

STAR WARS : LA GÉNÈSE



L'ANTIQUITÉ GALACTIQUE

SOMMAIRE :

Chap 1 : description du système de Tython.

Situation galactique

les planètes

Chap 2 : L'ordre je'daiï

organisation de l'ordre.

Les maîtres de temple.

Armes Je'daiï

Chap 3 : la technologie et l'espace.

Vaisseaux

véhicules

Armes

Chap 4 : L'empire Infini.

Les Rakatas

Les limiers de Force

Crédits :

Auteur : Oniros

Univers créé par : Georges Lucas

Illustrations : extraites des oeuvres officielles de l'univers étendu : Bds, romans, jeux vidéo...

Remerciements: à Dark Horse et Delcourt pour la parution de cette magnifique BD et aux sites de fan pour les illustrations.

REMARQUES PRELIMINAIRES :

L'opuscule que vous tenez entre les mains est l'adaptation pour le **jeu de rôle sur table** du jdr par forum cité ci-dessus. Il m'a semblé intéressant de poursuivre la chronologie de Legacy et ce site m'en a donné l'occasion. J'ai donc collecté les informations qui m'intéressaient et j'en ai ajouté d'autres.

et de les réunir dans ce livret. Les textes issus de ce site internet sont, soit seulement retranscrits, soit remaniés ou complétés. Enfin, le présent guide ne propose aux MJs que du « background ». J'ai décidé de laisser l'entière liberté aux Mjs sur ce sujet, 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 cette aide de jeu 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 créé le site.

NB: Les illustrations choisies de façon subjective correspondent à l'aspect esthétique général de la technologie, des différentes organisations en présence que je souhaitais donner à cette époque qui prend place en dehors de tout cadre officiel de la saga. Ce ne sont que des points de repères destinés à donner un point de départ aux Mjs qui exploreront ce contexte.

INCIPIIT

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

A une époque perdue dans les méandres du temps... Celle-ci précède l'émergence des premiers jedi garants de la paix et de la justice. Au cours de cette ère, de mystérieuses civilisations aux pouvoirs et à la technologie incroyables présidaient aux destinées des mondes de cette galaxie lointaine, très lointaine...

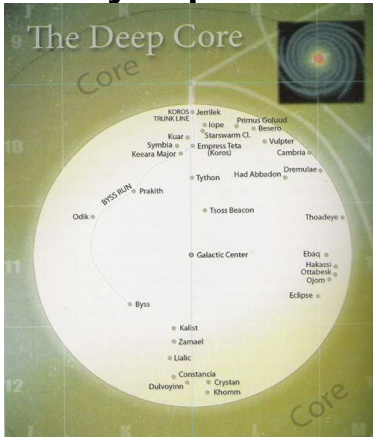
C'était en effet il y a très très longtemps, dans des temps si reculés qu' Histoire et Légende se confondent. A cette ère mythique point de voyages interstellaires, ni de république galactique. Les siths entament à peine leur histoire tandis que la philosophie Dai Bendu s'ancre peu à peu sur Tython donnant naissance à l'ordre Je'Daii.

C'est l'histoire d'une grande et mythique société fondée par des entités inconnues dont l'origine se perd dans des temps immémoriaux. Cette civilisation cosmopolite va bientôt être confrontée au plus grand péril depuis que les Tho Yor ont déposé leurs ancêtres sur Tython : un empire incarnant l'obscurité, la souffrance et la mort. Voici les véritables racines de l'Ordre Jedi et des coutumes siths... Ceci est leur gènèse...



CHAP 1 : DESCRIPTION DU SYSTÈME DE TYTHON.

Le noyau profond :



Au centre de la galaxie, dans une zone stellaire de 7000 années-lumière de diamètre, les plus anciennes étoiles tournent en orbite autour d'un immense trou noir. L'attraction gravitationnelle qu'exerce cet objet cosmique sur les étoiles, ainsi que leur proximité, bouleversent l'espace-temps dans les environs, ce qui nuit à la circulation interstellaire qui devient dans cette zone extrêmement complexe et donc risquée.

Tython : le monde sacré.



A cette époque (-11000 ans avant la fondation de la République), Tython est un monde vierge et sauvage, fortement imprégné par la Force. D'une beauté primordiale Tython est aussi une contrée dangereuse et impitoyable quand on est imprudent. Un phénomène naturel typique de cette planète est la tempête de Force. En outre, une faune étrange habite les jungles de Tython. Le climat y est à dominante sub-tropical, ce monde orbite autour de son soleil en 300 jours et tourne sur lui même en 20 h, mais la nuit n'y est jamais totale en raison de la forte concentration d'étoile dans le ciel nocturne de cette région de la galaxie. Cette planète compte 8 continents en tout dont certains ont la taille de grandes îles. Sur chacun d'eux est implanté un temple jed'aii. Ce monde présente plusieurs lieux singuliers que l'on va décrire ci-dessous.

La crevasse : canyon très long et profond de plusieurs kilomètres est le théâtre d'une importante activité sismique et volcanique pourvu de pics acérés et de fosses de sables mouvants. Au coeur de cet endroit dans l'abîme de Ruh, rôdent ds fauves tels que l'on en trouve nulle part ailleurs, lesquels sont proprement terrifiants dans tous les sens du terme.

L'ancienne cité : antique cité sûrement édifée par les habitants primitifs de la planète disparus depuis des éons à l'arrivée des tho yor leurs soutes chargés d'immigrants. La tradition laisse penser qu'il y aurait dans ses entrailles une porte stellaire, mais personne ne l'a découvert encore à l'époque des premiers jed'aii. Supputations néanmoins confirmées depuis.

