

STAR WARS



SW-ANNÉE 1313 : LA REVANCHE DES YARLS

Crédits :

Auteur : Oniros

Univers créé par : Georges Lucas

Illustrations : extraites des oeuvres officielles de l'univers étendu : Bds, romans, jeux vidéo... Mais aussi de la saga vidéoludique Halo, ou de la série Battlestar Galactica (2004). Quelques Fanarts très inspirés complètent l'ensemble.

Remerciements: au site internet de fan : l'aube du crépuscule le jdr en ligne 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 celle de « the next millenium » ce site m'en a donné l'occasion. J'ai donc collecté les informations qui m'intéressaient et j'en ai ajouté d'autres pour réunir ensuite le tout 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 la technique ; 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.

C'était il y a un peu moins longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine...

Plus de 1300 ans après la chute de Palpatine, la nuit enveloppe de son manteau obscur la galaxie toute entière depuis que le peuple Yarl a surgit des régions inconnues en provenance des vestiges perdus de l'ancien Empire Rakata dont ils ont hérité nombre de connaissances. Patiemment ces anciens siths, oubliés de tous, ont attendu que leur destin s'accomplisse, enfin, guidés par la Sith'ari.

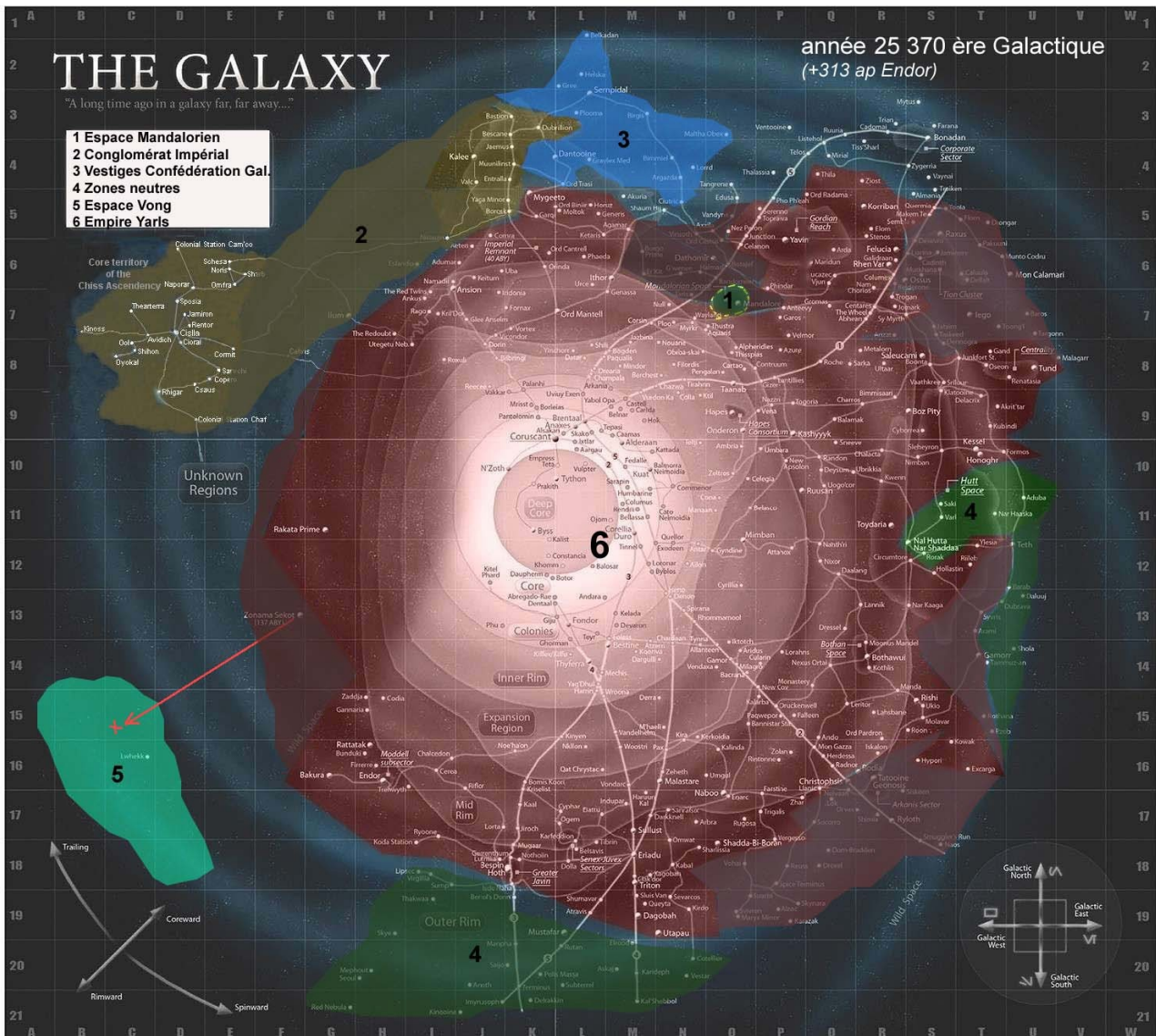
Tapis dans les ténèbres, ils ont laissé leurs proies s'entre-déchirer pour fondre sur elles et les anéantir sans pitié... En quelques années, ils ont conquis la quasi-totalité de l'espace connu alors que les héritiers de Dark Bane avaient mis un millénaire pour y parvenir. La civilisation galactique s'est effondrée. Quelques noyaux de résistance subsistent, mais éparses et isolés les uns des autres.

Sans moyens de communication fiables, ils sont condamnés à mener des actions de guérilla. Les seuls Etats encore constitués qui pourraient représenter une menace pour les Yarls sont le IVème Empire, le protectorat Mandalorien, le consortium de Hapès, L'empire Droid et la flotte nomade des 12 colonies de Nantoo Dei partis à la recherche de la mythique et lointaine Zonama Sekot dont parle l'holocron du légendaire Jidaï Luke Skywalker.

Ce monde conscient désormais foyer des Yuuzhan Vongs constitue pour les survivants des colonies le seul espoir de victoire face à l'opresseur, à moins qu'une alliance contre nature naisse entre les bios et les machines pensantes de l'amas de Tion dont les Yarls ignorent encore l'existence...

La galaxie est sous la coupe d'un peuple cruel estimant que la galaxie lui revient de droit et dont elle a été spolié par les humains. Les personnages joueurs peuvent appartenir aux différentes factions luttant au quotidien pour leur survie.

- **Géographie Galactique :**



Malgré le fait que l'invasion des Yarls remonte à 100 ans dans le passé, Ils ne dominent pas encore la totalité de la galaxie, les zones neutres indiquées sur la carte l'attestent. Les Yarls ont un territoire immense à administrer, ils préfèrent donc temporiser et par conséquent se sont fixés des priorités. En effet, ils pensent avoir tout le temps pour cela. Le côté obscur y pourvoira. Après tout l'empire des Rakatas a bien duré 5000 ans, ils sont patients mais déterminés à éradiquer toute trace de civilisation autre que la leur, ils s'approprient la galaxie, considérant qu'ils en sont les légitimes occupants...

