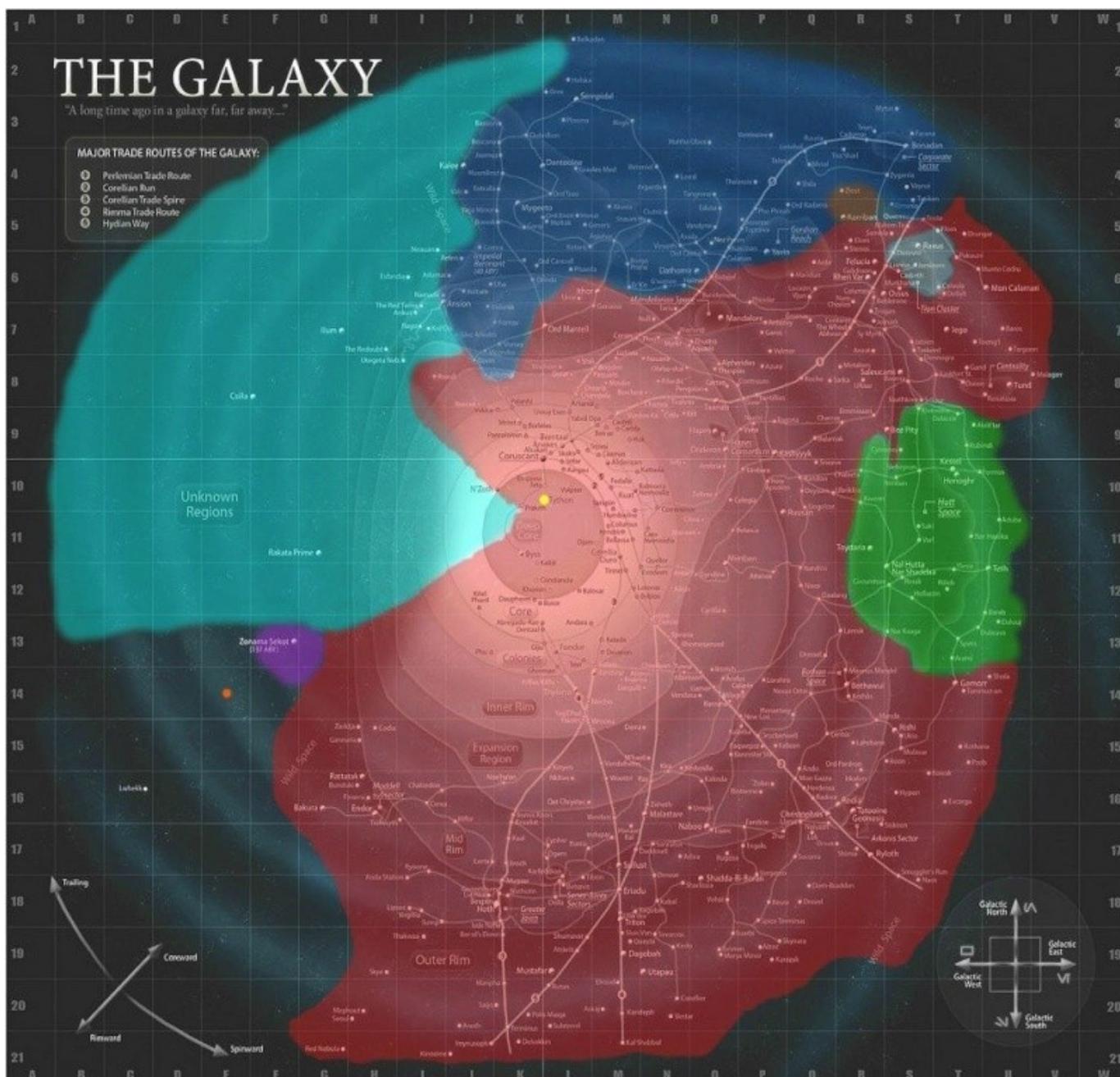


STAR WARS - 1138 ANS (AP YAVIN) :



UN NOUVEAU MILLÉNAIRE

Crédits :

Auteur : Oniros

Univers créé par : Georges Lucas

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

Remerciements: au site internet de fan : The next millenium
sans oublier l'atlas galactique de Del Rey d'où sont issues les cartes utilisées ici.

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, puis je les ai réunies 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.

865 ans après la mort de Dark Krayt :

La Galaxie vit dans la terreur ! Une mystérieuse organisation terroriste nommée "Ombre Rouge" vient de porter un terrible coup en attaquant et détruisant la station spatiale Horizon, alors que se déroulait en son sein une réunion galactique avec tous les dirigeants de la Galaxie.

L'Ascendance Chiss demande vengeance après la perte de plusieurs membres de son gouvernement, tandis que le 3e Empire Galactique, la Confédération des Planètes Libres et la Nouvelle Alliance Galactique, bien qu'également lésés par l'attaque, se montrent moins virulents, voire même trop conciliants aux yeux des Chiss, bien que certains aient en fait d'autres problèmes internes d'ordre politique à régler.

Les Jid'arii préfèrent rester neutres et enquêtent de leur côté, tandis que l'Ascendance s'arme de façon massive en recrutant à tout va tandis que les autres gouvernements ont une approche plus diplomatique. Bien que l'Ombre Rouge soit la principale menace, ce n'est malheureusement pas la seule. L'Empire Droïde, dirigée par le super-cyborg Omnis rassemble une colossale armée de vaisseaux automatisés et de troupes Droïde tandis que les Siths, que toute la Galaxie croit disparus pourraient profiter des tensions actuelles pour réapparaître au grand jour.

Voilà, la situation galactique aujourd'hui, 1135 ans après la Bataille d'Endor. Dans ce futur lointain, vos choix seront d'autant plus importants dans cette véritable poudrière prête à exploser. Tout dépendra de chaque personne ! Alors, ne restez pas là dans votre coin à regarder, agissez ! Prenez les armes et battez-vous pour ce qui a vos yeux vailent la peine de se battre ! Pour le pouvoir, l'argent, la connaissance, l'amour, la paix ou pour mille autres raisons.

La Guerre ne meurt jamais que ce soit ici dans le présent, dans le futur ou il y a un peu moins longtemps dans une Galaxie lointaine très lointaine...

Histoire galactique :

La troisième guerre civile galactique qui vit la chute de Darth Krayt prit fin 135 ans après la bataille d'Endor. Dans une Galaxie en déliquescence, les survivants tentèrent de reconstruire leurs mondes alors que les Siths avaient fui vers un monde inconnu en promettant de revenir comme ils l'ont toujours fait. Le Nouvel Empire Galactique reprit la quasi intégralité de son domaine spatial d'origine dont Coruscant. L'Alliance Galactique avec Naboo pour capitale put s'atteler au retour de la Paix qui s'installa tant bien que mal dans la Galaxie lors de la "Grande Reconstruction". Mais la Paix ne dura pas, les Siths, restés dans l'ombre adoptèrent une nouvelle stratégie : Détruire l'ennemi de l'intérieur comme promis par Dark Nihil. Au bout de 500 ans de paix, les Siths infiltrés dans l'Alliance Galactique firent en sorte que cette dernière prenne les armes contre le Nouvel Empire Galactique, alors que les Siths infiltrés dans le Nouvel Empire Galactique faisaient en sorte que ce dernier ne riposte presque pas.

L'Alliance Galactique, manipulée, conquiert rapidement la quasi totalité du Nouvel Empire Galactique. Le gouvernement de ce dernier s'exila sur Bastion tandis que la résistance s'organisa pour laisser un semblant de domaine. Le puissant Nouvel Empire Galactique n'était plus que l'ombre de lui-même, retrouvant les planètes des Vestiges du Premier Empire de Palpatine. L'Alliance Galactique manipulée par les Siths, domina la Galaxie et prit le nom de Gouvernement Suprême Galactique (GSG). Organisé selon un modèle dictatorial et tyrannique. Une quatrième purge s'abattit sur les Jid'arii dont les survivants fuirent chez leurs alliés de longue date, les Vongs sur Zonama Sekot et ses colonies dans les régions inconnues. Le GSG dominera la Galaxie pendant 230 ans. Mais les Jid'arii n'avaient pas dit leur dernier mot. Attendant durant tout ce temps que la flotte Vong retrouve un effectif suffisant pour lancer une attaque d'envergure Galactique (comme lors de leur invasion des siècles plus tôt), ils partirent demander l'appui des Vestiges du Nouvel Empire Galactique. Ces derniers refusèrent de les aider, mais l'élimination des Siths infiltrés dans leur armée et leur gouvernement par ces

derniers changea la donne. L'Armée Impériale n'était peut être plus que l'ombre d'elle-même, mais elle restait la meilleure de la Galaxie et avec le soutien des Vongs et des Jid'aii, elle prouva que cette affirmation était confirmée !

La riposte fut lancée, longue et terrible en coûts humains et matériels mais implacable. Au bout de 50 ans de combats, l'Alliance Imperialo-Vongo-Jid'aii arriva au dessus de Coruscant et la reprit, s'offrant une victoire décisive, annonçant la fin proche du GSG. Les Jid'aii en profitèrent pour éliminer les Siths gouvernant en secret le GSG cachés sur Coruscant dans le temple Jedi reconverti en Temple Sith ! Même si les Siths étaient des guerriers redoutables et plus nombreux, les Jid'aii possédaient avec eux un équipement spécialement créé pour eux par les Vongs ! Ce même équipement, amélioré pour l'occasion, qui causa tant de problème à la galaxie lors de l'invasion des extragalactiques. Les Siths de Coruscant éliminés, les Jid'aii découvrirent les deux autres planètes ou le reste des Siths gouvernant le GSG vivaient : Korriban et Mustafar. Les Sith furent presque exterminés. Seuls quelques survivants partirent on ne sait où. Privés de leur soutien secret, le GSG déposa les armes deux ans plus tard suite à une terrible bataille spatiale au dessus de Corellia.

830 après la bataille d'Endor, la Galaxie avait une bien triste mine. Curieusement, les Vestiges du Nouvel Empire ne réclamèrent pas le territoire qu'ils possédaient avant, ayant retenu la leçon qui disait que les gigantesques domaines spatiaux ne duraient pas longtemps. Ne réclamant qu'une légère extension de territoire, Les Vestiges devinrent le 3ème Empire Galactique. Le GSG fut intégralement dissous et une nouvelle institution, la Nouvelle Alliance Galactique vit le jour, offrant plus de libertés à ses membres, et totalement repensée. Les Jid'aii reçurent en remerciement de leurs efforts Tython, leur planète d'origine. Les Sith, exilés sur Dromund Kaas, reprirent possession des planètes du profond "noyau" de l'Ancien Empire Sith tels que Korriban ou Ziost par exemple, retrouvant presque le territoire du Premier Empire Sith.

Les Vongs eux, s'efforcèrent de rendre les mondes dévastés par la guerre habitable comme Mon Calamari avant de se voir offrir une place d'honneur dans la Nouvelle Alliance Galactique, officialisant leur acte de rédemption comme étant achevés pour les Peuples de la Galaxies. Les Chiss, possédant une grande partie de la Galaxie en possédant la quasi totalité des Régions Inconnues (Du moins officiellement) préférèrent rester neutres tandis qu'une Confédération des Planètes Libres fut proclamée. Cependant, la Paix n'était pas totale. Le 3ème Empire Galactique qui craignait que la Nouvelle Alliance ne l'attaque, et la Nouvelle Alliance se méfiant de cet Empire, refusa une donation plus que généreuse en territoires et se livrèrent à une guerre froide, n'attendant que le bon prétexte pour recommencer la Guerre. Depuis 168 années, la situation n'a guère évoluée. Pour prévoir les futurs agissements de l'Empire Galactique 3ème du nom, la Nouvelle Alliance décida de construire le plus puissant super-ordinateur de l'histoire dans le but d'avoir tous les scénarios possibles d'attaques selon la situation actuelle et comment y faire face. Cette machine, baptisée "Omnus" fut installée sur Raxus Prime. Les Vongs, au courant du projet y participèrent à leur tour en augmentant la puissance incroyable de la machine et la greffant avec le meilleur cerveau-monde à disposition.