Le désert muet : De toutes les curiosités possibles qu'on puisse observer au sein du riche éventail de paysages constellant la surface de la planète Tython, il en est une qui retient l'attention du visiteur et qui constitue pour ainsi dire l'un des grands mystères de la planète du Noyau Profond : le Désert Muet. Rien que le seul nom de cet endroit, et c'est assez paradoxal, est lourd de sens et représente un défi pour quiconque s'adonnerait à l'étude géologique de cet endroit. Vaste étendue de rochers et de sable, ce dernier élément possède une propriété sans doute unique, celle d'étouffer tout bruit. Cette qualité observable à la surface où les étendues arénacées s'étirent à perte de vue jusqu'à la ligne d'horizon n'est cependant pas valable dans les cavernes souterraines. En effet ces cavités naturelles sont isolées des effets du « sable du silence » par des strates de roches qui isolent le réseau souterrain formé par

ces grottes des effets insonorisants du sable du Désert Muet. Si l'origine de la vacuité sonore de ce désert reste encore nimbée de mystère, on sait que durant l'Ère Pré-Républicaine, cet endroit devint un lieu très prisé par l'Ordre Je'daii. En effet, les Je'daii remarquèrent cette qualité du sable, indispensable à toute concentration. Ce fut donc tout naturellement que les Je'daii y bâtirent un temple, dans une caverne isolée du silence du désert.

Les temples Jed'aii : Ceux-ci ont été décrits dans le guide de la Force. Toutefois un petit résumé peut être utile :

Kaleth : perché sur un tourbillon de Force, c'est le lieu de réunion du conseil des maîtres de l'Ordre primordial.

Bodhi : situé sur un continent verdoyant à la nature apaisée, c'est un lieu propice à la contemplation, à la méditation et à la création : Poésie, calligraphie, danse, sculpture, gastronomie, musique et théâtre y sont enseignés et pratiqués. Au niveau d'une des Tho Yor qui avait atteint une région de plaines verdoyantes, non loin de forêts tempérées se dressant sur la côte méridionale du continent de Masara, fut érigé ce sanctuaire dédié aux arts, ce mot comprenant un éventail très étendu de domaines aussi raffinés qu'insoupçonnables. Ce qui est curieux c'est que la Tho Yor qui désignait l'emplacement de ce sanctuaire fut enterrée par les Je'daii, qui construisirent Bodhi par-dessus. Agencés autour d'un large bassin circulaire creusé au centre d'une cour carrée, les bâtiments du Temple des Arts sont répartis en quatre ensembles, chacun de ces complexes comprenant trois ailes distinctes recouvertes de toits rouges, construites avec de la pierre ocre clair et dotées d'arcades en plein cintre. La vision du sanctuaire à elle seule était d'une beauté à couper le souffle pour les visiteurs découvrant Bodhi pour la première fois, cette sensation étant rehaussée par le cadre bucolique au milieu duquel le Temple des Arts fut construit. Accueillant aussi bien des apprentis que des Maîtres Je'daii désirant parfaire leurs connaissances, les Maîtres Je'daii qui se sont succédé à la direction de Bodhi durant les milliers d'années d'existence de la confrérie ont dispensé des enseignements aussi variés que la littérature, la calligraphie, la peinture, la sculpture, la danse, la cuisine, la musique et le théâtre, disciplines jugées toutes comme des manifestations de la Force.

Anil Kesh : Ce temple est dédié à la recherche scientifique et à l'alchimie. Ce lieu est suspendu au-dessus d'un gouffre insondable que l'on dit sans fond au cœur duquel les interférences de nature inconnue bouleversent les liens d'un jed'aii avec la Force. Plusieurs jed'aii ont perdu la raison en tentant d'élucider le mystère du gouffre. En effet, plus on s'y enfonce et plus son impact est grand sur la psychée de l'individu qui s'y aventure. Le risque est d'autant plus important que le jed'aii est puissant dans la Force.

Mahara Kesh : île artificielle de quelques km² sur laquelle se dresse le temple de la guérison. Comme son nom l'indique, il est totalement dédié à la médecine et à ses corollaires. Lorsque l'une des Tho Yor atteignit l'Océan Profond de Tython, elle plongea dans les profondeurs maritimes et alla s'ancrer sur le socle océanique loin du remous des vagues de la surface. Ce fut au-dessus du point d'ancrage de cette Tho Yor que Mahara Kesh fut édifié. Prenant appui sur un épais et vaste piédestal en forme d'étoile à quatre branches qui lui sert de fondations, le bâtiment consiste en une ziggourat surmontée à son sommet d'une tour centrale cernée par huit minarets d'aspect cristallin, la structure en elle-même étant parée d'un revêtement aigue-marine comme un rappel de l'élément aquatique lié à ce sanctuaire. Les membres de la confrérie des Jed'aii vivants dans le Temple de la Guérison cherchent avant tout à comprendre la Force à travers la pratique des arts de la guérison. Par ailleurs, le cadre vivifiant de la mer offre un tableau de sérénité qui renforce la beauté du temple ainsi qu'un havre de paix aux esprits contemplatifs et aux patients présents. Néanmoins, à l'époque de la Guerre de la Reine-Despote, Mahara Kesh dut être militarisé avec l'installation de canons laser sur sa ceinture extérieure, étant après tout une base des Je'daii et donc une cible potentielle pour les armées de la Twi'lek Hadiya en cette époque de conflit. Les Maîtres Je'daii en charge de Mahara Kesh durant les milliers d'années de l'existence de l'ordre avaient pour fonction d'instruire et de guider les nouveaux étudiants, notamment en veillant à la bonne application des techniques de guérison sur les êtres vivants amenés au sanctuaire. En l'an 25793 avant la victoire des Rebelles à Yavin, c'était au couple de Selkath Naro et Calleh qu'incombait cette charge de direction du temple.

Vur tepe : bâti au-dessus d'un volcan en activité dont l'énergie alimente les hauts fourneaux de sa forge. La chaleur du magma procure l'énergie géothermique nécessaire au fonctionnement du temple. On y étudie les manifestations pratiques de la Force et la façon dont elle structure la matière.