- **Histoire galactique :**

1150 ap Endor :

La stabilité régnante au sein de la confédération permit au IIIème empire de se consolider sur le territoire restant, Bastion était la Capitale politique regroupant le conseil des Moffs autour de l'Empereur Ghent Skywalker qui réforma l'empire, ainsi Yaga Minor abritait les principaux chantiers Spatiaux, Muunilinst la capitale économique. Preuve du regain de vitalité d'une organisation qu'on croyait au fond du gouffre, l'Ascendance Chiss ne fit finalement plus qu'un avec le IIIème empire, cette formation devenant ainsi le Conglomérat Impérial ou IVème Empire.

• 1190 ap Endor :

Traité de Mandalore, Cet événement est certainement l'acte politique réellement fondateur d'une nouvelle ère depuis la fondation de la 1ère république galactique. En effet, cet accord met fin à plus de 20 000 ans de guerre idéologique entre les Jidaï et les héritiers des Siths. Les deux parties ont décidé de mettre fin à leur guerre incessante qui plus d'une fois a manqué, plus d'une fois, de faire s'effondrer la civilisation galactique. C'est à la faveur d'un concours de circonstance particulier qu'ils ont fini par enterrer la hache de guerre. Ils ont pris conscience qu'ils pouvaient cohabiter sans se sentir obligés d'imposer leur façon de voir les choses. Forts de ce constat, ils ont souhaité mettre un terme à cette folie une bonne fois pour toute grâce à la collaboration active des mandaloriens et au trait d'union que représentaient les chevaliers impériaux. Lors d'un combat spatial en orbite autour d'un monde des régions inconnues entre un maître Sith et son poursuivant Jidaï, les deux appareils se sont abîmés sur ce monde qui s'est révélé hostile, contraints d'unir leurs forces pour survivre et isolés pendant de longs mois, ils ont fini par échanger leurs points de vue philosophiques, passé des heures de méditation communes pour aboutir finalement à une meilleure compréhension mutuelle même si cela de leur a demandé d'énormes efforts. Ils ont admis qu'ils devaient tout faire pour mettre fin à ce véritable gâchis qui n'avait que trop longtemps duré. Comme pour leur donner raison, ils durent faire front ensemble pour mettre en échec un groupe d'éclaireurs Yarl, bien décidé à en découdre avec le reste de la galaxie. Sauvés in extremis par un techno-frère, ils purent rejoindre l'espace connu et faire part chacun de leur côté de leur expérience. C'est à la fin de cette année là que le traité de Mandalore fût signé.

• 1213 après Endor :

l'Invasion : cette année là, Yavin IV fut attaquée par une flotte inconnue. Sur le coup la Fédération républicaine crut à une offensive Impériale, mais les rapports indiquèrent que les forces d'invasion n'étaient pas de l'Empire. Yavin IV fut ravagée par ceux qu'on connaîtrait plus tard sous le nom de Yarls. Une espèce issue des régions inconnues. Malgré les avertissements des deux maîtres siths et jidaï à l'origine du traité de Mandalore, les instances gouvernementales ont pris cela à la légère et n'ont pu faire face à la déferlante des envahisseurs issus des vestiges de l'Empire Infini. Si bien que 100 ans plus tard, seules demeurent libres les 12 colonies, le conglomerat impérial, l'espace mandalorien et le consortium de Hapès, Les Yarls butent sur les défenses de ces farouches guerriers hormis quelques territoires totalement indépendants dans l'espace sauvage du cadran sud et Est, sans oublier le dominion Vong dont plus personne ne se préoccupe depuis 250 ans. L'empereur Ghent Skywalker a organisé l'exil de son peuple et de quelques survivants confédérés dans l'amas de la gueule, zone naturellement protégée par deux trous noirs. C'est en se rendant sur place pour les préparatifs, que les scientifiques de l'Empire l'informèrent d'une grande nouvelle. En combinant deux technologies, ils avaient trouvé de quoi se cacher des Yarls, Cette technologie combine le manteau de nuit orbital avec une technologie que le conglomerat impérial ne maîtrisait pas entièrement jusqu'à présent : le manteau bouclier. Ainsi, naquit le manteau de nuit galactique, Il renvoyait dans des directions voulues, les faisceaux de lumières ou d'ondes radar qui arrivaient à lui grâce à un système de satellites camouflant ainsi une planète entière. Le coup pharaonique d'une telle technologie n'arrêta pas pour autant l'Empereur, mais ce dernier dû faire des choix. Bastion, Yaga Minor, Muunilinst, Garqi, Nirauan et Csilla furent les seules planètes de la galaxie à profiter de ce système qui associé à l'usage des portes stellaires permettaient de sauvegarder la cohésion de l'empire. L'espérance de la survie de l'Empire tenait à cette technologie unique et la discrétion de celui-ci.

• 1225 après Endor :

La confédération qui avait prit la place de l'alliance galactique n'est plus qu'un souvenir, ce dernier avatar d'un régime d'ampleur galactique a disparu corps et bien devant la sauvagerie et la puissance militaire incommensurable des antiques Siths qui se font appelés les Yarls bien décidés à reprendre leur monde natal : la planète Korriban sans négliger d'asservir toutes les civilisations qui leur ont survécu dans la zone d'espace connue durant leur presque 8000 ans d'exil. Ne subsiste de la civilisation galactique autrefois florissante que les 12 colonies aux confins du cadran nord aux frontières de l'espace sauvage. Ces 12 systèmes stellaires sont reliés entre eux par un réseau de portes stellaires retrouvées et réactivées par l'ordre Jidaï. Les trajets en hyperspace étant devenus trop risqués, ils sont réduits à la portion congrue : échanges commerciaux, exploration et voyages de reconnaissance, car officiellement le reste de la galaxie est totalement mort ou sous la coupe infernal des Yarls qui n'ont pas hésité à répandre une arme biologique sur les principaux foyers de résistance armée face à leur avancée inexorable, tuant des milliards d'individus et décimant des espèces entières. Impitoyables, ils ont réduit en esclavage des secteurs entiers. En comparaison, les Vongs étaient des saints. Sur Nantoo Déi (Dantooine) le monde capital de ces 12 planètes, comme sur les autres colonies, des tensions politiques apparaissent entre les différents régimes de cette coalition : l'Empire Sith, la Fédération Républicaine, la Couronne Harmonique et la Théocratie Jidaï, chacune de ces entités étant dotées de trois mondes coloniaux en plus d'un continent sur Nantoo Déi. Alors que le conflit civil opposant la Couronne Harmonique à la population revendiquant un accès aux informations concernant le crash d'un vaisseau interstellaire sur le continent ouest, dont l'accès à été interdit par Harmonie au motif que l'épave était un foyer viral- a prit de l'ampleur. La Fédération Républicaine ainsi que la Théocratie Jidaï s'inquiètent de la tournure