Plusieurs années plus tard, un complot fut démantelé. Il visait à remplacer les membres du Triumvirat de la Nouvelle Alliance Galactique, le Conseil des Moffs du 3ème Empire Galactique et du Conseil des Familles de l'Ascendance Chiss par des synthédroïdes à leur image. Le complot fut déjoué et eut pour conséquences l'interdiction galactique de fabriquer des synthédroïdes et la destruction de ceux déjà existants. Plus d'un siècle plus tard, un Sith, eut vent de l'affaire sur le super-ordinateur Omnus Celui-ci a été exilé de l'Empire Sith car il n'était pas en accord avec les siens. Il préférait l'attaque directe et la brutalité plutôt que l'attaque fourbe et la manipulation. Il avait besoin de soutien et trouva la machine, il y a 45 ans de cela. Réussissant à s'en approcher, il parvint à fusionner son esprit avec celui du cerveau monde greffé sur le super-ordinateur et à en prendre le contrôle, prenant le pseudonyme de Omnus. En effet, il avait usurpé le nom de la machine. Il utilisa sa puissance dans la Force pour s'améliorer

en une entité de contrôle. Il créa une armée de droïdes et de cyborgs grâce à la décharge de Raxus Prime, la plus grande de la Galaxie et transforma plusieurs habitants de la planète en cyborg sous son contrôle, alors que le reste était gardé en vie pour servir d'otage. Ainsi, ceux qui se souciaient des prisonniers, comme la Nouvelle Alliance Galactique, n'intervinrent pas pour le moment. Rapidement, Omnus partit à la conquête des mondes proches de l'Amas de Tion mais s'arrêta pour une raison inconnue. Peut-être par peur que toutes les armées de la galaxie ne lui tombent dessus en même temps.

Parallèlement, l'Ombre Rouge, une organisation criminelle qui avait commencé à se faire connaître il y a une quarantaine d'années, ne cessait de faire parler d'elle. Soupçonnée de collaborer avec la Confédération des Planètes Libres, à cause de la ressemblance flagrante des vaisseaux qu'utilisent ces deux factions, ces hors-la-loi n'arrêtaient pas de s'en prendre à ceux qui étaient avancés technologiquement. En outre, les victimes étaient la Nouvelle Alliance Galactique, le Troisième Empire Galactique, ainsi que l'Ascendance Chiss. Toutefois, certaines personnes, parmi les rangs de cette dernière, qui était celle qui subissait le plus des actions terroristes de l'Ombre Rouge, pensait que les vrais responsables étaient les dirigeants des mondes indépendants. Pour cette raison, il y en avait qui prenaient cela pour une déclaration de guerre de la part de la Confédération des Planètes Libres, et donc voulaient riposter. Malheureusement, ce n'était pas aussi simple, car la Nouvelle Alliance Galactique était persuadée de l'innocence des accusés, qui d'ailleurs avaient des preuves qui montraient qu'ils n'avaient rien à voir avec ces criminels; et que s'ils avaient les mêmes appareils, c'était seulement parce que ces vaisseaux étaient les plus faciles à se procurer, car ils faisaient partie des plus anciens appareils de la galaxie. Sur ce point là, toutes les factions concernées étaient d'accord. Mais ça ne changeait rien au fait que si jamais des preuves solides qui montraient que l'Ombre Rouge et la Confédération des Planètes Libres étaient complices, venaient à être trouvées, l'Ascendance Chiss demanderait à la Nouvelle Alliance Galactique de faire quelque chose. Mais comme cette dernière soutiendrait sûrement les mondes indépendants, les humanoïdes bleus pensaient que c'était en réalité la Nouvelle Alliance Galactique qui tirait les ficelles. Par conséquent, l'Ascendance Chiss n'aurait pas d'autres choix que d'entrer en guerre contre l'organisation qui contrôlait Coruscant, et contre ceux qu'elles voulait protéger. Il est même possible que le Troisième Empire Galactique vienne soutenir leur voisin des Régions Inconnues. En résumé, toute cette histoire risquait de provoquer une grande et violente guerre d'envergure galactique.

Mais un jour, la station spatiale « Horizon », qui se trouvait à la frontière sud de l'espace de la Nouvelle Alliance Galactique, du Troisième Empire Galactique, et de l'Ascendance Chiss, fut en pleine activité. D'un commun accord, ces trois factions avaient investi les lieux, afin de préparer un sommet galactique, qui avait pour but de trouver une solution aux problèmes de la galaxie. Même l'Empire droïde, qui menaçait de déferler sur d'autres territoires, avait été invité. Trois flottes égales, des groupes présents pour s'occuper de la station, étaient positionnés autour de cette dernière, afin s'assurer la sécurité. Mais les dirigeants de planète ou autre, qui avaient aussi été invités, ont eu le droit de venir avec une petite flotte, tant qu'elle n'était pas aussi importante que celles déjà présentes. Sinon, à l'intérieur de la station, des militaires des différents camps qui étaient déjà là, patrouillaient. Cette station spatiale qui pouvait accueillir des milliers de personnes, possédait six immenses hangars, tous ayant un numéro : 1, 2, 3, 4, 5 et 6. Ils étaient tous reliés à la sphère centrale par des longs et larges couloirs, eux-mêmes reliés à un anneau qui permettait d'accéder à la sphère, par divers chemins.

Les différents hangars étaient surveillés par des soldats des trois factions présentes. Il n'y avait pas un hangar pour les impériaux, un autre pour l'Ascendance, etc..., afin d'éviter un éventuel favoritisme et laisser entrer des armes. Être armé à l'intérieur de la station était interdit. C'est donc pour cela que dans chaque hangar, on confisquait l'armement, qui était rangé et classé grâce à l'informatique, de telle sorte à ce qu'on reconnaisse rapidement son propriétaire. Ensuite, les nouveaux arrivants étaient tous scannés par un appareil qui permettait de détecter

ou non des armes cachées. Les seules personnes autorisées à avoir des armes, étaient les agents de sécurité. Ceux qui refusaient de confier leur armement n'avaient pas le droit de passer. Même les dirigeants ne pouvaient pas se permettre de violer cette loi. Ses immenses hangars pouvaient être accédés via des navettes, des chasseurs ou des vaisseaux ayant à peu près la même taille, donc en gros, des appareils légers. Cette réunion qui était publique, était aussi médiatisée dans toute la galaxie. L'intérieur de la station spatiale était donc filmé, et notamment la grande salle, ressemblant beaucoup au Sénat de Coruscant, avec ses plates-formes volantes, qui se trouvaient dans la sphère. Sauf que là, il n'y aurait personne au centre. Des écrans géants étaient installés dans toute la station, afin que même ceux qui n'étaient pas dans la salle de réunion, puissent voir ce qui s'y passait. Comme il y allait avoir du monde, des tas de marchands avaient été autorisés à s'installer dans les hangars, les couloirs et même la sphère.

Différentes discussions qui pour la plupart ressemblaient surtout à des règlements de comptes, avaient été engagé. Toutefois, une Twil'ek rouge, qui était la représentante du dirigeant du Troisième Empire Galactique, fit quelques requêtes en son nom. En réalité elle était aussi son amante. L'Empereur, quand à lui, se trouvait sur la station, mais s'était déguisé en garde royal, souhaitant ne pas se montrer, un résultat de sa paranoïa. Quoi qu'il en soit, les demandes furent les suivantes : la première était une demande de territoire au nord et à l'est de celui des impériaux. Donc cela concernait la Nouvelle Alliance Galactique, qui en ce moment même possédait ces territoires demandés. Et en échange, l'Alliance avait le droit d'ouvrir une ambassade sur Bastion, la diplomatie et le commerce en seront grandement facilité. La deuxième était que les forces militaires lourdes quittent les frontières. L'Empereur avait apparemment l'intention de faire de même de son côté. Et dernièrement, la Twi'lek proposa la création d'une assemblée permanente, un peu comme ici, sur la station Horizon. Sauf que sur cette dernière était juste pour ce jour là. On pouvait comparer cela au Sénat de Coruscant, sauf que le but n'était pas de réunion que de sénateurs. Stella Skywalker et Nihilus Rickor, deux des membres du Triumvirat présents, étaient plutôt enclins à accepter tout ça, mais ils voulaient d'abord en parler avec leurs collègues restés sur Coruscant.

C'est alors que la situation tourna au carnage. En effet, la station, ainsi que tous les vaisseaux présents furent attaqués par une flotte de l'Ombre Rouge, qui envoyât des capsules d'abordages afin que ses troupes s'infiltrèrent dans la station, et accomplissent une mission : tuer un maximum de dirigeants de la galaxie présents ici. Parallèlement, d'autres agents de l'Ombre Rouge qui étaient déjà à l'intérieur, sous les traits de gardes militaires des trois factions organisatrices du sommet, avaient eu la même mission. Bien qu'au début le système de sécurité d'Horizon avait été piraté, fermant et bloquant ainsi les portes d'accès aux hangars, les personnes qui se battaient pour survivre face aux assaillants trouvèrent un moyen d'atteindre les hangars, et de s'enfuir. A la suite de quoi, la station Horizon explosa, détruite par des kamikazes de l'Ombre Rouge qui avaient apporté des bombes. Le bilan des morts fut lourd, car environ la moitié des personnes présentes dans la station avaient succombé à l'attaque de l'Ombre Rouge, dont la flotte passa en hyperspace suite à la destruction d'Horizon. La flotte terroriste n'avait pas fait subir d'énormes dégâts aux vaisseaux qu'elle avait été attaqué, car cela n'avait pas été son but principal. Quoi qu'il en soit, on pu retenir plusieurs décès, ou plutôt meurtres, de personnalités. Nihilus Rickor, membre du Triumvirat de la Nouvelle Alliance Galactique, Falco Chaeros, Empereur du Troisième Empire Galactique, Ynorm'ano'zermir alias Rnanoz, membre des dirigeants de l'Ascendance Chiss, et Nerak Tao'mui, membre du Conseil Jedi, en faisaient partie, ainsi que beaucoup d'autres.

L'Ombre Rouge venait de réussir son coup. La galaxie était en panique générale désormais. La peur s'était installée dans le cœur de beaucoup de gens, mais un bon nombre de personnes voulaient plus que jamais stopper les actions de cette puissante organisation du crime.

Malheureusement, la Nouvelle Alliance Galactique ne voulant pas agir directement à la source, c'est-à-dire les chantiers navals de la Confédération des Planètes Libres, l'Ascendance Chiss envoya une flotte une semaine plus tard en orbite de Sullust, afin d'obliger l'armée de cette

planète à remettre une bonne partie de leur vaisseaux et armement, à l'Alliance. L'Ascendance avait l'intention de faire ça pour chaque planète de la Confédération. S'ensuivit une bataille que la Nouvelle Alliance Galactique rejoignit pour se battre aux côtés des Sullustains, qui avaient fait feu les premiers. La bataille qui dura environ 2 heures fut terrible, jusqu'à ce que le nouveau membre du Triumvirat, nouvellement et rapidement élu dans des circonstances exceptionnelles, négocie avec les Chiss. Ces derniers acceptèrent un délai supplémentaire pour s'occuper de la Confédération, avant de repartir dans les Régions Inconnues. Celui qui remplaçait Nihilus Rickor, s'appelait Jeck Harknest. Il était l'un des plus riches businessmen de cette époque, grâce au fait qu'il soit propriétaire de l'entreprise CNK (Chantiers Navales de Kuat), avec des chantiers navals construits il y a quelques siècles dans plusieurs endroits de la galaxie. Malgré l'intervention d'Harknest, la Nouvelle Alliance Galactique et l'Ascendance Chiss étaient maintenant en froid, mais pas ennemis.

D'autre part, Natasi Chaeros, la sœur du défunt Empereur du Troisième Empire Galactique, fut nommée Impératrice à la mort de son frère. Par conséquent, c'est elle qui se mit à diriger le territoire impérial. Elle fit en sorte que les requêtes de son frère lors du sommet galactique, soient exaucées, avec la collaboration de la Nouvelle Alliance Galactique. Cette dernière donna l'autorisation au Troisième Empire Galactique de créer une ambassade sur Coruscant. Aussi, d'autres défuntés personnalités furent remplacées dans leur poste. Au Conseil Jedi, une Pantoran du nom de Mya Chuchi, avait été acceptée. De même pour les familles dirigeantes de l'Ascendance Chiss, où ils acceptèrent Alfr'ido'zermir alias Fridoz, parmi le Conseil Chiss. Un nouveau Moff du Troisième Empire Galactique fut nommé. Il s'agissait d'une femme, du nom de Alora Sharin, qui prit la place laissée par Natasi Chaeros, lorsque celle-ci devint Impératrice.