Qigong Kesh : situé dans le désert muet, ce temple est dédié à la maîtrise de la force grâce au haut degré de concentration que permet le silence absolu du désert. Lorsque l'une des Tho Yor atteignit le désert muet de Tython, elle s'arrêta au beau milieu de l'étendue sablonneuse dont la particularité était d'étouffer tout bruit. Ceci offrait un cadre de méditation et de concentration adéquat pour les nouveaux arrivants et ce fut dans une caverne située tout près de la Tho Yor qui demeura en suspension dans les cieux arides de cette partie de la planète durant les millénaires suivants, que Qigong Kesh fut édifié. Complexe troglodyte profitant du réseau de grottes naturelles creusées à même la roche des regs, bien à l'abri des vagues de chaleurs excessives du désert muet et aussi prémuni contre les effets du « sable du silence », le Temple des Talents de la Force permettait aux membres de la confrérie des Jed'aïi y séjournant, en l'occurrence des Padawans Je'daïi, de chercher avant tout à repousser leurs aptitudes dans la Force par la mise à l'épreuve de leur force et de leur endurance mentales. Les Maîtres Je'daïi en charge de Qigong Kesh durant les milliers d'années de l'existence de l'ordre avaient pour fonction d'instruire et de guider les nouveaux étudiants sur les voies de la connaissance intime de la Force et de veiller à ce qu'ils puissent conserver leur équilibre intérieur entre le Côté Lumineux et le Côté Obscur. La Maîtresse de Qigong Kesh s'appelait Miarta Sek, représentante de la race des Sith et grand-mère maternelle de Sek'nos Rath.

Stav Kesh : les jed'aïi qui sont en cours d'apprentissage y sont envoyés pour parfaire leurs connaissances martiales. La région où se trouve le temple est très montagneuse, le climat y très rigoureux. Il est construit à flanc de rochers à environ 8000 m d'altitude. L'art principalement enseigné est l'alchaka.

Padawan Kesh : Padawan Kesh, appelé également l'Académie Je'daïi, faisait partie de ces neuf temples Tythoniens de l'Ordre Je'daïi bâtis près des vaisseaux mystérieux. Près de l'une des Tho Yor fut érigé ce sanctuaire dont l'aspect évoque davantage une forteresse inexpugnable qu'un bastion du savoir et de la connaissance. Mais derrière cette apparence militaire se cache un temple à la vocation bien plus louable. Bâti autour d'une assise massive de la forme d'un quadrilatère, flanquée par deux bastions circulaires et deux contreforts épais sur chacun de ses angles, Padawan Kesh est un sanctuaire protégé par une armure de blocs de pierre et couronné par des tours et des flèches étincelantes. En son sein sont accueillis et entraînés les Initiés Je'daïi, c'est-à-dire les êtres réceptifs à la Force repérés par la confrérie et qui sont encore trop jeunes et trop inexpérimentés pour assumer les défis que doit relever un Padawan Je'daïi, l'Académie Je'daïi devant les préparer à ce prochain stade de leur formation. Les Maîtres Je'daïi en charge de Padawan Kesh durant les milliers d'années de l'existence de l'ordre avaient pour fonction de veiller à ce que les bases de la Force soient enseignées aux novices, jusqu'au jour où ces Initiés Je'daïi étaient choisis par un Maître Je'daïi comme leurs nouveaux apprentis. Ce temple dédié à l'initiation à la Force, reçoit donc les plus jeunes membres de l'ordre. Ils ont entre 3 et 12 ans.

Akar Kesh : Au sommet d'une immense et étrange montagne cylindrique ce temple de l'équilibre est construit en pierre sombre. C'est au dessus de ce promontoire que s'est fixé le neuvième tho Yor. Cet endroit est totalement isolé idéal pour la méditation grâce à ses chutes d'eau dont le bruit hypnotique favorise la transe. On y enseigne la métaphysique et la compréhension que les jed'aïi ont de la Force.

Les lunes de Tython :

Ashla (la blanche) et Bogan (la noire) sont les deux satellites naturels de Tython. C'est en observant la révolution de ces deux astres nocturnes que les jed'aïi ont nourri leur conception de la Force en les confrontant à leurs observations de la nature sauvage de la planète. C'est ainsi qu'émergea la notion primordiale de l'équilibre dans la Force. Au fil des millénaires, ils ont conçu un système de sanction pour jed'aïi déviant d'un côté ou de l'autre de la Force, ceux trop imprégnés par la lumière étaient envoyés en pénitence sur Ashla pour y méditer et contempler Bogan et inversement, ceux trop portés sur l'obscurité, étaient exilés sur Bogan pour contempler Ashla.

Les Tho Yor :



Plus de 15 000 ans avant la fondation de la république galactique, Huit étranges vaisseaux d'origine inconnue en forme d'octoèdre parcouraient la galaxie et collectaient des êtres sensibles à la Force alors qu'ils ignoraient ce nom. Puis le moment venu, ils les déposèrent sur Tython. Guerriers, savants, philosophes, artistes, prêtres, moines, artisans... se retrouvèrent sur un monde inconnu avec d'autres étrangers comme eux avec qui ils allaient devoir communiquer. Les huit nefs se placèrent en orbite autour d'un neuvième vaisseau du même type mais plus grand, puis ils se dispersèrent et s'implantèrent dans différentes régions de la planète.

Les mondes colonisés du système Tython :

Solaire et Malterra :

Ce sont les deux planètes les plus proches du soleil Tythos. Elles tournent autour de lui en sens inverse l'une de l'autre. Ces deux mondes sont de véritables fournaies. Solaire n'a même pas d'atmosphère, il s'agit d'un simple planétoïde. Ces planètes sont donc dédiées aux exploitations minières.

Nox :

Il s'agit d'un monde usine si pollué que ses villes sont abritées par des dômes énergétiques filtrants dont les parois sont invisibles. C'est un monde sans état, mais totalement soumis à l'autorité de grandes corporations qui gèrent leurs territoires autant que leurs affaires en exploitant la population qui y vit.

Crève-coeur :



Sa surface est constellée de volcans inactifs. L'atmosphère riche en gaz divers et très nuageuse y est très chaude et l'air si sec qu'il est impossible d'y vivre à la surface. C'est sous la surface que la vie s'est développée à travers un réseau de galeries naturelles et de salles immenses dont certaines disposent de lacs, voire de mers intérieures. Des villes s'y sont implantées, mais aussi des endroits de production agricole sous une lumière artificielle et grâce à l'énergie géothermique, la planète est devenue un monde relativement propice à la civilisation. A sa surface, on note la présence de cristaux parfois gigantesques qui s'élèvent vers le ciel tels des stalagmites.