des évènements et ne comprennent pas l'obstination du Roi devant la demande légitime du peuple qui gronde. Effectivement, la rébellion compte de plus en plus d'hommes chaque jour et ses actions se radicalisent afin de se faire entendre par le plus grand nombre. Le premier point culminant de cette crise civile se fit entendre le premier moi de l'année 1226 au travers d'immenses manifestations planétaires sur les continents de Nantoo Deï. La Fédération Républicaine, Harmonie et l'Empire Sith ne plièrent pas à la volonté du peuple sous l'ordre direct du Roi d'Harmonie. Ceci provoqua environ 13 000 morts à travers le monde le même jour à cause de quelques débordements qui furent contenus. Le soir même, l'Empire Sith perdit son Empereur, et l'Ordre Jidaï son Grand Maître. Tous deux victimes d'un fléau encore inconnu mais foudroyant ayant également frappé l'ensemble des utilisateurs de la Force de façon synchronisée à travers la planète, tous ne moururent pas, mais beaucoup furent très affaiblis. Le président Connors se rendit aux obsèques de la Grande Maîtresse Jidaï ; Naakti Somens. Et craignant que cette crise fragilise Harmonie (qui constitue l'unique rempart entre la Fédération Républicaine et l'Empire Sith), il demande l'appui des Jidaï concernant sa position sur l'épave. Ce qui conduisit à une alliance entre eux et le gouvernement de la Fédération. Bien que la manifestation ait cependant toujours revendiqué son pacifisme, l'indifférence d'Harmonie et les réactions des chefs d'Etat de l'Empire Sith et de la Fédération Républicaine, le mouvement civil radicalisa ses actions en orchestrant des pillages successifs. Face au désordre civil croissant, le roi Ilikan Mordred Ęrador maintint sa position et fut malheureusement obligé d'employer l'usage de la force afin d'assurer la sécurité du territoire, mais également le mystérieux secret de l'épave. Le président de la Fédération Républicaine, le Conseil Noir impérial ainsi que le haut-conseil Jidaï somment le Roi d'Harmonie d'autoriser l'accès aux infos sur cette épave, mais ce dernier reste sourd à leurs appels. Au troisième mois un autre vaisseau inconnu et salement endommagé sort de l'hyperespace et demande à atterrir de toute urgence sur la planète afin de réparer leurs avaries. Craignant que le mensonge sur lequel est bâtie la toute puissance d'Harmonie ne vole en éclat à cause de ce nouveau vaisseau (les sorties en dehors de l'orbite sont interdites car le reste de la galaxie est apparemment contaminée par un virus Yarl), le Roi ordonne en personne d'utiliser le canon de sa station spatiale d'abattre l'appareil étranger. Un seul tir permet de fendre le vaisseau en deux, tuant par la même occasion l'intégrité de son équipage.

• 1250 ap Endor :

Au 6^e mois la Fédération, une flotte d'agression Yarl composée d'une frégate ainsi que d'un croiseur émergea de l'hyperespace et se mis en orbite de chaque colonie simultanément. Immédiatement repérés par les senseurs longue portée d'Harmonie. La princesse héritière Valenta Ęrador ordonna d'abattre cet appareil en utilisant le superlaser de la station orbitale. Cependant, après une série de deux tirs qui détruisirent une frégate Yarl, la station fut littéralement anéantie sous le feu ennemi. Mais l'envahisseur resta en orbite sans ouvrir le feu davantage à la grande surprise de la population de Nantoo Dei. Hormis passer la planète au scanner, les Yarls ne firent rien de décelable pour le moment tandis que la panique commençait à gagner la population. A la fin du mois, les radars détectèrent une anomalie dans l'orbite de la lune de Nantoo Dei ; celle-ci a été déviée et doit s'écraser sur la planète au mois de Kelona. Tandis que les autres colonies subirent un pilonnage nucléaire. Le chaos et la panique s'installent sur la capitale et ses colonies, les violences explosent, les pillages se multiplient, la population perd tout self contrôle devant sa destruction assurée. Afin de calmer la situation et au terme de longues négociations, l'Empire Sith, la Fédération Républicaine, les Jidaï et les vestiges d'Harmonies arrivent à s'entendre lors des accords de Kaleb . La Fédération Républicaine déploie un escadron de chasseurs et de bombardiers escortés du croiseur de combat de l'Empire Sith : l'Impitoyable afin de lancer un assaut contre le vaisseau Yarl. Cette flotte est appuyée au sol avec les frappes depuis la surface de l'artillerie planétaire Harmonique. Alors que la bataille fait rage et que l'ennemi est persuadé d'affronter une flotte cherchant à évacuer la planète, la Fédération Républicaine se sert de sa station solaire orbitale afin de porter l'ultime coup à l'envahisseur : en canalisant les rayons du soleil, la station tire une première fois sur l'appareil ennemi ce qui a pour effet de finir de drainer leurs boucliers. Le deuxième tir de la station transperce le vaisseau adversaire qui a le temps de tirer une ultime salve de turbolaser détruisant la station. Les puissants canons de l'Impitoyable et les tirs répétés des chasseurs de la Fédération parviennent à anéantir le vaisseau Yarl. Les colonies ont également pu contre-attaquer avec succès mais leurs mondes sont ravagés. L'Impitoyable ayant subi des avaries, il est contraint d'être réparé après avoir brillé au combat. Malgré cette victoire, la lune continue d'amorcer sa descente vers Dantooine. L'évacuation est la seule issue possible. L'Empire Sith et la Fédération Républicaine ainsi que les Jidaï passent un pacte entre eux afin d'unir leurs flottes respectives avec les appareils d'Harmonie afin de commencer un long exil forcé. Ce fut un terrible moment pour chacune des factions car l'heure de faire un choix arriva ... 50 vaisseaux aux capacités limitées ... des milliards de victimes potentielles ... Les 200 000 survivants furent sélectionnés pour leur rôle à jouer dans la survie de la flotte Ils purent être embarqués au sein de la flotte qui quitta Nantoo Dei. Les milliards restants étant condamnés par ce choix et parmi eux, la Reine Valenta Ęrador qui choisit de rester sur la planète. Comme prévu à la fin de l'année, la surface fut percutée par sa propre lune, provoquant un cataclysme sans précédent, et annihilant toute forme de vie sur la planète. Environ cinq milliards d'individus moururent ce jour là, provoquant une profonde et horrible perturbation dans la Force sans précédent. La flotte

en exil se rassembla aux coordonnées hyperspatiales obtenues au cours du mois de mai, et commencent alors leur exode dangereux en vitesse subliminique et traçant ainsi de nouvelles routes hyperspatiales tout en évitant les Yarls. Explorant par la même occasion des mondes vides de vie intelligente afin de se ravitailler fréquemment, certains appareils quittèrent le convoi comme ce fut le cas de certains Hutts qui recherchaient Point Nadir, le cluster légendaire de la pègre. Le premier jour de l'année 1251 ap Endor, le Conseil Jidaï en décryptant davantage l'Holocron de Luke Skywalker découvre une planète qui serait susceptible de leur donner un avantage certain sur les Yarls : Zonama Sekot et le dominion Vongs. Cependant, l'holocron ne contient pas les coordonnées exactes, mais la nature, l'historique, si. Elle devient alors l'objectif mythique à atteindre pour la flotte de la résistance galactique.