Alors que la galaxie était toujours sous le choc de ce qui s'était passé sur la station Horizon, maintenant détruite, et après la bataille de Sullust, les Chiss lancèrent une campagne de recrutement massive dans toute la galaxie, pour les volontaires qui voudraient les rejoindre afin de combattre l'Ombre Rouge. Suite à cela, un nombre considérable d'êtres intelligents s'engagèrent, mais pas sans subir des contrôles de sécurité de la part de l'Ascendance, afin d'éviter d'engager des indésirables. Il y en avait même qui venaient de l'Alliance et du 3ème Empire. Apparemment ils ne supportaient plus la non activité de leurs gouvernements respectifs. L'Ascendance Chiss avait eu l'autorisation de la Nouvelle Alliance Galactique et du Troisième Empire Galactique, d'agir sur leurs territoires, seulement si on leur faisait parvenir des rapports complets de toutes les opérations à l'encontre de l'Ombre Rouge. Grâce à Jeck Harknest, la Nouvelle Alliance Galactique envoya des diplomates sur les différentes planètes de la Confédération des Planètes Libres, afin d'accomplir la volonté de l'Ascendance. Certaines planètes acceptèrent d'être démilitarisées, mais pas totalement, comme le proposait les diplomates de l'Alliance. Alors que d'autres mondes ne voulaient rien savoir. Toutefois, le Triumvirat opta pour continuer les tentatives de négociations, ne voulant pas déclencher une guerre en les forçant. Cela n'avancait pas très vite, mais c'était toujours mieux que rien.

Du côté de l'Empire Droïde, selon des rapports d'espionnages des factions alentours, il semblerait que Omnus possède un étrange vaisseau avec un design qui a l'air unique parmi les appareils de sa flotte. Quant aux Vestiges du Nouvel Empire Sith, ils furent contactés par l'Ombre Rouge, qui leur proposa une alliance dans plusieurs domaines, comme l'armement par exemple. Cela fait un mois que la station horizon a été détruite.

Chronologie :

An 135 ap Endor :

- Suite à la mort de Darth Krayt et la chute de son Nouvel Empire Sith, les survivants de ce dernier allèrent se réfugier sur une planète inconnue.
- Le Nouvel Empire Galactique a repris la quasi intégralité de son domaine spatial d'origine dont Coruscant.
- L'Alliance Galactique établit le siège de son gouvernement sur Naboo.

An 686 :

- Guerre entre l'Alliance Galactique et le Nouvel Empire Galactique, orchestré par des Sith ayant infiltrés les deux organisations durant 543 années de paix.
- Victoire de l'Alliance Galactique, manipulée par les Sith infiltrés dans les deux camps, qui a conquis la quasi-totalité du territoire du Nouvel Empire Galactique.
- Le Nouvel Empire Galactique s'exila sur le territoire qui appartenait autrefois aux Vestiges du Premier Empire Galactique de Palpatine, avec comme capitale, Bastion.
- L'Alliance Galactique, toujours manipulée par les Sith, prit le nom de Gouvernement Suprême Galactique (GSG), organisée selon un modèle dictatorial et tyrannique très proche de l'Empire de Palpatine en terme d'idéologie.
- Les Jid'aai subirent une nouvelle purge, et durent aller se réfugier chez les Vongs.

An 915 :

- Attaque d'envergure galactique lancée par les Vongs et les Jid'aai, contre le Gouvernement Suprême Galactique.
- Les Vestiges du Nouvel Empire Galactique s'allièrent aux Vongs et aux Jid'aai après que ces derniers aient aidé à l'élimination des Sith infiltrés dans leurs rangs.

An 968 :

- Reprise de Coruscant par l'Alliance Imperialo-Vongo-Jid'aai contre le Gouvernement Suprême Galactique, lors d'une bataille.
- Élimination des Sith gouvernant en secret sur Coruscant, dans le temple Jid'aai reconverti en temple Sith.
- Découverte des deux autres planètes d'où les Sith dirigeaient en secret le Gouvernement Suprême Galactique : Korriban et Mustafar. Ils furent eux aussi traqués, mais les survivants allèrent se cacher on ne sait où.

An 970 :

- Victoire de l'Alliance Imperialo-Vongo-Jid'aai contre le Gouvernement Suprême Galactique, lors d'une bataille spatiale au dessus de Corellia.
- Création du Troisième Empire Galactique à partir des Vestiges du Nouvel Empire Galactique.

Ils restèrent sur le territoire où ils s'étaient exilés, en réclamant une légère extension.

- Le Gouvernement Suprême Galactique fut dissout, et une nouvelle organisation vit le jour : la Nouvelle Alliance Galactique. Sa capitale devint Coruscant.

- Les Jid'aai s'établirent sur Tython et gardèrent ce nouveau nom utilisé par leurs alliés Vongs, annonçant pour eux une nouvelle ère, celle d'un retour aux sources.

- Les Sith, en réalité exilés sur Dromund Kaas, reprirent possession des planètes du profond "noyau" de l'Ancien Empire Sith tels que Korriban ou Ziost par exemple avant, retrouvant le territoire du Premier Empire Sith.

- Les Yuuzhan Vongs aidèrent à rendre habitable les mondes dévastés par la guerre, avant de se voir offrir une place d'honneur dans la Nouvelle Alliance Galactique, officialisant leurs actes de rédemption comme étant achevés.

- La Confédération des Planètes Libres est à nouveau proclamée.

An 971 :

- Guerre froide entre la Nouvelle Alliance Galactique et le Troisième Empire Galactique, à cause de la méfiance que les deux organisations éprouvaient l'une envers l'autre.

- Installation du super-ordinateur mélangé à un cerveau-monde, par la Nouvelle Alliance Galactique, ayant pour but de prévoir tous agissements militaires du Troisième Empire Galactique. Cette machine, placée en secret sur Raxus Prime, fut baptisée Omnus.

An 989 :

- Complot visant à remplacer les membres du Triumvirat de la Nouvelle Alliance Galactique, le Conseil des Moffs du 3ème Empire Galactique et du Conseil des Familles de l'Ascendance Chiss par des synthédroïdes à leurs images. Le complot fut déjoué et eut pour conséquences l'interdiction galactique de fabriquer des synthédroïdes et la destruction de ceux déjà existant.

- La cartographie complète de la Galaxie est officiellement achevée, mais il reste bien des endroits à explorer en profondeurs

An 1093 :

- Avènement de l'Empire droïde, dirigé par un Sith exilé par les siens, pour divergences d'opinions, qui a découvert Omnus, et fusionné son esprit avec la machine, grâce à la Force. Il usurpa le nom du superordinateur, pour se nommer lui-même. Puis il créa une armée de droïdes et des flottes de vaisseaux grâce à la décharge de Raxus Prime. Par la suite, il prit le contrôle des plusieurs planètes de l'Amas de Tion, grâce à son armée, tout en gardant en otage les habitants des mondes conquis, afin que la Nouvelle Alliance Galactique ne riposte pas. Puis un jour, il arrêta sa conquête de territoire pour une raison inconnue.

An 1098 :

- Apparition d'une organisation criminelle puissante, digne successeur du célèbre Soleil Noir : l'Ombre Rouge, dont les dirigeants sont totalement inconnus, ainsi que leur véritable nombre, même si officiellement ils font croire qu'ils ne sont que deux chefs. On ne connaît pas leurs véritables motivations, à part s'enrichir en commettant des actes criminels sur les différents territoires de la galaxie.

- An 1134 :

- Assassinat de l'Empereur Sith de l'époque, par Omnus
- L'ancien Empereur Sith est remplacé par Darth Reylos.

An 1138 :

- Sommet galactique dans la station spatiale Horizon, regroupant pratiquement toutes les plus importantes personnalités connues.
- Destruction de la station spatiale Horizon, causée par l'Ombre Rouge et mort de beaucoup de personnalités.
- Bataille en orbite de Sullust : l'Ascendance Chiss contre la Nouvelle Alliance Galactique et les Sullustains, l'origine du conflit, la démilitarisation de la Confédération des Planètes Libres, avait pour but d'affaiblir l'Ombre Rouge.
- Jeck Harknest, membre du Triumvirat nouvellement élu, négocie avec les Chiss et arrive à les convaincre qu'il allait faire le nécessaire pour démilitariser une bonne partie des armées de la Confédération des Planètes Libres, soutiens probables de l'ombre rouge.
- Natası Chaeros, la sœur du défunt Empereur du Troisième Empire Galactique, devient Impératrice dans le territoire impérial.
- Alora Sharin devint Moff après que Natası Chaeros ne libère la place, en devenant Impératrice.
- Au Conseil Jid'arii, une Pantoran du nom de Mya Chuchi, a été acceptée pour occuper la place vacante.
- Alfrıdo'zermir alias Fridoz fut invité à rejoindre le Conseil Chiss, prenant ainsi la place libre.
- L'Ascendance Chiss lance une campagne de recrutement massive dans toute la galaxie, pour les volontaires qui voudraient les rejoindre afin de combattre l'Ombre Rouge.
- Certaines planètes de la Confédération des Planètes Libres acceptèrent la démilitarisation partielle, alors que d'autres refusaient toujours, malgré les tentatives de négociations avec les diplomates de la Nouvelle Alliance Galactique.
- La Nouvelle Alliance Galactique donne au Troisième Empire Galactique les territoires demandé lors du sommet sur la station spatiale Horizon.
- Création du sommet galactique permanent pour la paix, qu'avait proposer la représentante du Troisième Empire Galactique, dans la station spatiale Horizon. Le lieu est une planète neutre et à la base inhabitée, se trouvant au sud des Régions Inconnues. Son nom est Ténilar.
- Création d'une ambassade de la Nouvelle Alliance Galactique sur Bastion.
- Création d'une ambassade du Troisième Empire Galactique, sur Coruscant.
- Alliance entre les Vestiges du Nouvel Empire Sith et l'Ombre Rouge. (L'existence de l'Empire Sith reste toujours un secret pour le reste de la galaxie)

Les entités politiques de l'époque :

La Confédération des Planètes Libres :



Cette organisation politique et militaire existait déjà du temps de la Première Alliance Galactique, et avait provoqué une guerre civile avec cette dernière. Comme à l'époque, le système Coreellien en fait partie, tout comme Fondor, Bothawui, Commenor, Arkania et d'autres planètes. Les planètes sous contrôle des clans Hutts en faisaient partie, et c'est toujours le cas. Mais aujourd'hui, de nouveaux mondes ont voulu en faire partie, comme Hapès, Ondéron, Mandalore, Sullust et d'autres. Ses planètes ne demandent donc pas d'aide à la Nouvelle Alliance Galactique, et se débrouillent très bien par leurs propres moyens. Toutefois, ils sont alliés avec le gouvernement qui dirige Coruscant, et n'hésiteraient pas à lui venir en aide en cas de besoin. Il y a cependant une exception : les clans hutts. En effet, ils ne souhaitent que leur indépendance et rien d'autre. D'ailleurs, ils se débrouillaient très bien dans leur espace. Le seul soucis c'est que ces mondes sont soupçonnés de collaborer avec l'Ombre Rouge, car cette dernière possède un bon nombre de vaisseaux de ces mondes qui veulent rester indépendants. Mais toutes les preuves montrent que c'est juste une coïncidence, car même eux ont subi des attaques de cette faction criminelle. Il faut aussi dire que les appareils de la Confédération des Planètes Libres utilisent principalement des vieux vaisseaux, qu'il est donc plus facile d'acquérir.

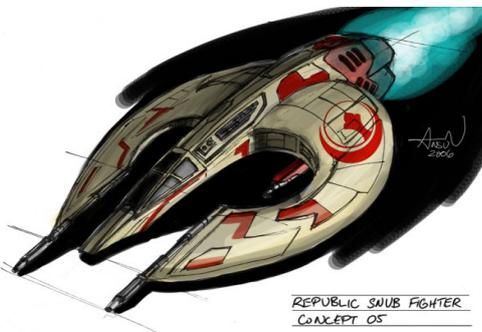
Les vaisseaux de la confédération :



croiseur de combat
Chasseur spatial de défense



Frégate d'assaut



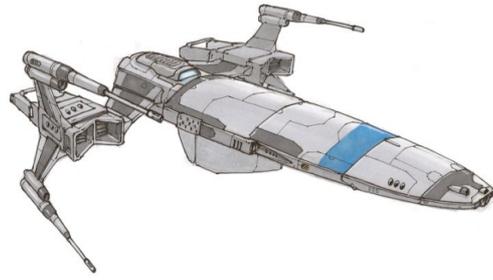
Chasseur stellaire bombardier



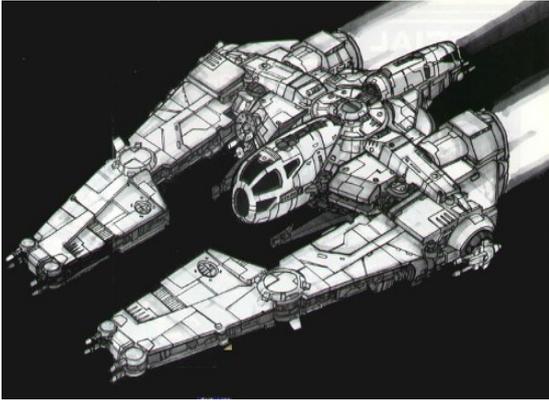
Corvette



Chasseur stellaire d'assaut



Chasseur Stellaire de patrouille X-T68



Cargo léger



Chasseur de supériorité spatial Aile W.