Kalimahr :



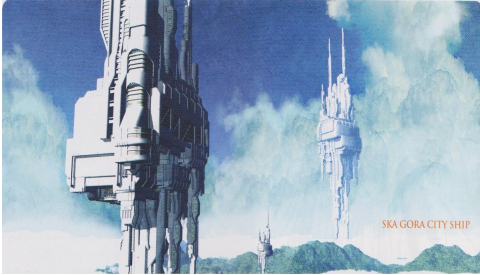
Monde cosmopolite où une multitude d'espèces cohabite en paix, malgré quelques rivalités épisodiques. Des villes denses aux skylines élégantes émergent quelques tours-flèches de métal blanc ou argenté. Cette planète fût la première à être colonisée quand Tython ne put continuer à garder sur son sol les non-sensibles à la Force en raison du danger permanent auquel ces derniers étaient soumis. Ce monde est la capitale commerciale et le centre culturel du système, tandis que Tython en représente le centre spirituel.

Shikaakwa :



Monde dominé par une pègre au fonctionnement féodal divisée en clans distincts. Les neuf maisons sont régies par une aristocratie du crime veillant aux intérêts des grandes familles régnautes. Ces barons, ducs et comtes obéissaient à un chef nommé Kral.

Ska Gora :



Monde verdoyant dont l'écosystème est parfaitement préservé. Tempérée de climat, ses étendues sont vierges de toute trace de civilisation hormis les cités flottantes. Ce monde est couvert de marécages, de forêts, de jungles... La quasi-totalité de la population vit dans des villes suspendues dans le ciel par des répulseurs dans le but de ne pas altérer la planète. Elle doit rester un sanctuaire inviolé. La vie sauvage semble malgré tout s'accomoder de la présence de Wookies qui y ont élu domicile en tout illégalité, mais personne n'a osé les chasser. Les wookies sont respectueux de la vie sauvage de cette planète, ils en sont devenus les gardiens les plus efficaces.

Obri et Mawr :



Surnommées les géantes, ce sont des planètes de gaz. Obri a trois lunes et Mawr en a sept. ces lunes abritent des colonies à défaut de ces planètes géantes où sont établies des sites d'exploitation de gaz.

Porte des furies :



Planète inhabitable car trop éloignée de son soleil, cette planète est la frontière de l'espace connu. La base qui est en orbite ici sert de station d'observation du noyau profond.

Chap 2 : L'ordre je'daïi

Dans les premiers siècles suite à la colonisation de Tython, environ 46 millénaires avant l'avènement de Palpatine, les prophètes de cette planète, les descendants des moines Daï Bendu poursuivirent l'exploration et l'étude d'un mystérieux champ d'énergie. Ils la nommèrent Ashla et devinrent des sortes de mages qui étudièrent cette énergie et les capacités qu'il était possible d'obtenir en l'utilisant. Pour ces êtres, Ashla était une source d'énergie exclusivement positive présente sur Tython, qui nourrissait la sagesse et le corps, de là peut-être sont nés le courant Fallanassi. En s'enrichissant des adeptes d'autres cultes similaires, les sages de Tython découvrirent l'omniprésence d'Ashla à travers la galaxie et enrichirent leur connaissance à son sujet. Ils établirent l'existence d'un champ négatif équivalent, appelé Bogan, qui incarnait le chaos et la destruction à l'opposé de la vie et l'harmonie d'Ashla. Les deux lunes par leurs orbites provoquaient le déchainement des forces naturelles de Tython, de là naquit la théorie de l'équilibre dans la Force qui permit de faire émerger les adeptes du potentium plusieurs millénaires plus tard dans une volonté de retour aux sources contrariée par Yoda. Après la guerre contre les rakatas, à l'époque de Xendor, les tenants du Bogan pensaient que cette puissance symbolisait la vitalité, les réactions instinctives, et pouvait donc conduire à l'amour aussi facilement qu'à la haine. Au fil des générations, ce qui au départ était collaboration et échanges entre les adeptes d'Ashla et Bogan ceux-ci affinèrent tant et si bien leur connaissance de ces champs d'énergie que la lutte idéologique devint inéluctable déclenchant sur Tython les guerres de la Force. Bien après ces événements, cela conduisit à la conception moderne de la Force avec sa dualité entre côté obscur et côté clair. Bien que certains aspects soient pris en considération tels que certaines nuances au sein du côté lumineux (Force vivante ou unificatrice), L'ordre Jedi dût instaurer une déontologie stricte.

Organisation de l'ordre.

La plupart des résidents de Tython sont sensibles à la Force et donc des membres potentiels de l'ordre Je'daïi. La population est donc très faible. La sélection est drastique. Ceux qui sont retenus pour devenir des membres de l'ordre sont les plus méritants, les autres quittent tython pour s'établir sur l'une des colonies du système stellaire et retournent le plus souvent dans leur famille. Ses membres vouent leur existence à l'étude et à la compréhension de la Force. L'ordre primitif s'est constitué au fil de la création des différents temples de la sagesse édifié à proximité immédiate des Tho Yor. Chaque temple est une académie de formation initiale ou de perfectionnement pour les je'daïi qui parcourent Tython en quête de progrès spirituels constants. On distingue en ces temps anciens, les grades suivants :

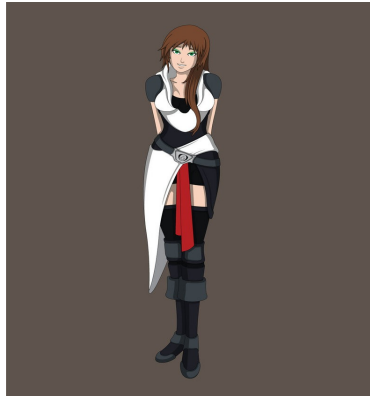
Padawan : très jeunes recrues, cela correspond à des élèves dont l'âge est compris entre 5 et 13 ans. Durant cette période, ils étudient dans le temple auquel ils sont assignés en premier.

Initiés :



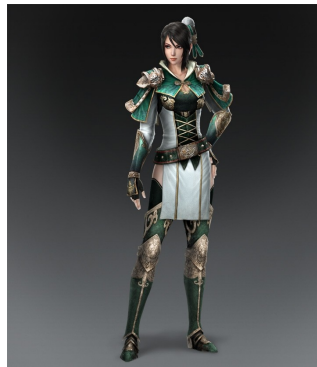
Puis à partir de treize ans, alors qu'ils deviennent de jeunes initiés, ils sont sélectionnés par un maître dont ils doivent rejoindre le temple et où il étudiera jusqu'à ce qu'il obtienne le grade suivant.

