1000 :

01-05 = Sensibilité Exceptionnelle = 3D ds chaque ATT. ==> +3 PO / +3 PF

06-50 = hyper-sensible = 2D ==> +2 PO / +2 PF

51-200 = très sensible = 2D ==> +2 PO / +2 PF

201-400 = sensibilité commune = 1D ==> +1 PO / +1 PF

401-1000 = peu sensible = 1D ==> +1 PO / +1 PF

Ainsi plus une personne sera sensible à la Force, plus elle sera tentée de céder à ses sentiments et ses émotions les plus négatifs. Ainsi quand un Jedi ou un adepte du côté clair de la Force tentera de résister à la colère, à la haine, à la vengeance ou à la peur, il devra faire un jet de **contrôle** ou du pouvoir **force de la volonté** pour ne pas agir sous cette emprise : **Difficulté = 25**, en cas d'opposition directe contre un Sith ou un autre serviteur du côté Obscur et **30** si ce dernier utilise la technique du Dun Moch. S'il cède il agit sans contrôle sur lui-même et acquiert des points de côté obscur suivant le barem. Toutefois, Il a le droit à un jet de sauvegarde : un jet de **sens** (Diff = 25) qui, s'il le réussit, lui fait voir une vision de son funeste avenir s'il cède à la tentation, il se reprend alors au dernier moment, se mettant en pétard mais sans franchir le cap fatidique de la haine, ce qui se traduit par un bonus de **+ 5 (lié à la colère qu'il exprime)** à ses jets de combat sans prendre de points de côté obscur.

Exple : Luke lors de son combat contre Vador à la fin du retour du Jedi où il s'énerve mais au lieu de tuer son père, il s'arrête regarde sa main, regarde son père blessé, l'empereur puis jette son sabre...

2- La dépense des pts de Force :

Lorsqu'un perso dépense un pt de F ou de CO, il lance **non plus** son code Dx2 **mais** des **double-D6** de façon à réduire la quantité parfois très importante de dés à lancer. Le mécanisme du D libre est maintenu ainsi que la règle habituelle de bonification des jets liée à la dépense de pts de Force ou de Côté Obscur. Pour tout être sensible à la force, il y a des actions qui, quelque soit le chemin spirituel emprunté, font consensus par rapport au danger du côté obscur : ces actions engendrent quoiqu'il arrive le gain de points de côté obscur modulé par le degré de sensibilité à la Force du perso défaillant.

Ces actes iniques sont : **L'emploi de la force sous l'emprise de la haine, par désir égoïste de richesses, pour assouvir un désir de gloire ou pour recevoir des honneurs, pour être adoré, pour tuer également. Les actions individualistes mettant en péril la vie d'autrui, non assistance à personne en danger de mort imminente. La torture, le pillage, le génocide, le terrorisme sont aussi générateur de points de CO.**

- 1pt F pour une action néfaste : gain de PO (suivant sensibilité) et -1 PF en + de la non récupération.
 - 1 pt F pr 1 act° égoïste : pas de récupération.
 - 1 pt F pr 1 act° altruiste : récupération du PF
 - 1 pt F pr 1 act° neutre : pas de récupération du PF
 - 1 pt F pr act° Héroïque : récup OK + 1 pt de Force
 - 0 pt F pr act° Héroïque = + x pts F (suivant sensibilité)
-

-1 PO pr act° Héroïque : -1pt de CO du total actuel et pas de recup du pt dépensé + 1 pt F.

- 1 PO pr act° néfaste : +x pt de CO (suivant sensibilité)
- 1 PO pr act° altruiste : - 2 pts du total actuel de CO
- 1 PO pr act° neutre : pt de CO récupéré
- 1 PO pr action héroïque : pt de PO perdu et + 2pts de Force.

3- L'usage des compétences de la Force :

Jusqu'à présent **CONTROLE, SENS et ALTERATION** étaient des **compétences** de la Force qui conditionnaient l'usage des pouvoirs. **Désormais ce sont des ATT** tout comme les voies des Kro Var et des Fallanassi), les pouvoirs **devenant** des **compétences**. le code D se développe alors comme celui des autres. **Le score de base de ces attributs est fixé par le degré de sensibilité** déterminé à la création (se référer au tableau ci-dessus) c'est ce score qui s'appliquera à la compétence (pouvoir) correspondante. Par conséquent, le code D de base d'un pouvoir de la Force (compétence) est calculé en faisant la moyenne des ATT desquels, dépend le pouvoir en question.

Exple : un pouvoir fonctionne avec Cont+Sens+Alt, il faut totaliser le nombre de D et diviser par 3 pour obtenir le code D de base de la compétence (pouvoir).

Cette disposition permet de limiter les jets de D (1 seul au lieu de 2 ou 3 parfois) et aussi de simuler les affinités de certains personnages de la saga avec les différentes aptitudes liées à la Force.

La difficulté de base des pouvoirs dépendant de plusieurs attributs de la Force est **calculé en faisant la moyenne des niveaux de difficulté pré-existants de chacune des ex-compétences** qu'il faut utiliser.

4- La progression des adeptes de la Force :

Pour apprendre un nouveau pouvoir de la Force (compétence), le joueur dépense 1 pt de Force et fait un jet de l'ATT dont dépend cette compétence.

Diff = 20 pour un pouvoir simple (un seul attribut lié)

Diff = 25 pour un mixte (2 ATT)

Diff = 30 pour un triple (3 ATT)

Il ajoute à ce jet le bonus d'holocron (+5) ou un bonus de +10, s'il a un professeur. Un succès signifie qu'il récupérera son pt de Force et qu'il acquiert sa nouvelle compétence. Un échec indique qu'il récupère son pt de Force mais ne peut acquérir la nouvelle compétence souhaitée.

Le Dé de Force ==> Dés de fortune et d'infortune :

Ce D12 est lancé en début de partie par le MJ ou le joueur dont le personnage possède le plus haut degré de sensibilité à la Force. Le résultat du dé simule l'influence de la Force sur le cours des événements de l'histoire qui naîtra de l'action des Pjs. Le résultat indique le nombre et la couleur du ou des dés à lancer en plus du code D normal lors des actions déterminantes.

Les cas sont les suivants :

- combat
- actions charnières (moments dramatiquement appropriés cf éd° 2bis)
- actions dont la diff est au moins = à 30.

Ces dés spéciaux nuanceront les succès et les échecs des personnages suivant les symboles obtenus. Ainsi ils pourront bénéficier de coups de pouce de la providence ou au contraire subir des complications ou autres imprévus plus ou moins embêtants (cf éd°2bis).

Sur 1 Dé bleu (Fortune) : faces blanches = faveur ---> bonus de +1D3

noires = avantage ---> situation favorable

Sur 1 Dé noir (infortune) : faces violettes = pénalité ---> malus de 1D3

rouge = désavantage ---> situation défavorable

faces vides = neutre .

Sur 2D noirs = 1 face rouge + 1 violette = **un handicap** ---> sérieuse complication

Sur 2D bleus = 1 face noire + 1 blanche = **un succès** ---> Retournement de situation

Sur 1D bleu + 1D noir = noir annule rouge **blanc** annule violet

et

Si rouge + blanc = légère complication

Si noir + violet = léger avantage