L'hégémonie YARL :



Nature et origines : La civilisation Yarl repose sur un système féodal matriarcal où les hommes demeurent soumis à l'autorité des femmes. Le rang de Sith'ari ne peut être tenu que par celle que la Force obscure aura désignée à la mort de son prédécesseur. Forgé dans les flammes, le sang et les larmes de la honte, l'idéal Yarl n'est que vengeance. Ils n'ont de cesse de pourchasser ceux à l'origine de leur exil millénaire : ces usurpateurs qui se font appelés Siths. Leurs soldats fanatiques n'ont d'amour que pour la Sith'ari pour qui ils n'hésitent pas à se sacrifier et n'ont que dédain pour les autres civilisations.

« Korriban, berceau de l'Empire Sith, planète nécropole où gisent à jamais les corps sans vie des plus grands seigneurs noirs que l'Histoire de la galaxie a connu ... Ajunta Pall, Karness Muur, Marka Ragnos, Naga Sadow ... tant de noms dont l'écho résonne encore aux oreilles du Conseil Noir ... Et pourtant Korriban était tout autre chose ... Korriban était ... notre foyer, notre maison ... et nous en avons été privés durant tous ces 8 longs millénaires... « Yarls », dans notre langue, cela signifie « Vengeance » Les premiers des nôtres prirent cette appellation lors de l'exil des natifs de Korriban. Ils le firent pour ne jamais oublier ... ne jamais oublier l'humiliation subi par notre peuple, l'esclavage des plus faibles et le pillage de nos coutumes. Ils le firent pour que chaque jour, nous nous rappelâmes qui étaient nos véritables ennemis ... pour qu'à chaque goutte de sang versée pour survivre dans le chaos de l'espace sauvage, nous n'oublions pas le goût de la vengeance. Et ..., jamais nous n'avons oublié. Ils se faisaient appeler des Dieux ... Plus tard, nous apprenions qu'il s'agissait de Jedi Noirs. Nous apprenions également qu'ils s'étaient approprié notre race, la race des Sith ... ainsi que nos arcanes obscurs ... Et bien soit, les plus sages d'entre nous, les premiers des nôtres, acceptèrent cette humiliation et au lieu de faire demi tour avec les exilés, ils s'enfoncèrent dans le néant des régions inconnues. Ils délaissèrent le nom des Sith pour devenir les Yarls et réorganisèrent la colonie aux fins qu'elle survive à son périple. La Force Obscure veillait sur nous car au pire moment, alors que les conditions de vie sur les vaisseaux étaient devenues critiques et que bon nombre des nôtres mourraient de famine et de maladie, nous découvrîmes les vestiges d'une civilisation autrefois notre ennemie : L'Empire Infini des Rakatas. Les cicatrices laissées par la cuisante défaite contre le Roi Adas et son armée, puis par la déchéance de leur Empire étaient encore à vif après tout ce temps... et pourtant nous trouvâmes une oreille attentive. Les anciens acceptèrent une alliance et nous pûmes profiter de leur savoir pour assurer notre survie. Il fallut des siècles pour que les derniers Rakata encore en vie acceptent de léguer à notre peuple en guise d'héritage les secrets de leur ultime création : une forge stellaire. Il en fallut encore plus pour que nous soyons en mesure de rentrer chez nous. Korriban était notre destination, La galaxie de Coruscant et ses peuples insignifiants seraient nos ennemis ... les Sith seraient notre offrande aux Dieux. La prophétie était claire : nous ne reprendrions le nom de Sith qu'une fois le dernier imposteur vidé de son sang. En attendant, nous serons les Yarls ... un fléau pour les autres races : 300 ans après la mort du soi-disant dernier Sith (Palpatine), nous déferlâmes sur la galaxie connue, la mettant à feu et à sang pour notre plus grande gloire et laver notre honneur de peuple bafoué ».

Organisation : Comme nous le disions, la faction est organisée sur un système féodal axé sur la Sith'ari. Celle-ci a implanté ses quartiers sur Korriban, nouvelle capitale galactique, violant les sépultures des anciens Seigneurs Noirs pour qui elle n'a que mépris et dégoût. Les tombeaux ont été totalement oblitérés, leurs trésors pillés et/ou souillés. La Sith'ari règne en Reine Noire. À sa droite et à sa gauche se trouvent ses deux légats, entièrement soumis. La Sith'ari est entourée de Mâles castrés qui constituent sa garde rapprochée. Ces Sith au sang pur sont sélectionnés par leur puissance et leurs dispositions dans la Force Obscure. La Sith'ari dispose d'une caste à part, uniquement composée de femelles yarl, appelées les "sororitas doloris". Cette caste est hors normes de par son caractère obscur et secret. Elles sont des agents d'élite de l'ombre, ne répondant que de la Sith'ari. Statutairement parlant, elles se situent au-dessus des mâles des castes nobles, mais hiérarchiquement parlant, elles restent soumises au commandement des chefs militaires des bâtiments sur lesquels elles embarquent lors de leurs déplacements. Expertes en infiltration, assassinat, kidnapping, action terroriste, torture, elles sont généralement reconnaissables à leurs tatouages tribaux et à l'uniforme de cuir rouge qu'elles portent. La civilisation Yarl s'organise ensuite autour d'une noblesse, celle de leur race, les Sith au sang pur. Administration, Religion, Armée, tant de domaines qui se retrouvent gérés par des castes familiales. "Haut-Prefet", "Exécuteur", "Praetoriens" autant de titres réservés aux sangs purs. Conquérants, les Yarls disposent d'une redoutable flotte dont on dit qu'aucun homme n'a pu en dénombrer tous les vaisseaux et pour cause ils disposent d'une forge stellaire qui constitue l'héritage du défunt empire Rakata. Pour pouvoir répondre à la demande en infanterie, les Yarls ont choisi une solution déjà utilisée par le passé. La planète Bergeren abrite en effet un imposant complexe de clonage défendu ardemment par une flotte complète.

Apparence des Yarls :



Les vaisseaux :



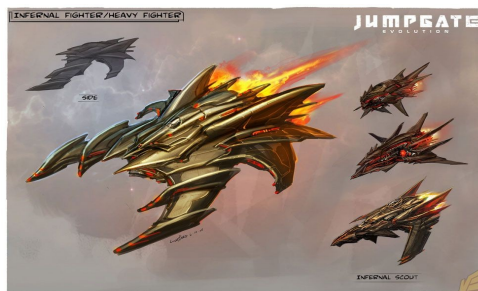
Destroyer



croiseur



frégates



Chasseurs

Le conglomérat impérial :



Nature : Etat indépendant regroupant l'ancienne ascendance Chiss et le 3^{ème} Empire. Cette nouvelle organisation gouvernementale est issue de la fusion de ces deux entités politiques qui forme désormais le [IV^{ème} Empire](#).