Voyageurs :



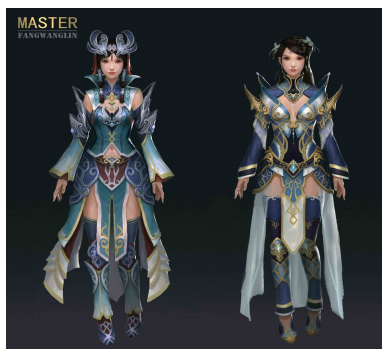
Dès qu'ils ont 18 ans, les étudiants quittent leur temple et parcourent Tython pour se former de manière itinérante dans chacun des autres temples afin de parfaire leurs connaissances, ce n'est qu'une fois franchies ces étapes qu'il pourra prétendre au rang de Ranger à la suite d'une épreuve finale.

Rangers :



Ce titre est l'équivalent du rang moderne de chevalier, ils conduisent leurs propres missions seuls ou en petits groupes suivant leurs affinités au travers du système solaire de Tythos.

Maîtres :



Ce sont principalement des formateurs attachés à l'un des 9 temples selon leurs spécialités. Ils sont placés sous les directives d'un Maître de temple.

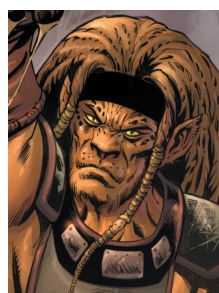
Maître(s) de temple : Il coordonne les actions des membres de l'ordre placés sous son autorité. Il fait partie du haut conseil de l'ordre et dirige le temple dont il a la charge sur nomination du conseil des 9.

Kora Ryo,
tple de Kaleth

Quan Jang,
tple d'Anil Kesh.

Tem Madog
tple de Vur Tepe.

Miarta Sek,
tple de Qigong Kesh



Naro et Calleh,
tple de Mahara Kesh.



Tave,
tple de Stav Kesh



Ruhr,
tple de Padawan Kesh.



Ketu, grand maître de sagesse du temple d'Akar Kesh.



Les pouvoirs des Je'daii :

En fait les facultés liées à la Force que les adeptes pratiquaient à cette époque lointaine sont celles que l'on retrouve à des époques ultérieures mais dispersées dans différentes factions dont les jedi du futur ont perdu l'usage ou renoncé à lui pour des raisons de doctrine. Les capacités des je'daii de la période de la genèse regroupent celles des Aing'Tii, des fallanassi (cf guide la Force), des sages Baran Do, des jedi modernes évidemment mais aussi les facultés habituellement associées au côté obscur telles que l'éclair de Force ou l'alchimie par exemple...

Armes Je'daii :

A cette époque reculée, les je'daii n'utilisaient pas les fameux sabres lasers, cette technologie leur était totalement inconnue. Ils utilisaient tous des armes blanches ordinaires d'excellente facture ou des vibrolames. Cependant, ces armes avaient une forme particulière qui s'apparentait à celle des katanas terriens.

En voici quelques exemples :

Sabres normaux :



Ces sabres ont été forgés par des procédés alchimiques qui permettent d'obtenir des armes très résistantes et particulièrement tranchantes dont les je'daii renforçaient les capacités en les imprégnant de Force durant le combat.

Les vibro-sabres :



Ces sabres sont de véritables bijoux technologiques, ce sont des vibro-lames dont les capacités sont encore supérieures à un sabre forgé par alchimie surtout quand celles-ci sont améliorées par la Force. Sans compter que le délai de production est bien moindre. Ils peuvent fendre en deux un rocher ou du duracier sans qu'ils soient ébréchés.

Le Code primordial :

Il n'y a pas d'ignorance, juste la connaissances

Il n'y a pas de peur, uniquement le pouvoir.

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 dans la Force.

Chap 3 : la technologie et l'espace.

A cette époque de légendes, le voyage à travers l'hyperespace n'est qu'hypothétique. Le seul moyen pour les Je'daii de franchir les immensités interstellaires est d'utiliser le réseau de portes stellaires, c'est ce qui leur permettra, après leur découverte (*2000 ans avt la fondation de la république*), de rejoindre Ossus après la défaite des Rakatas et la fin des guerres de la Force.

Vaisseaux de Tython :

Les traque-nuages :



Il s'agit d'un véhicule proche d'un dirigeable mais pourvu de quatre ailes. C'est un moyen de transport relativement lent, mais il présente l'avantage d'être non polluant. Ce véhicule atmosphérique repose sur une configuration tout à fait particulière, son fuselage ayant l'aspect d'une capsule oblongue ornée d'un rostre en forme d'alène, la carène étant parsemée d'ailes et de dérives de direction. L'ensemble ressemble à une grosse seringue hypodermique volante. Appareil conçu et fabriqué pour les déplacements en milieu atmosphérique, le traque nuages était notamment utilisé par l'Ordre Je'daii sur Tython et sur les Mondes Colonisés , à l'époque lointaine qui précéda l'avènement de la République.

chasseurs pteron :



Appareil atmosphérique à court rayon d'action, utilisé sur Tython essentiellement, sa conception le rendant très résistant aux aléas climatiques de la planète. Reposant sur une configuration qui n'est pas sans rappeler celle du chasseur pisteur la version stellaire du planeur. Le Pteron est un appareil constitué d'une nacelle centrale abritant le cockpit et le système de propulsion, un réacteur dans ce cas, module vissé à une paire d'ailes anguleuses et légèrement recourbées vers le bas et au bout desquelles se trouve l'armement principal du planeur, des canons laser. Ne possédant qu'un rayon d'action relativement court, le planeur Pteron avait surtout pour vocation d'aider les représentants de l'Ordre Je'daii dans leurs patrouilles aériennes sur Tython.