Les uniformes et troupes :



Space-marines

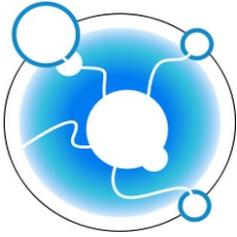


troupes de choc

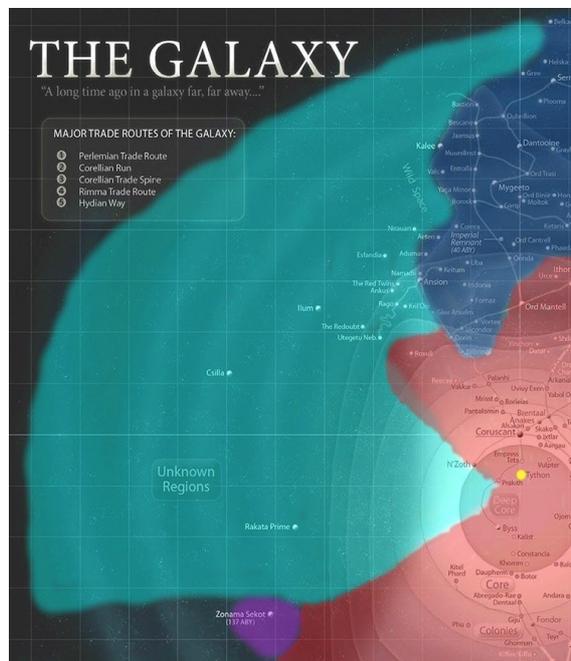


forces de sécurité planétaires

L'Ascendance Chiss :



Sur la carte, il s'agit du territoire des Chiss, nommé aujourd'hui "l'espace de base Chiss", avant que leur Ascendance n'absorbe l'Empire de la Main, sous la demande du dirigeant de ce dernier, quelques années après la défaite du Nouvel Empire Sith. Apparemment, ce fut la volonté du Grand Amiral Thrawn qui avait laissé cette demande dans son testament, avec la date précise de quand il voulait que cela se fasse. Après avoir eu ce nouveau territoire, les Chiss commencèrent à coloniser encore plus les Régions Inconnues, pour finalement en contrôler plus de la moitié. Malgré le fait qu'ils acceptaient de gouverner des non-Chiss vivant dans les territoires qui étaient autrefois ceux de l'Empire de la Main, créé par le Grand Amiral Thrawn, l'Ascendance acceptait très peu d'autres races dans leur espace de base. Toutefois, il y avait des exceptions.



Les veilleurs chiss :



Durant les premières années de la Nouvelle Alliance Galactique, les familles décidèrent de créer les veilleurs, qui était un organisme qui formait certains Chiss sensibles à la Force, afin qu'ils la maîtrisent. Cela fut possible grâce à un membre de leur race, qui était aussi sensible à la Force, et qui fut envoyé chez les Jedi lors de la guerre contre le Gouvernement Suprême Galactique, quelques années après son commencement. Ainsi, il fut formé durant de nombreuses années par des utilisateurs de la Force. De plus, grâce à la guerre, il pouvait vite être mit à l'épreuve et gagner en expérience. Il faut dire que le Conseil Chiss n'avait pas envoyé un des siens au hasard. Celui qu'ils avaient envoyé était déjà un combattant hors pair, et était

capable de faire face à de nombreuses situations. A la fin de la guerre, celui qui était devenu un Jedi Chiss, et qui avait aussi fréquenté les chevaliers impériaux, ainsi que d'autres organisations liées à la Force, fit son compte-rendu aux familles dirigeantes de l'Ascendance Chiss. Tous ensemble, ils établirent un programme d'apprentissage visant à créer leur propre organisme d'êtres sensibles à la Force, qui était aussi strict, tant mentalement que physiquement, à celui des chevaliers impériaux, voire plus. Les Chiss connaissaient les dangers du Côté Obscur, et il n'était pas question que l'un des leurs soit corrompu. Ceux qui étaient choisis pour devenir des veilleurs de l'Ascendance Chiss, étaient ceux qui avaient des capacités exceptionnelles au combat, et s'ils en avaient dans d'autres domaines, c'était encore mieux. La formation durait tant que la personne n'était pas allée jusqu'au bout de son apprentissage et n'avait pas effectué et réussi "la Mission d'intronisation"; qui, allait déterminer si oui ou non le Chiss allait être honoré du titre de veilleur. Cette mission est à haut risque, et met la vie de la personne en danger. Au cours de la formation, certains découvrent qu'ils ont une préférence pour le maniement du sabre laser ou d'une autre arme, alors que d'autres préfèrent utiliser les pouvoirs de la Force. Du coup, ils peuvent décider d'approfondir ce qu'ils veulent. Les veilleurs de l'Ascendance Chiss qui étaient considérés comme étant des membres accompli à part entière, recevaient toutes sortes de missions de la part des familles dirigeantes, ne rendant compte qu'à ces dernières. Étant au dessus des hiérarchies locales, ils avaient carte blanche pour agir comme bon leur semblait, négociation ou manière forte, le Conseil les laissait faire, tant qu'ils accomplissaient leur mission et que leurs actions restaient légales. Ils étaient autorisés à prendre le commandement d'une flotte et à l'utiliser, après avoir reçu l'autorisation des familles dirigeantes Chiss. Il fallait donc donner des arguments solides pour qu'ils acceptent. On ne sait pas combien il y en a en tout, le Conseil ne veut pas révéler cette information. Mais beaucoup disent qu'il y en a plus d'une centaine. Les veilleurs portent un uniforme noir à parement marron. Ils possèdent une broche : une pierre précieuse enchassée dans un ovale métallique représentant un Chiss et un Humain . Ces broches sont forgées, puis refroidies dans le sang du Chiss et de l'humain qui sera son binôme qui les porteront.

Devise

« Nous marchons dans les ombres où personne d'autre ne s'aventurera. Nous combattons à jamais, toujours sur le qui vive. Nous nous tenons sur le pont et personne ne passera. Nous ne reculons pas quelle que soit l'ennemi, Nous vivons pour l'ascendance, nous mourons pour la Force ».

Leur mission est de lutter contre les séides du côté obscur et d'aider tous les peuples en guerre contre eux. Après la victoire, Valin leur confia la mission de surveiller l'ascendance Chiss et d'alerter les familles du conseil dès les premiers indices du retour des siths . Pendant un millénaire, les Rangers ont perpétué la mission confiée par Valin, même si la caste guerrière objecta leur inutilité, faute de preuves du retour des siths. Des vaisseaux et des prétoriens assurent aux flottes alliés un appui tactique essentiel dans le renseignement, la résistance et le combat contre les adeptes du côté obscur. La guerre à peine remportée, le conseil promeut les prétoriens comme force de maintien de la paix entre les membres de l'Ascendance. Sa mission est de protéger l'Ascendance (dont ses dirigeants) et de veiller au maintient des relations pacifiques entre ses membres. Ils sont à la fois présents et invisibles.

Leurs pouvoirs :

coup chargé d'énergie

Saut surhumain

Calme

améliorer mémoire à court terme

astrocration instinctive

sens du combat

sentir les émotions

clairvoyance

esprit de groupe

contrôler sa respiration

recharger l'énergie

coordination améliorée

démantèlement

Effet miroir

Ombres

transe cognitive

Calculer

déterminer direction

sagesse

sens du danger

sens météo

améliorer réflexes

surcharge

champ de Force

vent de Force

invisibilité

cryokinésie

Contorsion-évasion

colère

retirer la fatigue

cyber sens

pister route hyperspatiale

troubler les sens

sens du temps

traduction

empathie avec les machines

résonance

Manipulation électronique

surcharger les sens

dissimulation de Force

point de rupture

Lumière

L'uniforme des veilleurs :



En parallèle, Les Chiss créèrent des armes dites "cryo". Grâce à une espèce que les Chiss appelèrent "Stanit", qui est originaire d'un monde similaire à Hoth, dans les Régions Inconnues. Cette planète qui fut nommé "Svala III", abrite un laboratoire de recherche très important. C'est pour cela que les vaisseaux non autorisés sont abattus à vue. On y étudie cette espèce qui sert à fabriquer le nouvel armement des Chiss, depuis déjà plus de 400 ans. Le Stanit, qui peut être de n'importe quelle taille, est combiné avec de la technologie mécanique. Cette créature a la particularité de tirer des sortes de balles glacées extrêmement solides et froides sur une chose, sur ce qu'elle pense être une menace. Les Chiss ont trouvé le moyen de stimuler cette agressivité, lorsque la créature est combinée à la mécanique, afin de l'obliger à tirer, comme s'il s'agissait d'un blaster ou autre. De nos jours, tous les vaisseaux Chiss sont équipés de canons cryo, plus ou moins importants selon la taille de l'appareil. Les soldats sont aussi armés de toutes sortes d'armes cryo, comme les fusils d'assauts, les pistolets, les fusils sniper, ect... Toute fois, cela ne les empêche pas de continuer à utiliser, comme autrefois, les armes à énergie, laser ou plasma qu'on peut trouver dans la galaxie. Mais simplement, les armes cryos sont emblématiques de l'Ascendance Chiss, qui ne veut pas donner cette technologie aux autres factions.

Lorsqu'une "balle" d'arme cryo touche une cible, le froid dégagé par le projectile se répand lentement, durant plusieurs minutes. Si par exemple c'est un engin spatial qui est touché, alors tout ce qui se trouve autour de la zone d'impact commence à geler petit à petit, rendant ainsi les systèmes électroniques inutilisables. C'est pareil pour un être vivant, qui, s'il n'enlève pas la balle qui l'a touché, risque de perdre complètement l'usage de la zone touchée. Mais cela se fait

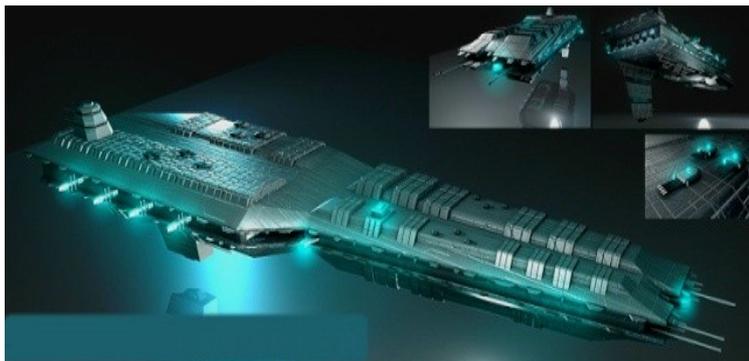
au bout de plusieurs minutes - variable selon l'individu. Au bout d'une quinzaine de tirs à répétition, il faut attendre 5 secondes avant de pouvoir tirer à nouveau. C'est comme si l'arme, ou plutôt le Stanit à l'intérieur, était en surchauffe. En réalité, c'est de la fatigue, mais il récupère très vite. C'est une créature qui peut vivre plusieurs années et qui se nourrit de n'importe quoi, tant que c'est gelé, pouvant tenir maximum une semaine sans manger. La taille de ce qu'ils mangent importe peu, car ils sont toujours repus pendant plusieurs jours après ça. Ensuite, la puissance de tir se réduit jour à après jour, ainsi que la répétition, avant que la créature ne meure environ une semaine plus tard. C'est pour cela que les militaires Chiss possèdent tous des sortes de pilules glacées, rangées dans une poche, qu'ils donnent à leur Stanit, lorsque c'est nécessaire. Par rapport à la biotechnologie Yuuzhan Vong, cela est plutôt un handicap, vu que ces derniers n'ont pas besoin de nourrir leurs armes biologique. En ce qui concerne la stratégie, l'Ascendance Chiss est la faction qui est le plus efficace dans ce domaine, ce qui est depuis longtemps le cas. Par exemple, comme ils l'ont toujours fait, le pont de contrôle de leurs destroyers se trouve non pas en surface, comme les destroyers impériaux, mais à l'intérieur du vaisseau. Sinon, niveau technologique, ils sont un peu plus avancés que la Nouvelle Alliance Galactique, et le Troisième Empire Galactique. Comme ils l'ont toujours été, ainsi que par rapport à la majorité de la technologie qu'on peut trouver dans la galaxie. Malgré la politique de paix de ces humanoïdes à la peau bleue, certains pensent que les soi-disant attaques de l'Ombre Rouge sur leur territoire, sont en réalité orchestrées par la Confédération des Planètes Libres, car ces deux dernière factions utilisent les même vaisseaux. Même si tout porte à croire que les gouvernements de ces mondes indépendants n'ont rien à voir avec tout ça, certains Chiss pensent qu'il faut riposter et répondre à ce qu'ils prennent pour une déclaration de guerre. Malheureusement, la Confédération des Planètes Libres se trouve sur le territoire de la Nouvelle Alliance Galactique, qui n'hésiterait pas à protéger ces planètes indépendantes, qui sont aussi leurs alliées. En résumé, toute cette histoire pourrait provoquer une guerre galactique.