Organisation de la Faction :

Désormais, ce nouveau régime est dirigé par la dynastie Skywalker depuis 100 ans. Ce régime bénéficia indubitablement du contexte général pour connaître une croissance exponentielle : la guerre menée contre les Yarlts avait relativement épargné les impériaux alors que la confédération sombra. Si l'on excepte la présence d'un Empereur à la tête du régime, le Conglomérat Impérial possède en fait de nombreux points communs avec les anciens vestiges. Ainsi, sa capitale est-elle toujours demeurée sur la planète Bastion, qui fut si fortifiée après la guerre contre les vongs que l'on pouvait considérer qu'il s'agissait là de la planète la mieux défendue de toute la galaxie, du moins ce qu'on connaissait encore. Le "gouvernement" du Conglomérat Impérial est quant à lui, représenté par le Sénat Impérial. Ainsi, bien que l'Empereur possède entre ses mains le pouvoir exécutif et qu'il ne s'agisse pas d'une simple fonction honorifique, les grands Moffts disposent eux aussi d'une partie non négligeable du pouvoir au sein de l'Empire, car ils forment le gouvernement : le conseil impérial.

Ligne de Conduite : « Ordre, Justice, Sécurité » voici la devise du IV^{ème} Empire. Dernière incarnation de l'Empire Galactique des Fel, ce gouvernement nationaliste et vivant cachés depuis 100 ans, est prêt à prendre sa revanche contre l'envahisseur. Anti-républicains par nature, ils considèrent cette dernière perverse, corruptrice et dégénérée. En contact récent avec les exilés, les relations diplomatiques restent cordiales, mais l'Empereur est surtout intéressé par l'aide possible de l'ordre Jidai et des protecteurs Mando dans la contre-offensive qu'ils envisagent à l'encontre des Yarlts. L'Empereur se demande même s'ils n'auraient pas intérêt à s'allier avec les machines pensantes dirigées par Omnus pour maximiser les chances de vaincre les Yarlts sans attendre que les coloniaux aient pris contact avec le monde de Zonama Sekot qui, aujourd'hui, n'est plus qu'un mythe. Même si sa tradition familiale l'incline à penser que les jidaï pourraient avoir raison en suivant les indications de l'holocron de son ancêtre, il y a urgence et pour lui, s'en remettre à cette si faible hypothèse, confine au fanatisme religieux irresponsable alors que tant de vies sont en jeux.

La Constitution du IV^{ème} Empire :

• Préambule

Considérant que la collectivité est un bien qu'il faut protéger des intérêts particuliers, des suffrages d'un groupe, de la politique d'un parti, l'Empire délègue sa puissance dans les mains d'un souverain éclairé, sage, droit et impartial, c'est-à-dire détaché des influences partisans, oeuvrant pour le bien collectif ; Considérant la mission de sauvegarde des libertés menacées par les volontés sécessionnistes des ennemis du peuple, l'Empire reconnaît toute sa place aux forces de maintien de la paix et de l'ordre comme pierres angulaires de l'Etat ; Considérant que les devoirs des citoyens sont l'obéissance aux lois, la participation aux dépenses publiques et l'accomplissement des desseins de l'Ordre Nouveau pouvant aller jusqu'au sacrifice total pour le salut de l'Empire et de la Liberté, il leur est consenti la garantie d'une représentation politique équitable ; Sa majesté impériale Gilad Skywalker offre la présente Constitution aux peuples de l'Ascendance Chiss et de l'empire unifiés. Que, pour cet acte fondateur du IV^{ème} Empire galactique, grâce et honneur lui soit rendus.

Titre Premier : De la Citoyenneté

Toute personne naissant dans un système stellaire sous juridiction impériale est citoyen de l'empire. Les droits et devoirs de tout sujet de l'empereur s'appliquent alors à lui dès sa majorité. Tous les citoyens quelle que soit leur origine culturelle ou sociale sont libres et égaux devant la loi impériale. A l'exception de la noblesse d'empire qui de part son statut privilégié se doit d'être exemplaire. Par conséquent, la justice sera d'autant moins clémente que le criminel aura un rang élevé dans la société. Tout citoyen de l'empire doit contribuer proportionnellement à ses moyens aux finances publiques. Tout citoyen doit un service militaire de 2 ans.

• Titre second : de l'exécutif

Article 1 al.1 : La fonction gouvernementale est exercée par Sa Majesté Impériale, désigné ci-après chef de l'Etat de l'Empire Galactique. Cette fonction est irrévocable et perpétuelle, transmissible à ses enfants quelque soit leur sexe.

Art. 1 al.2 : Le chef de l'Etat est le supérieur direct de tout l'appareil d'Etat et le garant de l'intégrité de ses institutions. Toutes les administrations impériales et corps de l'Etat doivent lui rendre compte de leurs activités, via la voie hiérarchique.

Art. 1 al.3 : Le chef de l'Etat édicte les lois qui seront appliquées dans l'Empire.

Art.1 al. 4 : Le chef de l'Etat est le protecteur et le garant de la continuité de l'autorité et de la présente Constitution. Elle ne peut être modifiée sans son aval.

Art. 1 al.5 : Le chef de l'Etat nomme tous les emplois civils et militaires pour lesquels la loi n'a pas prévu d'autre mode de désignation.

Art. 1 al.6 : Le chef de l'Etat a, seul, le droit de grâce.

Art. 1 al.7 : Le chef de l'Etat négocie et ratifie les traités.

Art. 1 al.8 : Le chef de l'Etat est le chef suprême des armées impériales et le guide de l'ordre de chevaliers pourpres.

Art. 1 al.9 : Le chef de l'Etat est représenté par les Gouverneurs et les Grands maréchaux dans les systèmes impériaux que la loi et la coutume constituent.

Article 2 al. 1 : La puissance gouvernementale peut être déléguée au Cabinet et à son président : le Président du Sénat Impérial.

Art. 2 al. 2 : Le président du Sénat impérial est nommé par le chef de l'Etat au sein des membres les plus influents du sénat. Il est responsable devant le chef de l'Etat.

Art. 2 al. 3 : Le Président du Sénat impérial se charge de l'édiction des lois civiles impériales. Il est chargé de diriger les séances du Sénat et de veiller à la bonne tenue des élections planétaires au sein de l'Empire.

Titre Troisième : De la fonction législative

Article 3 al.1 : Les peuples des planètes impériales élisent leur représentant au Sénat.

Art. 3 al.2 : Les devoirs, prérogatives et droits des sénateurs sont fixés par la loi.

Art. 4 al.1 : Le sénat n'a pas l'initiative des lois. Il veille à la constitutionnalité des lois présentées par le Cabinet du chef de l'Etat. Il doit refuser l'entrée en vigueur d'une loi jugée inconstitutionnelle en y apposant son veto.

Art. 4 al.2 lettre a): Un veto sénatorial est valable s'il obtient la majorité des voix des sénateurs présents, moins les abstentions.

Art. 4 al.2 lettre b): En cas de veto, le comité constitutionnel est formé.

Titre quatrième : De la fonction juridictionnelle

Art.1 : La fonction juridictionnelle est exercée par des magistrats dont un statut propre garantit l'indépendance. Les magistrats sont amovibles. Ils sont nommés par le chef de l'Etat.

Art.2 : Lors des affaires qui demandent un soutien du Sénat pour son impartialité.

Celle-ci reste le pivot du pouvoir Juridique en place, supérieur aux instances des magistrats.

Ainsi, le Sénat est la Cour de Justice Suprême de l'Empire et se réserve le droit de juger les plus hautes affaires de l'Etat.