Croiseur de classe pacificateur :



Employé par les je'daii pour des missions diplomatiques essentiellement. Très rapide bien que n'ayant pas la possibilité de dépasser la vitesse lumière qui le cantonne à des déplacements intra-système comme tous les appareils de cette époque.

chasseur de classe pisteur :



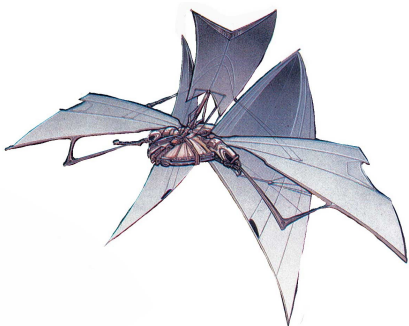
Conçu pour les vols interplanétaires, ce type de chasseur est réservé à l'usage des je'daii. Cet appareil dispose d'un armement lourd et d'une excellente maniabilité. Notamment utilisé par les Rangers Je'daii, le chasseur de classe Hunter fut conçu pour les vols interplanétaires à grande vitesse, que cela soit dans l'espace ou en milieu atmosphérique, comme en témoigne son fuselage composé surtout d'une large aile légèrement incurvée sur laquelle vient se greffer la nacelle centrale du cockpit, elle-même flanquée de part et d'autre par d'énormes réacteurs. Il semble qu'un troisième turboréacteur médian, dont on peut admirer l'entrée d'air sous le cockpit, serve également à propulser l'appareil, ce qui porte le total à trois propulseurs pour rendre le chasseur Hunter le plus manœuvrable possible lors des combats. Lourdemment armé, ce modèle de chasseur pré-républicain peut compter sur ses canons pour mener des interventions agressives ou assurer sa protection. Vaisseaux les plus rapides du Système Tython, les chasseurs Hunter étaient souvent personnalisés par leurs propriétaires Je'daii. Des Rangers Je'daii comme Hawk Ryo utilisaient de tels appareils lors de leurs missions sur les Mondes Colonisés du système,

cargo spatial Craedos CRSF27 :

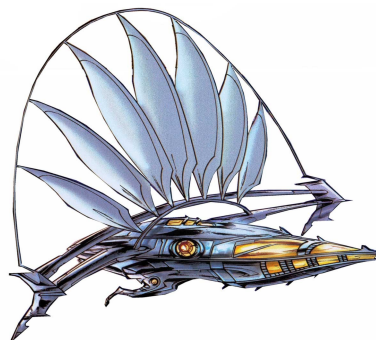


Fabriqué sur Nox par les chantiers navals Craedos, ces navires sont robustes et fiables. Leur emploi dans le système est très polyvalent : transport de fret ou vaisseau de guerre.

Vaisseaux de Ska Gora :

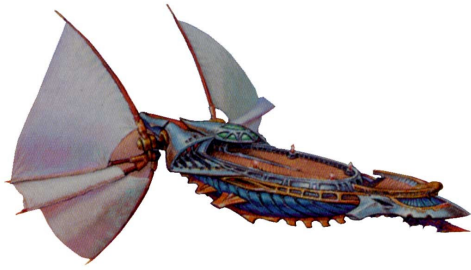


vaisseau de liaison

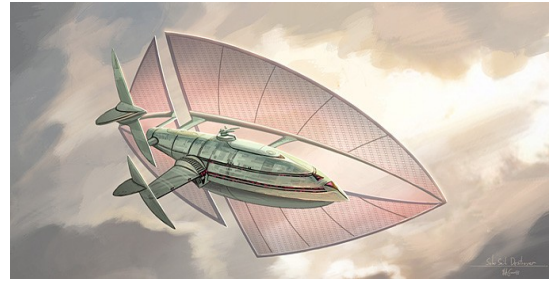


Yacht spatial interplanétaire

Ces vaisseaux utilisent la technologie de la voile solaire pour se propulser dans l'espace du système solaire de Tython. Ils font partie des appareils les plus rapides et des plus économiques grâce à ce dispositif.

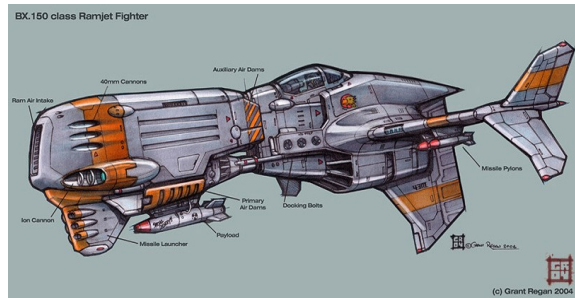
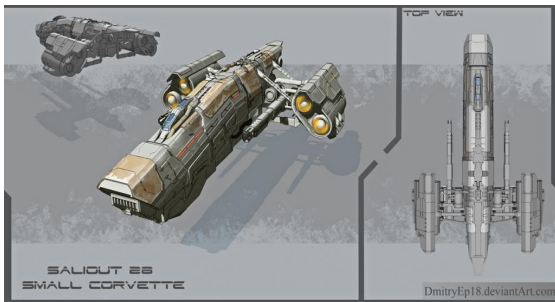
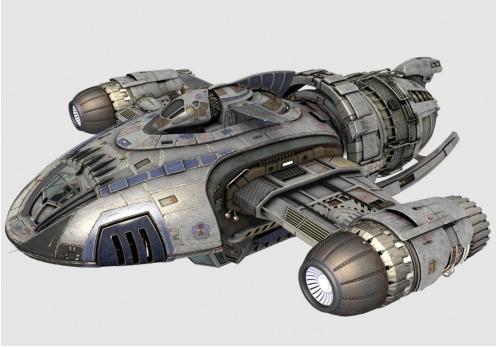


Cargo Solaire



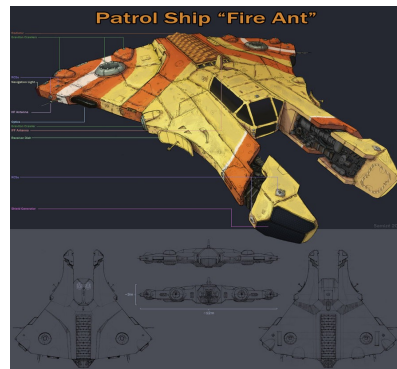
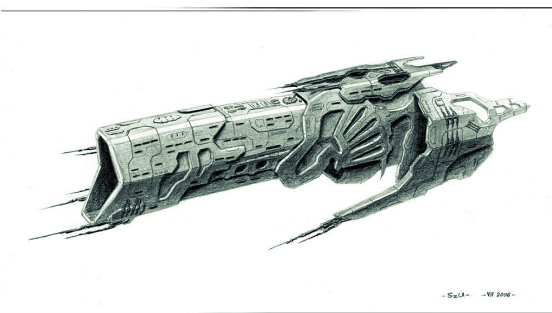
paquebot solaire

Vaisseaux de la planète Shikaakwa :



Il s'agit essentiellement de vaisseaux de petits et moyens tonnage pour le transport de marchandises. Ce monde possède aussi des chasseurs stellaires parmi les plus performants des colonies.