Les uniformes des troupes :



uniformes des différents grades de la marine Chiss : De gauche à droite : médecin du bord, officier de sécurité, enseigne de vaisseau, ingénieur-chef, commandant et pilotes chiss.

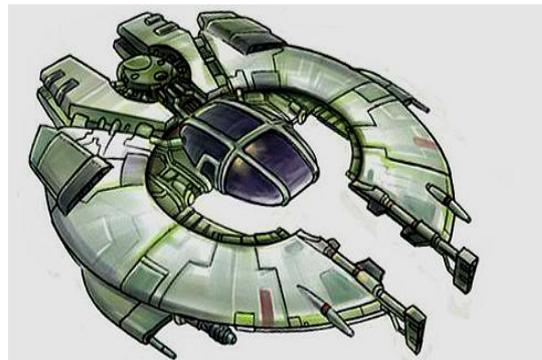
Les vaisseaux Chiss :
Destroyer Stellaire Chiss



Frégate d'Escorte Chiss



cuirassé d'Interception Chiss



Chasseur bombardier



chasseur d'assaut des veilleurs

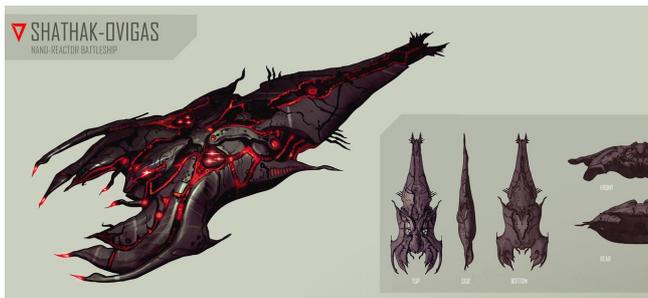
Le Dominion Vong :



Depuis l'époque où ils tentèrent d'envahir et d'asservir la galaxie, ils ont bien changé, ils se sont mélangés avec les natifs de Zonama Sekot pour donner naissance à un peuple physiquement plus proches des humains, ils ont retrouvé leur lien ancestral avec la Force en vivant en harmonie avec leur monde conscient. Ils ont toujours leur formidable biotechnologie qu'ils ont combiné avec les prouesses de leur monde, si bien qu'ils ont dépassé tout ce qu'ils étaient parvenus à réaliser jusqu'alors. Leurs vaisseaux en sont le témoignage le plus probant. Leurs scarifications rituelles et le culte de la douleur n'ont plus cours. Leur société est fondée sur la méritocratie et l'altruisme sous l'influence des jid'aai et des autochtones avec lesquels ils ont appris à vivre. Pourtant ce sont toujours de redoutables guerriers ignorant la peur.

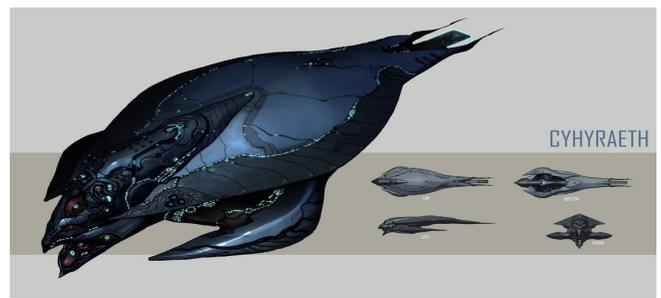
Les vaisseaux Sekotan :

Chasseur bombardier

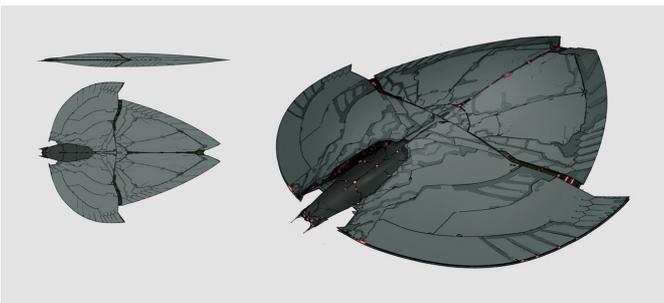


Transport léger

Navette consulaire



Transport de troupes



vaisseau personnel



navette de liaison



Chasseur



Les Vongs préfèrent des vaisseaux modestes mais agiles et robustes avec une terrible puissance de feu. Ils ne disposent donc pas de destroyers stellaires.

Nouvelle apparence des Vongs :

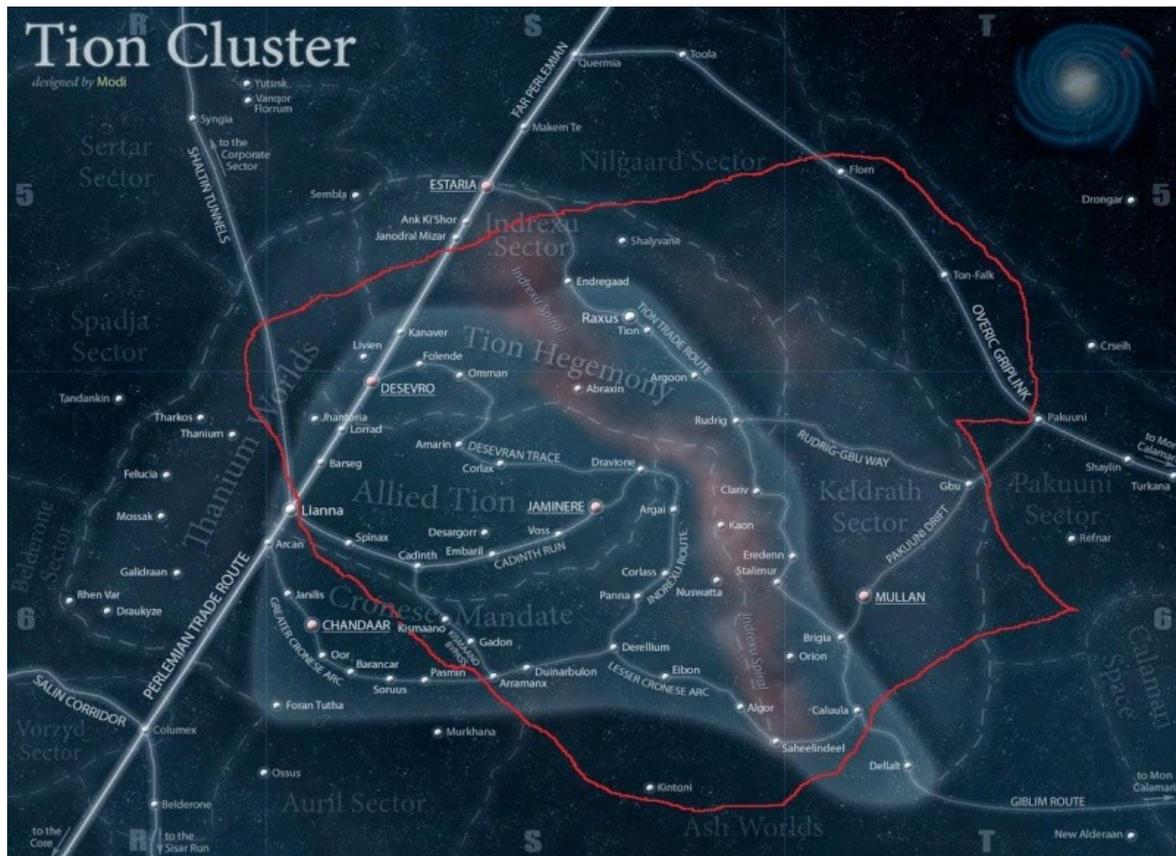


L'Empire Droïde :



Il a pour origine un Sith exilé par les siens et un super-ordinateur baptisée Omnus, créé par la Nouvelle Alliance Galactique. Un "cerveau-monde" créé par les Yuuzhan Vongs y a ensuite été ajouté pour le rendre plus performant. Cette machine, installée en secret sur Raxus Prime, avait pour but de prévoir tous les scénarii possibles en ce qui concernait la guerre froide avec le Troisième Empire Galactique.

Malheureusement, un Sith plutôt ingénieux fut au courant de ça, et réussit à s'en emparer en fusionnant son esprit à l'intelligence artificielle, laissant son corps à l'abandon. Toutefois, il s'est construit un corps où il peut télécharger sa conscience, s'il veut se déplacer personnellement. Puis, petit à petit, il commença construire une armée de droïde, et des cyborgs en faisant kidnapper des gens qui vivaient sur la planète. Le Sith se nomma lui même Omnus et rapidement, il prit le contrôle de Raxus Prime, ainsi que des planètes alentours. De plus, afin que la Nouvelle Alliance Galactique le laisse tranquille, il garda plusieurs milliers d'otages sur les planètes qu'il avait conquises. Puis un jour, pour une raison que lui seul sait, il arrêta d'étendre son territoire. Sans doute qu'Omnus craignait de se mettre à dos toute la galaxie, contre laquelle il n'aurait jamais pu résister bien longtemps, malgré le fait que son armée soit légèrement supérieure à celles des autres factions. Vu qu'il n'avait pas besoin de payer des gens, c'était normal. De plus, étant à la base un super-ordinateur pour prédire des actions militaires, il pouvait faire bénéficier à son armée d'une stratégie supérieure à celle de ses ennemis.



Les vaisseaux des machines pensantes :

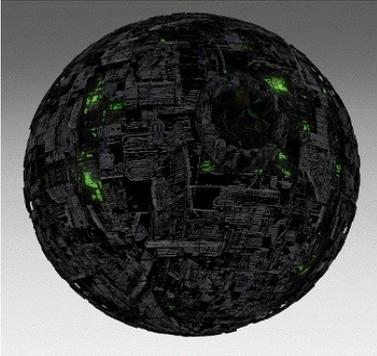
L'Empire Droïde possède des vaisseaux uniques dans les annales galactiques. Malgré que technologiquement parlant ils sont au même niveau que le reste de la Galaxie, le fait d'être optimisé au maximum augmente leur performances. Par ailleurs, et malgré leur niveau technologique élevé, les Droïdes d'Omnus n'érigent les structures de leurs vaisseaux qu'en suivant des formes d'aspects simples et rudimentaires, notamment des modèles de figures géométriques tels que le cube ou la sphère. Il faut sans doute voir dans cet abandon de l'esthétisme une forme d'utilitarisme brut où la forme dérive de la fonction. Néanmoins au fil des analyses des formes plus complexes ou plus classiques seront aperçus. Les vaisseaux Droïdes disposent d'une structure entièrement décentralisée. Aucune passerelle, ni de quartiers, ni de salle des machines n'ont été observés. Les systèmes vitaux sont dispersés tout au long du vaisseau. Cela rend les vaisseau particulièrement difficile à détruire. En effet même détruit à hauteur de 75%, un vaisseau Droïde est toujours opérationnel. De plus, ils sont totalement automatisés ce qui libère de la place autrefois réservé à l'équipage pour installer d'autres systèmes.