• Titre cinquième : De l'armée

Art. 6 : L'armée impériale est la garante de la loi dans tout l'Empire. Elle veille à la sécurité des citoyens.

Elle est sous le commandement des Grands maréchaux nommés par le chef de l'Etat. La Marine est sous le commandement des grands amiraux.

Art. 7 al.1 : Les grands maréchaux et amiraux sont les subordonnés directs du chef de l'Etat.

Art. 7 al.2 : Les grands maréchaux et amiraux sont les garants de l'application des lois dans les systèmes impériaux. Ils peuvent librement mener des enquêtes, dans le cadre de leur juridiction, afin d'accomplir leur mission, protéger la présente Constitution et les citoyens impériaux.

Titre sixième : Du rôle du comité constitutionnel

Article 6 al.1 : Le comité constitutionnel est formé par le Président du Sénat impérial, les grands moffs désignés par le chef d'Etat, ainsi que deux sénateurs élus par le sénat.

Art. 6 al. 2 : Le comité constitutionnel apporte des amendements au projet de loi ayant fait l'objet d'un veto au Sénat.

Art. 6 al.3 : Le comité constitutionnel, une fois le projet de loi amendé, le retransmet au chef de l'Etat.

Si le sénat effectue un second veto, il le réexamine. Au bout du troisième veto, le chef de l'Etat peut statuer sur l'application ou non de ce projet de loi.

Histoire :

1230 ap BY : L'espoir pour l'Empire

Alors que la guerre contre les Yarls faisait rage, que la confédération était sur le point de s'écrouler après la violente bataille de Malastare, sa flotte était regroupée autour de la capitale galactique Coruscant. Le Conglomérat Impérial plus éloigné des principales routes hyperspatiales avait eu plus de chance dans cette guerre sans-merci. Néanmoins, le massacre de Wayland restera dans les mémoires des impériaux, grâce à l'héroïsme des soldats de l'Empire et du commandeur Fenzagar, Chevalier Impérial. Croyant que le Conglomérat ne s'était pas encore remis de ses lourdes pertes, la flotte Yarls chargea dans l'espace de Wayland, où elle fut surprise par l'intégralité de la flotte du Conglomérat Impérial. Cette dernière anéantit l'escadron Yarls et la bataille de Wayland devint la première grande victoire du Conglomérat dans cette guerre. La nouvelle se répandit dans la galaxie ravivant les espoirs perdus et redonnant du courage aux résistants épuisés. La flotte impériale s'en alla mais une armée courageuse de soldats et de Chevaliers impériaux resta sur Wayland pour attendre le retour des Yarls. La réaction des Yarls ne se fit pas attendre des croiseurs venues de toute la galaxie rejoignirent l'orbite de Wayland pour combler leurs pertes. Un bouclier planétaire très puissant protégeait Wayland des bombardements obligeant les Yarls à attaquer au sol. Près de quarante des meilleurs chevaliers impériaux et une garnison de l'armée impériale étaient prêts à défendre les générateurs de bouclier jusqu'à la mort. L'inégalité était stupéfiante, une armée Yarls innombrable se jeta sur les valeureux défenseurs de Wayland. Ils firent face sans aucun espoir de survie, ils ne pensèrent qu'à leur devoir. Pour chaque soldat de l'Empire tombé dix Yarls furent tués, mais malgré la détermination des défenseurs, ils ne furent bientôt plus qu'une poignée. Personne n'oublierait leurs derniers efforts glorieux, les défenseurs tombèrent, mais les Yarls avaient dû battre en retraite. La bataille de Wayland fut un massacre mais un succès. La brillante stratégie des Yarls fut parfaitement exécutée, la Configuration et le Conglomérat ne pouvaient qu'espérer survivre.

1250 ap BY : Une once d'espoir.

Un équipage indépendant fut secouru par les services de renseignement disant qu'un autre fléau était apparu plus loin dans la galaxie, contraignant les Yarls à redéployer leurs flottes et troupes autre part que sur les camps d'exploitation. Rapidement, la rumeur enfla au point de dire, que la défaite des Yarls était proche. Le nouvel Empereur, Galak Skywalker imposait des règles strictes, contrôle du taux de natalité, service militaire obligatoire, augmentation du temps de travail. Mais en cette période difficile, la nation impériale dans sa totalité devait produire pour l'effort de guerre. L'Empereur avait un vieux rêve, celui de voir l'Empire renaître de ses cendres en libérant la galaxie de l'envahisseur. C'est ainsi, qui lança la production d'une armada sur Yaga Minor mais il savait très bien que son rêve ne se réaliserait pas de son vivant.

1270 ap BY : Crise de Nirauan

Geist Skywalker suivait les plans de son illustre prédécesseur, mais l'armada prenait de la place en orbite de Yaga Minor, il fit déplacer une partie de celle-ci sur Nirauan, une planète de l'ascendance Chiss, mais une sortie d'hyperespace trop près des satellites causa un dysfonctionnement de ceux-ci. Les éclaireurs Yarls ne mirent pas longtemps à remarquer cette anomalie sur leurs radars. Il fallait abandonner la planète, alors que l'évacuation générale était ordonnée une flotte sectorielle des Yarls arriva en orbite de la planète. Eydiss Mass'raw, une jeune amirale Chiss dû faire face à l'envahisseur. La flotte impériale bien que nouvelle et composée des dernières améliorations technologiques, elle ne pouvait pas gagner contre les Yarls. Il fallait gagner du temps pour finir l'évacuation et la destruction de toute trace de la civilisation impériale ainsi que les satellites. La jeune amirale joua à cache cache avec les forces Yarls les attirants entre les lunes de la planète évitant à chaque fois un combat direct et les harcelants avec des attaques éclairs. Une fois la confirmation de l'évacuation, celle-ci préféra assurer ses arrières afin de ne pas recevoir le courroux de l'Empereur. Il fit exécuter une Base Delta Zéro afin de raser la planète avant de partir en hyperespace direction la capitale Chiss. Les pertes furent lourdes dans cette escarmouche, mais elles auraient pu l'être encore plus sans l'ingéniosité de la jeune amirale.

1275 ap BY : SOS d'un peuple en détresse

On vint déranger l'Empereur Gilad Skywalker en plein conseil des Moffs. La balise d'un vaisseau Jidaï vieux de plus de 50 ans vient d'émettre à nouveau son signal, un signal de détresse sur une planète isolée et un système de la bordure extérieure. Nantoo Dei, une planète sans aucune importance pour l'Empire selon les archives. Mais si les Jidaï étaient toujours en vie, cela serait une grande nouvelle dans la lutte que prépare l'Empereur contre les Yarls. Il était temps de partir à la découverte du secret que renferme cette planète. Une flotte fut envoyée sur place.

1300 ap BY.

En cours de route, le Conglomérat rencontra le peuple rescapé de Nantoo Deï/Dantooine, ce qui provoqua un électrochoc au sein du Sénat qui demandait à ce que l'Empereur accueille ce peuple en son sein. Mais le manque de place, les divergences politiques firent que celui-ci ne pouvait être accueilli sans induire des problèmes de plus en cette période troublée. Un émissaire diplomatique fut alors nommé pour entretenir d'étroites relations avec le Président Connor's, c'est anciennement le Commandant Wezolf, qui fut nommé. C'est le seul survivant de l'expédition qui rencontra les Dantooiniens. D'ailleurs, l'Empereur devrait rencontrer très prochainement le Président des Exilés pour un sommet diplomatique déterminant pour l'avenir de la galaxie.