Vaisseaux de Kalimahr :



Ces vaisseaux sont un peu plus grands et robustes, Ce monde est le seul à vraiment disposer d'une flotte de combat de dissuasion.

véhicules militaires :



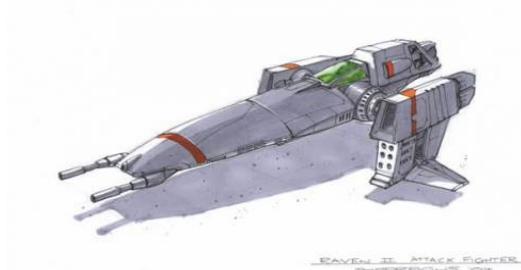
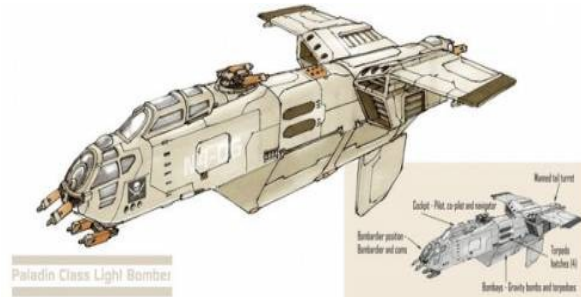
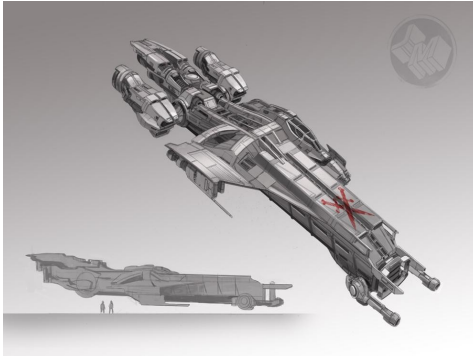
Char d'assaut avec un canon laser



Chasseur atmosphérique

Ces machines sont produites par les usines de Nox, lesquelles fournissent l'ensemble des colonies en armements en tout genre.

Vaisseau de Nox :

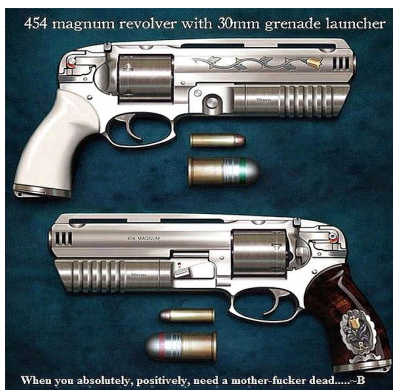


Les vaisseaux de Nox sont polyvalents mais de taille relativement modeste

Le armes anti-personnelles :

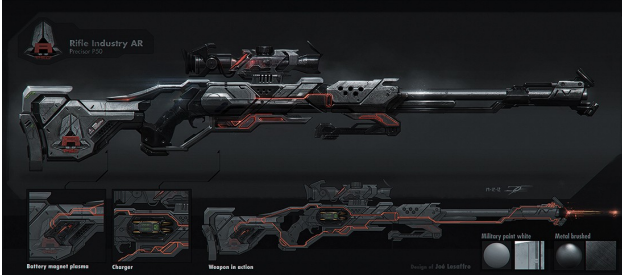
La technologie des blasters est encore trop récente et trop volumineuse pour qu'elle soit aussi répandue qu'à l'époque de l'empire. C'est pourquoi sur la majeure partie des colonies du système Tython, ce sont les armes à feu qui dominent encore dans l'infanterie ou la pègre. Sont présentés ici quelques modèles de pistolets, revolvers et fusils d'assaut militaire.

Armes de poing :



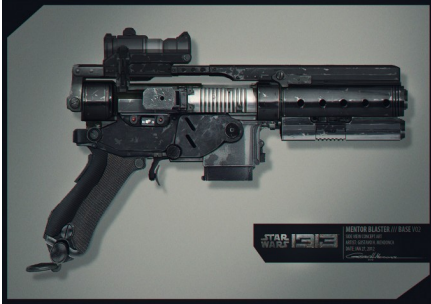
Les quelques modèles ici présents sont assez courants. Autres types de pistolets à projectiles

Fusils :



A gauche, il s'agit d'un fusil de sniper et à droite c'est un fusil mitrailleur.

Pistolet-blaster :



Il s'agit d'un des tous premiers modèles de blasters portatifs.

Les protections personnelles :

Shikaakwa :



C'est l'uniforme de la garde personnelle du Kral. Ils sont armés de deux pistolets automatiques.

Nox :



Cet équipement de combat conçu pour contrer l'atmosphère nocive de Nox, il équipe l'infanterie des armées corporatistes.

Ska Gora :



C'est une tenue d'éclaireur conçue pour les reconnaissances en milieu forestier, c'est pourquoi, c'est la tenue de mission des patrouilleurs de Ska Gora, seuls humains à être autorisés à fouler le sol sacré de leur planète afin de s'assurer qu'en dehors des wookies, personne n'a osé violer cette loi suprême..

Chap 4 : L'empire Infini.