Dévastateur :



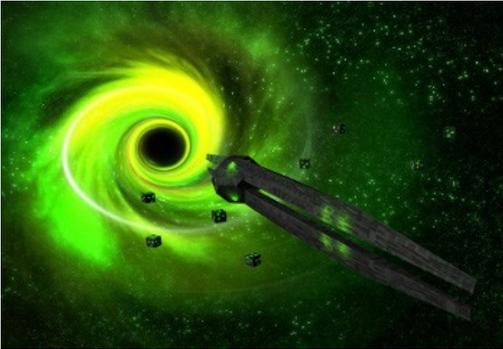
Description : Vaisseau spécialisé dans le bombardement de planète, il est toujours en déplacement avec des Frégates Adama. Plus vulnérable face aux croiseurs lourds.

Lune noire :



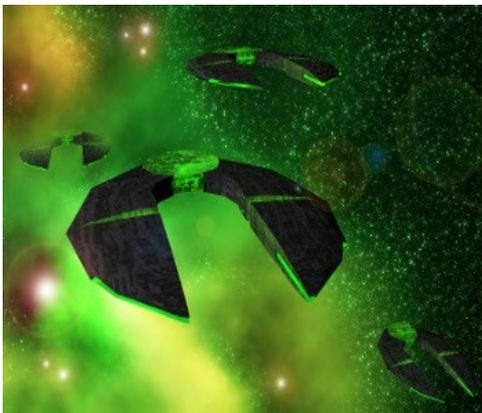
Description : Vaisseau qui rappelle l'Étoile de la Mort en "miniature" de par sa forme et de son canon central. Très rapidement dépassé par des croiseurs il est cependant très efficace face à des frégates ou des chasseurs. De plus c'est le vaisseau le plus rapide de l'Empire Droïde, véritable bijoux technologique il a surprit plus d'un commandant adverse. Quelques vaisseaux disposent d'une place ou plus pour transporter des Sphère à bord, servant aussi à fuir si besoin.

Canon stellaire



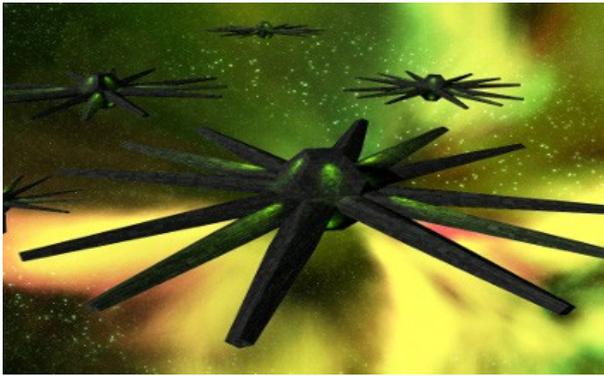
Description : Station de Combat de par sa taille et sa lenteur, c'est le vaisseau possédant la plus puissante force de frappe de l'Empire Droïde. Toujours accompagné de différents autres vaisseaux. Il est aussi rangé dans la catégorie des super-croiseur/destroyer, cependant les fonctions qu'ils occupent le rapproche plus d'une station que d'un vaisseau. Une partie du vaisseau produit du carburant et des missiles, une sorte de petite usine interne pour ses propres besoins en cas d'excursions longues.

Corvette :



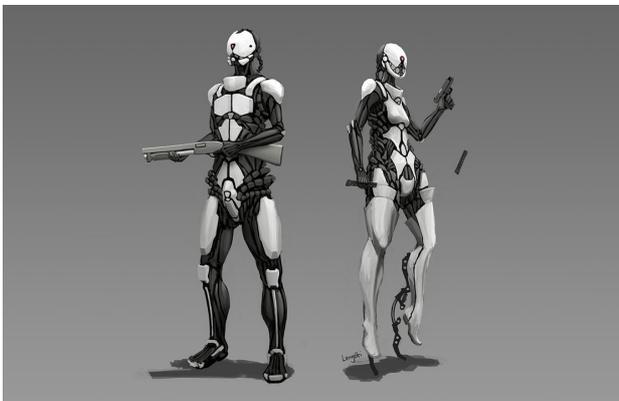
Description : Vaisseau spécialement conçu pour le transport de marchandises. Vaisseaux le moins armée de la flotte.

Croiseur d'escorte :



Description : Croiseur de guerre inférieur au cube, sa force de frappe est accrue grâce aux déploiement de nombreux canons ioniques. Très efficace face à des croiseurs lourds, les vaisseaux de ce type sont souvent en mission d'escorte et de protection des vaisseaux de transport.

Apparences de base des droïds pensants :



Droïds de combat :



Les Siths :



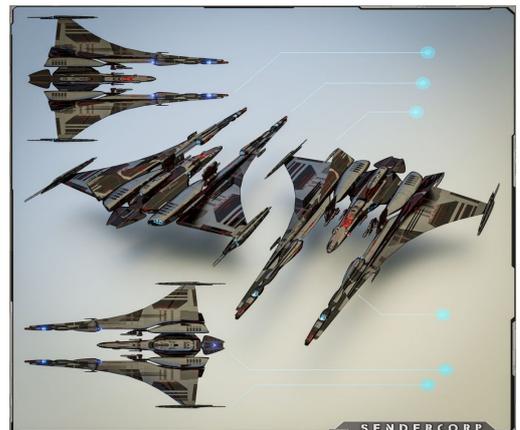
Après la mort de Darth Krayt, les survivants de son Empire Sith se réfugièrent sur une planète inconnue de tous, sauf des Sith. Plusieurs siècles plus tard, ils s'étaient reconstruits et s'établirent sur Korriban et Mustafar, alors que d'autres s'étaient infiltrés dans le Nouvel Empire Galactique et dans l'Alliance Galactique afin de provoquer une guerre entre ces deux organisations. Heureusement, l'alliance Imperialo-Vongo-Jid'aïi put mettre fin à tout ça. Puis, ces derniers découvrirent que d'autres Sith s'étaient établis sur Korriban et Mustafar, ce qui permit d'en finir une bonne fois pour toute avec eux. Quoique, pas totalement, car les survivants retournèrent sur la planète où ils s'étaient déjà réfugiés auparavant : Dromund Kaas. A partir de là, ils commencèrent à reprendre des forces, tout en colonisant de nouveau les planètes du premier Empire Sith, sans attirer l'attention. Parallèlement, plusieurs d'entre eux s'étaient rendus aux autres coins de la galaxie pour recueillir des informations et affaiblir l'ennemi lorsqu'ils le pouvaient. L'Empereur Sith précédent a été tué par Omnis.

Les vaisseaux Siths :

Destroyer



Chasseur stellaire d'interception



Les uniformes :

Inquisiteur



Maraudeur



Assassin





Seigneur Sith



Défenseur Sith



Commandos Sith



Infanterie Dark-troopers

Le IIIème Empire :



Cet empire était à l'origine celui des Vestiges du Nouvel Empire Galactique, mais après avoir aidé les Jedi et les Yuuzhan Vongs à vaincre le Gouvernement Suprême Galactique, il décida de ne pas s'allier plus longtemps avec eux. A la place ils créèrent le IIIe Empire Galactique qui resta dans le territoire qu'il avait déjà, mais en recevant d'autres zones autour de son espace, de la part de la Nouvelle Alliance Galactique. En outre, il continuait à former des chevaliers impériaux, qui étaient toujours aussi redoutables. Le Troisième Empire Galactique reprend la même politique que celle de Roan Fel, anciennement Empereur du second Empire Galactique. C'est à dire "La Victoire sans la Guerre". La mission Impériale perdue également, tellement le conflit contre le gouvernement suprême galactique a été destructeur, et cette fois son action s'est recentrée sur le territoire impérial.



Les vaisseaux :



Destroyer stellaire de classe Impériale V



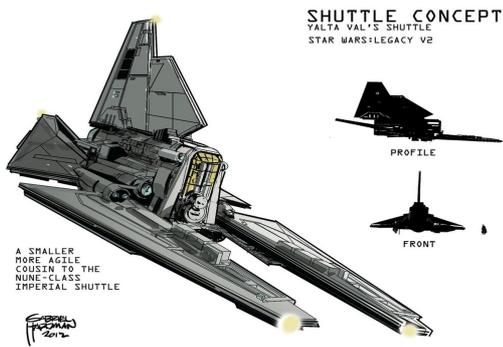
Croiseur d'interdiction



Croiseur de combat de classe Victoire III



cuirassé lourd



Navette de classe Mu

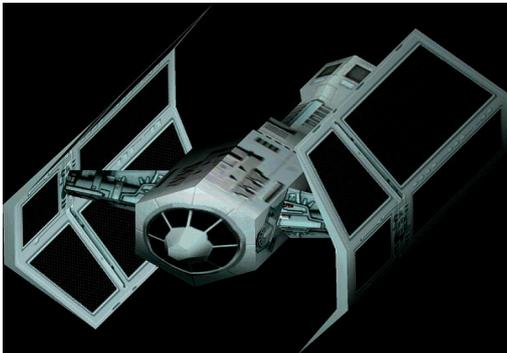


Navette de débarquement



Destroyers stellaire de classe léviathan.

Nouveaux Chasseurs Tie :



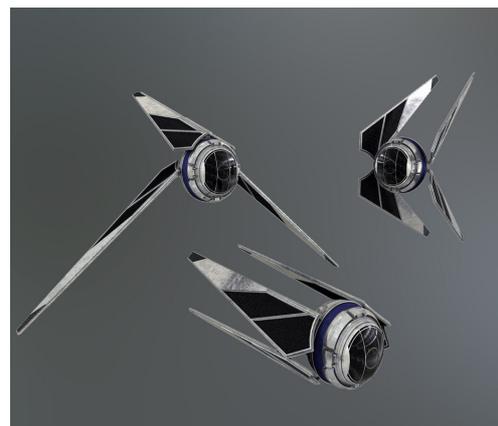
Chasseur Tie de classe cimenterre II



TIE/AS
TIE Fighter Advanced Scout
Chasseur Tie de reconnaissance



Chasseur Tie d'escorte



Chasseur Tie d'assaut

les vaisseaux des chevaliers Impériaux:



licteur



commandeurs



paladins

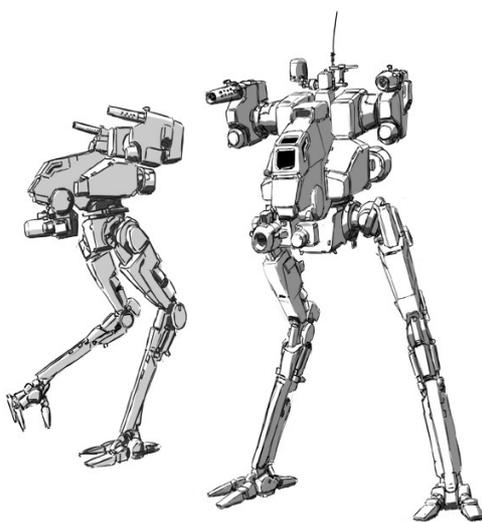


prétoriens

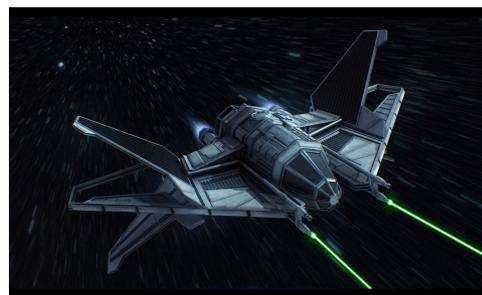
Véhicule terrestres et atmosphériques :



Bipode DCA.