Les chevaliers Impériaux :



Cette organisation semi-religieuse paramilitaire est sous autorité directe de l'empereur à la protection duquel ils sont dédiés en plus des missions top secrètes les plus périlleuses. Depuis l'époque de Roan Fel elle n'a que peu évoluée, ils ont conservé leur code et leurs coutumes issues des mandos, des siths et des Jedi. Les grades sont quasi identiques. Ils disposent d'une unité spéciale d'intervention surnommée la légion noire en raison de la teinte de leur armure et de la peur qu'elle suscite chez les ennemis de l'empire.



YUN

écuyer



paladin



commandeur



prétorien



légat



garde Impérial



La légion noire

Les écuyers sont le premier niveau d'apprentissage dans la hiérarchie de l'ordre, viennent ensuite les paladins qui sont l'équivalent des aspirants chevaliers jedi de l'ancien temps, les commandeurs sont les chevaliers impériaux, les prétoriens sont l'équivalent des anciens maîtres jedi, un garde impérial est un commandeur ayant une affectation et un entraînement particulier. Le légat est un prétorien qui a reçu une distinction récompensant ses états de service et sa maîtrise de la Force c'est l'équivalent d'un grand maître jedi. La légion noire quant à elle, ce sont des chevaliers impériaux surentraînés, capables de remplir les missions les plus dangereuses pour la gloire de l'empire, ils ne sont pas tous sensibles à la Force, mais forment la meilleure unité de commandos d'élite.

Chasseurs stellaires des chevaliers impériaux :



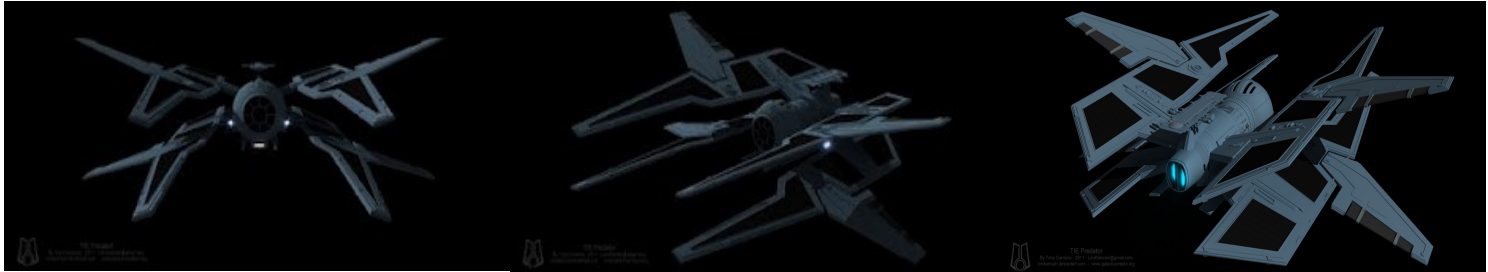
Chasseur Delta-8 (paladins)



Chasseur Darkrider (prétoriens)



chasseur de classe fantôme (Légats)



Chasseur X-tie 2 des commandeurs.

La Mission Impériale :



Cette organisation est toujours très active tellement les besoins sont énormes, même au sein du 4ème Empire, pourtant relativement épargné durant la dernière guerre civile interstellaire. C'est toujours une organisation para-gouvernementale qui vient en aide aux nécessiteux et qui intervient désormais en tant que force militaire neutre d'interposition entre deux entités politiques sous tutelle du conglomérat lorsqu'un conflit a éclaté ou et sur le point de se produire, il font alors office de médiateur comme le faisait l'antique ordre Jedi à son apogée.



Missionnaires



Pilote

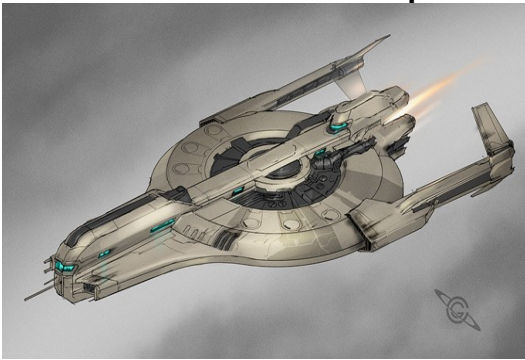
Les missionnaires sont ceux qui vont sur le terrain à l'aide des populations en détresse et prêcher la bonne parole sur leur foi. Les pilotes sont chargés de convoier réfugiés, malades, blessés, les missionnaires et les légionnaires sur les théâtres d'opérations d'exfiltrations, de protection...

Légionnaire de la mission

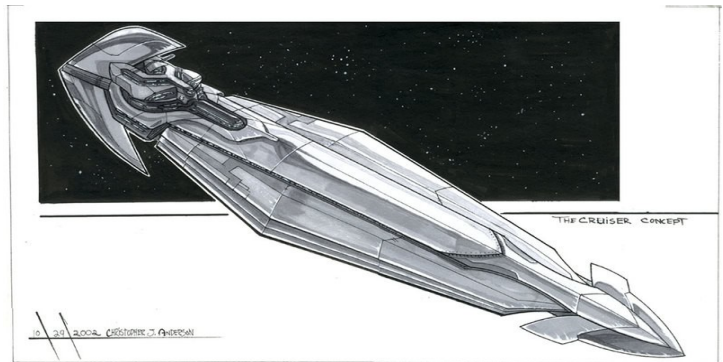


Ceux-ci sont chargés de la protection des convois humanitaires de la mission impériale et aussi de leurs comptoirs et des temples.

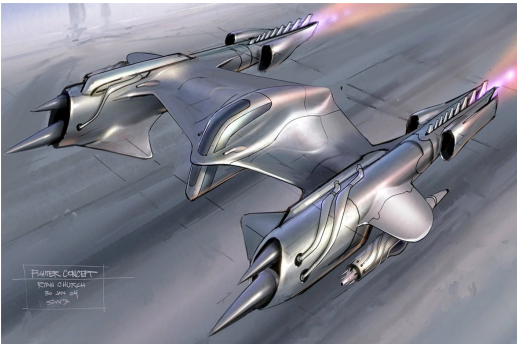
Vaisseaux de la mission Impériale :