Les Rakata,



connus aussi sous le nom des Bâtisseurs, sont de grands humanoïdes élancés possédant une tête d'amphibien au crâne allongé et aux yeux situés sur les côtés de leur crâne. L'apogée de leur civilisation eut lieu 5000 ans avant la création de la République. Alors que la plupart des civilisations en étaient à leurs balbutiements et que les plus avancées d'entre elles commençaient tout juste à explorer leur système solaire, les Rakata possédaient une technologie en avance de plusieurs milliers d'années sur la technologie actuelle de la Nouvelle République. Ils s'étaient servis de cette technologie pour conquérir une partie de la galaxie et asservir près de 500 mondes. A son apogée, cet empire comptait 10 milliards de Rakata et 1000 milliards d'esclaves. On trouve des traces des Rakata sur de très nombreux mondes. Cependant, il est très difficile de les identifier et de les leur attribuer, étant donné les nombreux millénaires qui se sont écoulés. Sur certaines planètes comme Dantooine ou Korriban, on peut encore trouver des ruines en relativement bon état de constructions . Si on mène une analyse plus approfondie, on peut se rendre compte que l'impact des Rakata sur la galaxie fut énorme : en effet, ils seraient responsables de la taille colossale des arbres de Kashyyyk, de l'engloutissement des terres de Manaan, du paysage désertique de Tatooine, autrefois fertile et de la vaste dispersion de nombreuses espèces comme les Banthas ou les humains - qui se scindèrent alors en plusieurs espèces très différentes. Tout ceci sans parler de la technologie de l'hyperpropulsion, tombée ensuite entre les mains des duros tout d'abord puis des Coreelliens.

Les Rakata ont souvent été assimilés aux Architectes, avec les Killiks et les célestiaux. Les Rakatas sont décrits comme une espèce cruelle et sauvage, en dépit de sa grande avancée technologique. Les Rakatas étaient connus pour dévorer les corps de leurs ennemis massacrés et ils pratiquaient l'esclavage, et leur chef suprême, appelé l'Unique, était probablement le plus barbare de tous. En plus de cela, les Rakata

étaient tous des êtres sensibles à la Force. Afin d'étendre leur empire, les Rakata avaient continuellement besoin de plus de ressources, l'esclavage ne suffisant pas seul à cette tâche. Pour cela, ils créèrent la Forge stellaire. La Forge Stellaire était l'une des innovations technologiques les plus avancées des Rakata, capable de créer de la matière à partir de l'énergie d'une étoile, la station rakata pouvant subvenir aux besoins colossaux des Rakata en vaisseaux et droids. Mais la Forge Stellaire, qui aurait dû être leur fer de lance, fut en réalité l'objet de leur chute.

En effet, la Forge Stellaire était alimentée par le Côté Obscur de la Force, mais les scientifiques et ingénieurs rakata refusèrent de prêter attention à cette particularité. Ils pensaient pouvoir contrôler l'appétit sans fin de la Forge en énergie. Mais telle une entité semi-consciente, la Forge Stellaire se gava de Côté Obscur et elle utilisa ses talents insidieux pour manipuler la Force afin de dresser les Rakata les uns contre les autres dans une dévastatrice guerre civile. Les choses empirèrent lorsqu'une peste uniquement mortelle pour les Ratakas apparut; certains pensent que cette peste aurait été créée par une espèce esclave en vue de se libérer du joug rakata. L'Empire Infini s'affaiblit et finit par s'effondrer sous le poids de la guerre civile à peu près 28 000 avant la Bataille de Yavin IV. Les Rakata survivants se retranchèrent sur leur monde natal, abandonnant toutes leurs colonies et sombrèrent dans le barbarisme le plus total. Par ailleurs, ceci étant peut-être aussi un facteur de leur déchéance, le lien des Rakata avec la Force fut coupé. Le monde natal des Rakata, Lehon, tomba dans l'oubli et ne fut redécouvert que 24 000 ans plus tard par les Siths et la République aux alentours de l'an -3959. La présence d'un champ disrupteur entourant la Forge Stellaire a conduit les vaisseaux de passage à s'écraser sur la planète, faisant du monde natal des Rakata un vrai cimetière de vaisseaux. Les équipages survivants étaient tués sans pitié par les Rakata barbares et primitifs qui habitaient ce monde, toujours dirigé par un chef appelé l'Unique. Seule la tribu des Anciens, descendants de la caste des prêtres de l'Empire Infini, et en guerre contre les autres Rakata, veillait à la préservation de la mémoire du passé glorieux de leur espèce, et utilisait même un peu de technologie. Ces Anciens existent toujours sur le monde natal des Rakata.

Grâce à Revan, certains d'entre eux retrouvèrent leur sensibilité à la Force, ce qui leur permit de rejoindre la communauté galactique. Toutefois, personne ne voulut croire leurs histoires au sujet de l'Empire Infini ou de leurs inventions technologiques, la plupart des gens les considérant comme des charlatans ou des menteurs. Malgré cela, les différents cercles académiques de la République continuèrent à analyser et cataloguer les restes de la civilisation des Rakata. Avec le temps, le nombre de représentants de l'espèce, et donc de la souche génétique rakata, devint trop limité pour que cette race puisse survivre. Ainsi, la race des Rakata finit par s'éteindre et leur monde originel se retrouva dépourvu de toute forme de vie intelligente. Parmi les innovations technologiques qui eurent une influence majeure sur le développement de la civilisation galactique, il en est une particulièrement symbolique : il s'agit du sabre de Force. Cette arme de mêlée dont la lame d'énergie est reconnaissable entre mille est bel et bien à l'origine du concept des sabres laser utilisés par les Jedi et les Siths. Aux côtés de l'hyperpropulsion, elle est vraiment au cœur de l'histoire.

Le sabre de Force :



cette arme matérialisait l'énergie spirituelle négative de son propriétaire en la convertissant en énergie physique lorsque son utilisateur la canalisait volontairement, elle était focalisée dans un cristal artificiel forgé grâce à la Force de manière à produire une lame- « laser».

Les limiers de Force :

L'expansion des rakatas à travers la galaxie exigeait qu'ils se procurent de l'énergie en grande quantité et vitale en particulier pour alimenter leur technologie qui fonctionnait grâce au côté obscur de la Force. Ils partaient donc en quête des planètes les plus imprégnées par la Force. Pour cela, ils disposaient d'esclaves un peu particulier que l'on nommait des limiers de Force dont la fonction était de localiser les mondes les plus précieux, de s'y rendre et d'y préparer la venue des rakatas. Une fois la conquête bine entamée, ils identifiaient les sensitifs pour qu'ils soient exécutés de manière à ne pas poser de problème aux rakatas qui voulaient éviter toute rébellion. Ces limiers de Force étaient la propriété des seigneurs Rakatas appelés prêcheurs équivalents de généraux. Les préfets étaient des sortes de gouverneurs qui administraient le vaste territoire de leur empire.