Bipode de soutien d'infanterie



Chasseurs Tie atmosphérique

Uniformes des chevaliers Impériaux :



stagiaires homme et femme



paladins



Prétoiriens



Commandeurs



Gardes Impériaux



Licteurs

Uniformes des soldats :



Space-troopers



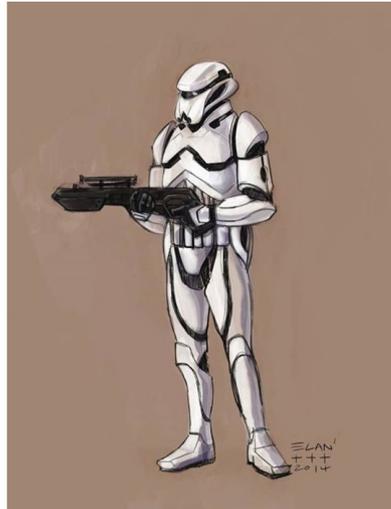
Commandos d'élite



Stormtroopers



Sandtroopers



Snowtroopers



Scoutroopers

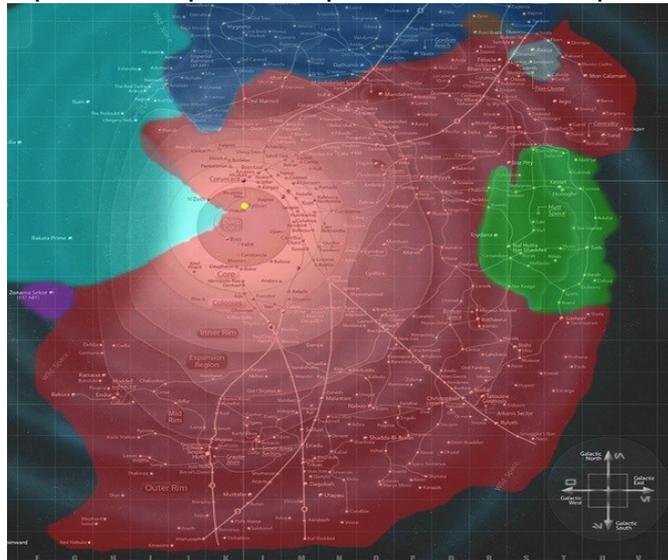
Officier supérieur de pont.



La nouvelle Alliance Galactique :



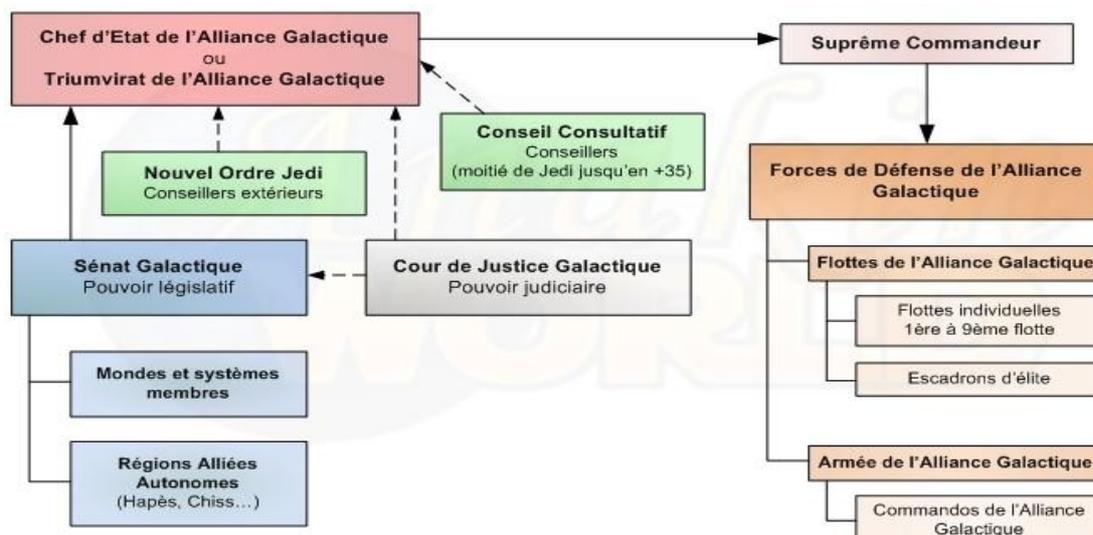
Si cette organisation est aujourd'hui créée, on peut dire que c'est grâce à l'Alliance Rebelle qui il y a plus de 1000 ans, s'est battu contre l'Empire Galactique de Palpatine afin de proclamer la Nouvelle République. La première Alliance Galactique fut créée durant l'invasion des Vongs, afin de contrer efficacement la menace. Par la suite, le Gouvernement Suprême Galactique remplaça la précédente organisation, à cause des Sith. Puis lorsque qu'elle fut dissoute, ce fut la Nouvelle Alliance Galactique qui prit le relais. Elle s'inspire de son prédécesseur sur pratiquement tous les points. A la tête de cette organisation se trouve le Triumvirat, composé d'un Jid'aai, d'un Vong, et d'une personne qui ne fait partie d'aucun des précédents groupes.



Afin d'éviter une Troisième Guerre Civile Galactique, l'organisation laissa faire les planètes qui voulaient être militairement indépendantes, tout en leur laissant les avantages économiques offerts par l'adhésion à la Nouvelle Alliance Galactique. Cette dernière avait donc de puissants alliés, qui faisaient partie d'un groupe nommé Confédération des Planètes Libres.

Organigramme de l'Alliance :

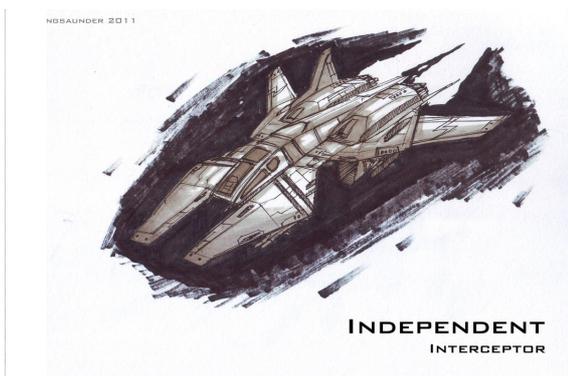
INSTITUTIONS DE L'ALLIANCE GALACTIQUE



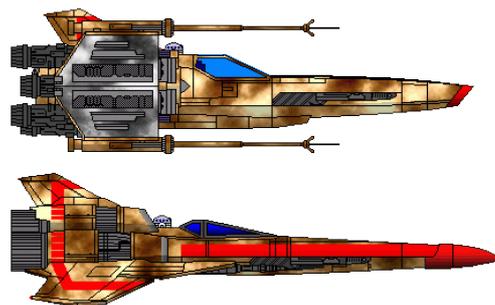
Les vaisseaux de l'Alliance :



Corvette corellienne Tantive V



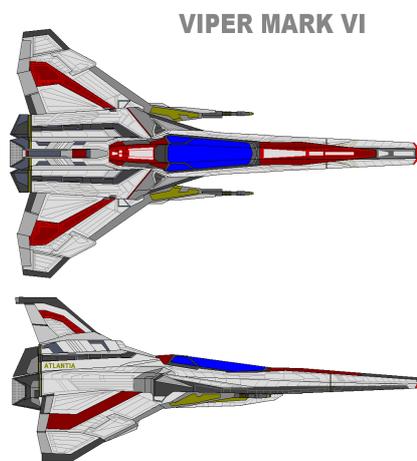
Chasseur stellaire d'interception



Chasseur Aile X-T68 + Viper-1



Navette de liaison



Chasseur de reconnaissance

Les uniformes de la nouvelle alliance :



specforces en armure Venom III



Howard Bell



Police galactique

ROUGHNECKS



BLACKGUARD



PILOT VIEW



Space-troopers de l'Alliance



fantassins

L'ombre rouge :



Il s'agit d'une organisation criminelle créée il y a une quarantaine d'années, de même envergure que l'Échange ou le Soleil Noir, qui n'existent plus aujourd'hui. Tout ce que l'on sait de ceux qui la dirigent, dont les motivations sont inconnues, c'est qu'ils sont deux. Ou du moins, c'est ce qu'ils veulent bien faire croire aux grand public. On ne connaît, ni leur race, ni leur visage, ni leur voix, ni leur emplacement. En résumé, on ne sait absolument rien sur eux. Lorsqu'ils contactent quelqu'un, c'est de façon audio seulement, mais en masquant leur voix. D'ailleurs, c'est de cette façon que les chefs de l'organisation font leur réunion. Les dirigeants de l'Ombre Rouge se connectent sur un canal hautement sécurisé afin de pouvoir communiquer. Ils doivent le faire en inscrivant un mot de passe, et en faisant une reconnaissance informatique de l'objet qui leur est attribué. Lorsqu'ils sont connectés, ils sont reconnus par un carré de couleur qui leur est propre, sur un écran qui est relié au communicateur. Au milieu du carré se trouve le symbole de l'objet qui leur est associé. Sinon, ils possèdent tous un nom de code qu'ils choisissent eux-mêmes. Lorsque l'un d'eux parle, sa couleur se brouille. En fait, ils ne se connaissent même pas entre eux. C'est plus une question de sécurité qu'autre chose. Seul leurs gardes du corps les plus proches et les plus loyaux, qui se comptent sur les doigts des mains, ont l'honneur de les voir en personne. Nul ne sait comment ils ont fait, mais de nos jours, il semblerait qu'ils soient présent partout dans la galaxie, agissant aussi efficacement que le Soleil Noir. L'Ombre Rouge possède un service de renseignement extrêmement efficace, sûrement le meilleur de toute la galaxie, et n'hésite pas à vendre certaines informations ou à en échanger. Ces criminels n'hésitent pas à s'en prendre aux autres factions et à leur voler des technologies et autres. Leurs victimes principales sont les personnes qui vivent au sein du territoire de l'Ascendance Chiss, qui sont soupçonnées de cacher de puissantes technologies ou d'autres choses aussi mystérieuses dans les Régions Inconnues. On considère ces criminels comme des terroristes, vu leur actions, mais peut-être que tout cela cache autre chose...

Il faut noter que l'Ombre Rouge n'a pas du tout les mêmes motivations que le Cartel Hutt. Ces deux organisations sont plus ennemies qu'alliées, car ils n'ont pas les mêmes objectifs. Il peut leur arriver de traiter ensemble, mais seulement lorsqu'il s'agit d'une chose qui est bénéfique à ces deux factions. De plus, l'Ombre Rouge est soupçonnée d'appartenir à la Confédération des Planètes Libres, car ils ont réussi à mettre la main sur bon nombre de vaisseaux appartenant à cette dernière. Pourtant, il n'y a aucune preuve qui montre que les deux organisation soient liées, bien au contraire, car même la Confédération des Planètes Libres a subi des attaques de la part de l'Ombre Rouge.

Les Mandaloriens :

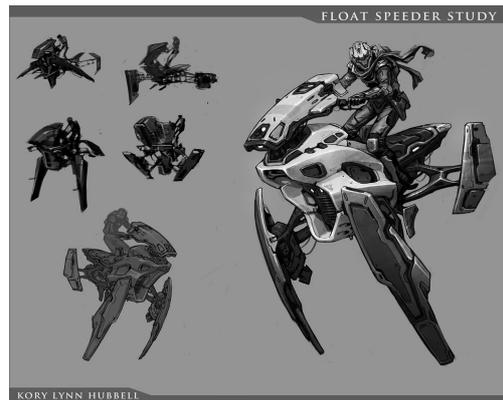


Ce peuple a renoué avec son glorieux passé de mercenaire-fermiers, ils vendent leurs services de guerriers d'élite aux différents gouvernements constitués, à l'exception de quelques hors la loi Mando qui préfèrent travailler pour l'ombre rouge.

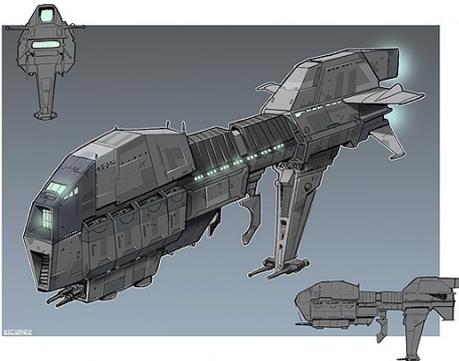
Les vaisseaux Mando :



Chasseur stellaire de défense



Space speeder d'assaut basiliks 3



frégate de soutien logistique



cuirassé de combat



Destroyer stellaire



corvette d'escorte

Troupes régulières des défenseurs Mando'ade :



Soldat d'infanterie



armure de Général



Armure de colonel



Armure du Mandalore



Armure de commandant



Major



Armure de lieutenant

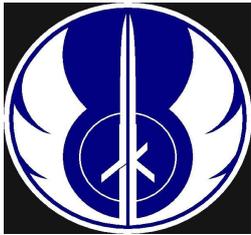


Armure de capitaine



Armure de Sergent

Les Jid'aii :



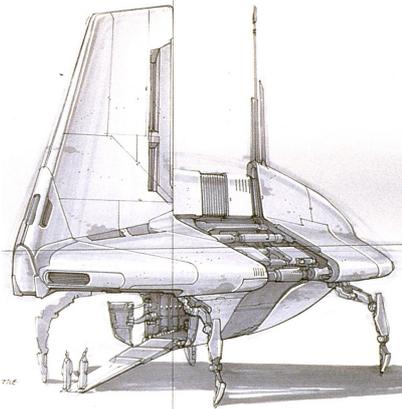
A cette époque lointaine, l'ordre jid'aii conscient des drames à l'origine desquels il s'est trouvé, a renoncé à intervenir dans les affaires séculaires de la galaxie, ils sont de nouveau un ordre monastique contemplatif étudiant l'univers à travers l'exploration de la Force. Leurs talents de combattant sont mis au service de la collectivité à titre de formateurs. Ainsi, ils ne sont plus une force armée d'intervention, comme ils ont pu l'être par le passé. Ils enseignent dans tous les domaines toujours à travers le prisme de la philosophie Jedi. Les arts du combat (y compris au Sabre Laser) sont transmis aux organismes ou services des états souverains de la galaxie, chargés de maintenir l'ordre public et de préserver la paix. Les particuliers sensibles à la Force peuvent recevoir une formation adaptée pour qu'ils puissent maîtriser leurs dons et servir leur communauté. Ils sont également sollicités en tant que médiateurs et négociateurs neutres pour aider à résoudre des conflits politiques, des litiges juridiques ou économiques, des différends commerciaux entre différentes entités. Les Jid'aii ont mis en place un gouvernement indépendant qui regroupe l'ensemble du système de Tython dans le noyau profond. Sur ces planètes, ils ont établi des havres de paix, qui de fait constituent une zone neutre où l'armement individuel est proscrit. Le grand Maître de l'ordre est à la fois le chef spirituel et politique de cette nouvelle nation qui accueille en son sein tous ceux qui veulent vivre selon leurs principes. Son mandat est de 6 ans non renouvelable. Il est élu par le collège des maîtres (2 par monde) dont il est issu. C'est cette instance qui préside à la vie des citoyens de la « théocratie » Jid'aii. Le sabre-laser est toujours leur symbole. S'ils le portent toujours, ce n'est plus une arme létale. Ils ont en fait adopté le modèle autrefois destiné aux entraînements. Leur nation possède une armée de défense, mais leurs membres ne sont pas forcément sensibles à la Force. Ceux qui le sont constituent le corps des officiers. Les chevaliers jid'aii ce sont eux désormais. Les fonctions au sein de l'armée sont les suivantes : fantassin, archers, pilote, spatio-Marines. L'enclave Jedi possède une flotte de guerre et d'escadrons de chasse.

Les grades spirituels :

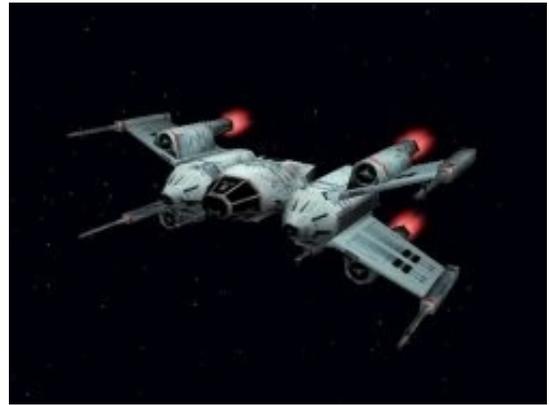
Novice Maître
étudiant Grand Maître
Moine



Les vaisseaux de l'ordre :



navette consulaire



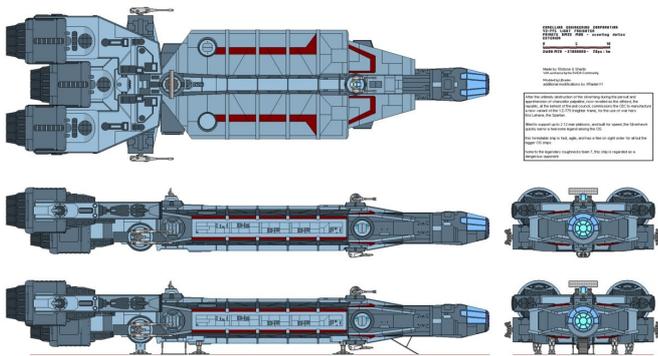
Aile-X-Tie bombardier



Chasseur Aile X-T75



Chasseur de reconnaissance



Croiseur Stellaire



Frégate

Les Rangers :



A cette période, le besoin de combattants d'élite politiquement neutre n'a pas disparu. La défection de l'ordre Jid'aii a provoqué la stupeur, l'indignation, l'hostilité mais aussi compréhension et acceptation. Une prise de relais était nécessaire, par conséquent, les dirigeants Jensaarai, des rangers Kilian et Antariens se sont unis et décidé de fusionner leurs ONG respectives pour constituer l'unité spéciale des Rangers galactiques composés de combattants d'exception sensibles à la Force et capables d'en maîtriser quelques facultés essentielles à leurs missions données par l'organisation des mondes unifiés (OMU).

Leur fonction :

Force multinationale à l'échelle galactique chargée de sécuriser les routes spatiales, d'arrêter les criminels fugitifs, de maintenir l'ordre dans les secteurs ou système de non droit. Il s'agit aussi d'une force paramilitaire d'interposition entre Etats pour ramener les belligérants sur la voie diplomatique. On les surnomme les capuches ou les armures bleues (son nom officiel étant la Force Cobalt).

Uniformes :



Vigie



Gardien



Ranger



Sheriff



Maître d'Armes



L'unique



Armure de combat

Leur code d'honneur :

Il s'agit de leur code moral issu de celui des Ji'daii, adapté à leurs fonctions :

« Vers la justice, la Force nous guide, par elle, nous protégeons, à travers elle, nous servons. »

L'arme de service :

Ils ont le choix entre un sabre laser double-lame et un bâton télescopique. La couleur de cette arme est coordonnée à celle de l'uniforme et indique le grade de son porteur. Blanc pour la vigie, Bleu pour le gardien, vert pour le Ranger, Violet pour sheriff, rouge pour maître d'armes et noir pour l'unique.

Leurs Pouvoirs :

Contrairement aux Jid'aii, ils ne maîtrisent pas toutes les arcanes de la Force, mais uniquement les pouvoirs dont ils ont besoin pour devenir de redoutables combattants capables d'imposer le respect et la crainte pour faire régner la paix. Le faible nombre de capacités enseignées s'explique aussi par le souhait d'éviter au maximum la tentation du côté obscur, mais aussi par le fait qu'ils doivent être rapidement opérationnels, ce qui est incompatible avec l'apprentissage très long qu'exige une parfaite maîtrise de la Force. Sont donc accessibles les vingt facultés suivantes :

- | | |
|--------------------------|-------------------------------|
| Sens du combattant | combat au SL ou au bâton |
| améliorer une compétence | améliorer un attribut |
| saut surhumain | vitesse |
| sens modifiés | sens exarcbés |
| neutraliser un poison | absorber / dissiper l'énergie |
| soigner un autre | se soigner |
| télépathie | télékinésie |
| invisibilité | énergiser une arme |
| coup chargé d'énergie. | Effet miroir |
| Force de la Volonté | |

Les vaisseaux des rangers :



croiseur



Corvette



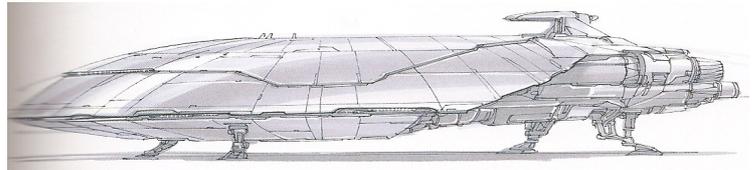
navette de patrouille



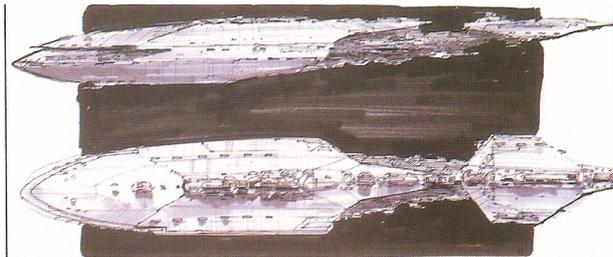
Chasseur stellaire d'interception



Chasseur stellaire d'assaut



Frégate



Destroyer

Technologies galactiques :

Durant les 1 000 années qui suivirent la chute de Dark Kryat, les concepteurs de vaisseaux spatiaux, lourdement affaiblis par les guerres successives ne conçurent pas beaucoup de nouvelles classes de vaisseaux. Ils durent donc reprendre les concepts de vaisseaux déjà existants pour en sortir des versions avec de nombreuses mises à jour. Voici les principales mises à jour :

Propulsion :

Depuis plus de 1 000 ans, la propulsion subluminaire a fait de grand pas. Les vaisseaux vont plus vite grâce à des propulseurs ioniques plus performants tout en étant moins gourmand. De plus, ces propulseurs sont devenus moins polluants voir totalement non-polluants selon les modèles, ce qui les rend utilisables dans l'atmosphère. De ce fait, de moins en moins de vaisseaux volent avec des répulseurs dans l'atmosphère d'un monde, ne servant désormais que pour l'atterrissage, le décollage et les déplacements au sol.

Hyperpropulsion :

Il s'agit sans doute du domaine ayant le moins évolué. Certes les hyperpropulseurs sont plus performants, mais ils sont toujours aussi sensibles aux variations de la gravité (naturelle ou pas). De plus, même si désormais, un vaisseau aussi rapide que le Faucon Millénaire est assez courant (Le Vaisseau qui était le plus rapide de la Galaxie pendant très longtemps), ce genre de dispositif est encore très coûteux.

Boucliers :

Il s'agit d'un des domaines ayant le plus évolué. Les nouveaux boucliers résistent aussi bien aux attaques énergétiques (laser, ions...) qu'aux attaques physiques (Projectile entre autres), bien que la protection des attaques physiques soit très limitée. De plus, la plupart des chasseurs sont désormais équipés de boucliers de bonne qualité avec des générateurs si compacts que même les nouveaux TIE en possèdent. Toutefois, ces nouveaux boucliers sont beaucoup plus gourmands en énergie et les vaisseaux qui les utilisent à pleine puissance le font au détriment de la propulsion, ce qui est parfois fatal... Sinon, des versions artificielles des boucliers de base ont vu le jour, dont seul les plus grandes puissances de la galaxie ont accès, car elles

sont très chères. La version originale créée par les Yuuzhan Vong, qui a un coût beaucoup plus élevé que celle qui est mécanique, est utilisée plus rarement et à part sur les vaisseaux des extragalactiques, il est rare d'en voir. Seule la Nouvelle Alliance Galactique et le Nouvel Ordre Jedi ont le privilège d'en avoir, mais ça n'est pas gratuit pour eux, même si s'ils sont d'excellents alliés. Quoi qu'il en soit, la version originale est meilleure que celle qui est mécanique, car cette dernière sert seulement de bouclier et à affaiblir les boucliers ennemis. Mais cette dernière capacité est moins efficace que celle que possèdent les véritables basals dovins.

Système De Navigation Et De Communication :

Les systèmes de navigation ont peu évolués. On note cependant une augmentation de la portée des senseurs et des radars ainsi que de leur précision. On note également un temps de calcul plus court pour calculer des coordonnées hyperspatiales. Hormis cela, rien n'a changé. Les systèmes de communications sont plus puissants et résistent mieux au brouillage grâce à de nouveaux moyens de cryptage, les progrès de l'Holonet sont tels que même un chasseur peut posséder une balise et/ou un récepteur Holonet.

Armement :

Le domaine ayant le plus évolué. Les nouvelles générations de laser, turbolaser et autre canon ionique sont beaucoup plus puissantes, précises et économes. De plus, grâce à l'étude de la technologie Vong, des versions mécaniques des canons volcaniques ont vu le jour. Toutefois, ces nouveautés restent très chères donc uniquement présentes dans les vaisseaux des puissances galactiques. Les versions originales des canons à plasma ont également été améliorés, mais restent rares en dehors des vaisseaux Vongs, car encore plus chers que la version mécanique. En revanche, la version organique est plus puissante que la version mécanique.

Équipage :

L'automatisation des systèmes a progressé et les plus gros vaisseaux ont des besoins en équipage moins importants. En revanche, la capacité d'emport de troupe et de matériel a augmenté.