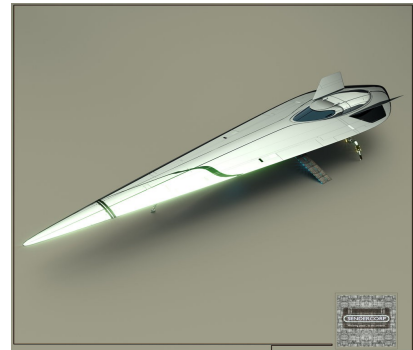
Transport léger



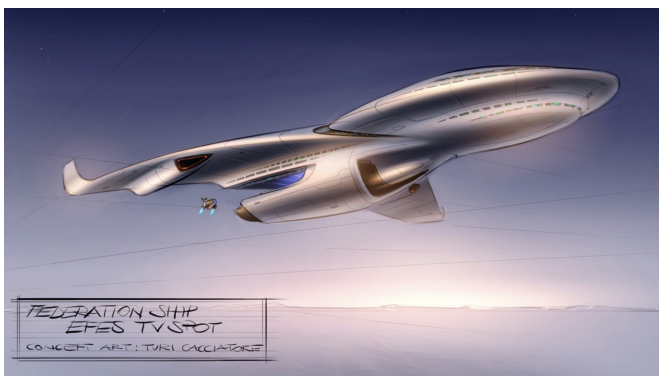
Frégate médicalisée



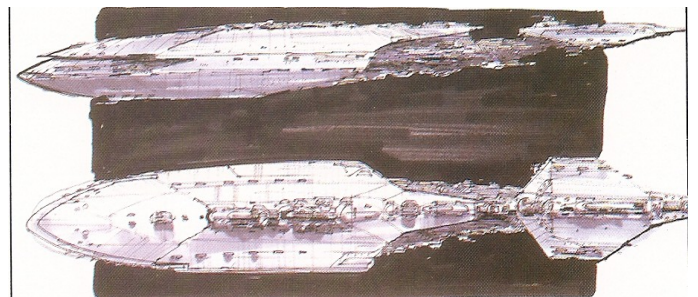
Chasseurs stellaires d'interception



Navette consulaire



Vaisseau diplomatique

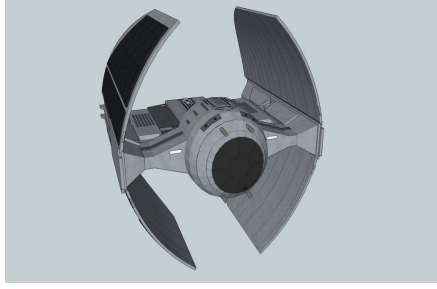


Vaisseau cargo

Chasseurs et navette Tie de la Marine :



Chasseur Tie-Defender 2



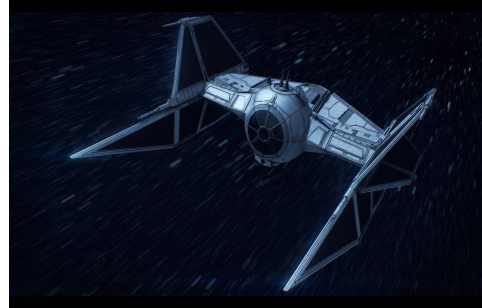
Chasseur Tie Standard



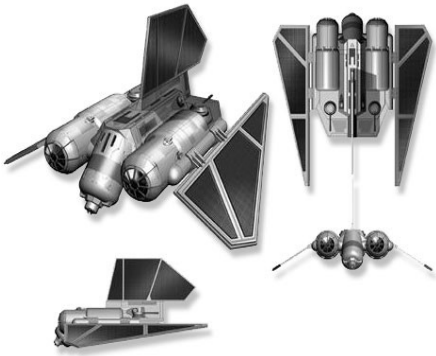
Chasseur Tie interceptor



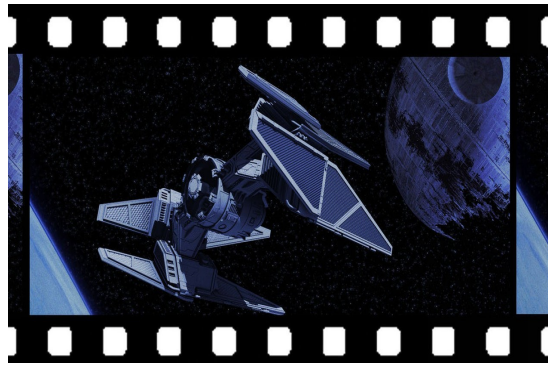
Tie Bombarrier



Chasseur Tie -griffe

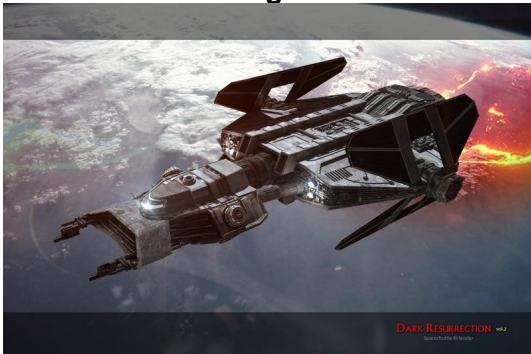


Navette Tie Consulaire



Chasseur Tie d'escorte

Les vaisseaux de guerre :



patrouilleur de système



Frégate des douanes



Croiseur d'interdiction

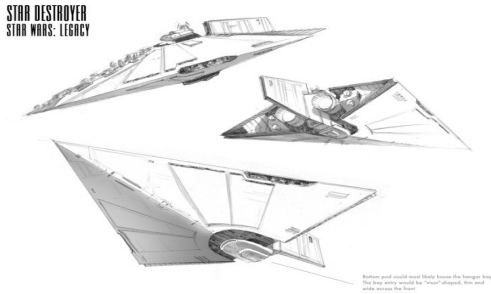


Supercroiseur de classe colossus



Frégate d'escorte de classe ardent 3

Destroyer stellaire de classe Pellaeon 2



Corvette de classe Impériale

Croiseur de classe Nebula 3



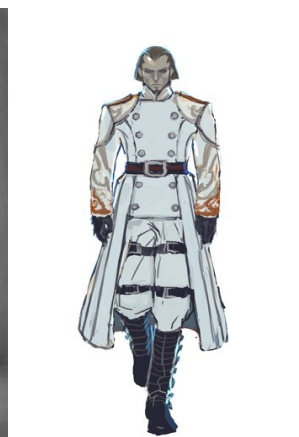
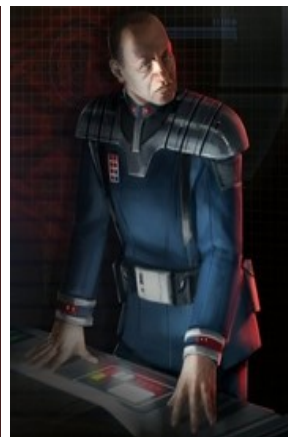
Forceur de Blocus de classe enfonceur

Chasseur Tie de reconnaissance

L'armée Impériale :

L'armée est organisée de la même façon que celle du second Empire à l'époque de Roan Fel. Toutefois les uniformes des unités ont évoluée de façon à mieux les identifier.

Les uniformes :



Gouverneur impérial

Moffs

Amiral

Général

Maréchal d'Empire



Officiers Armée



sous off armée



Officiers Marine



femme officier

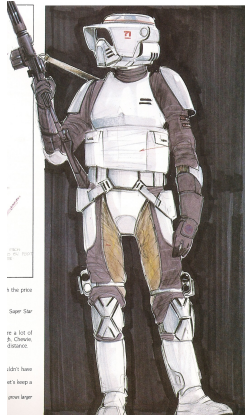


sous-off flotte

Les stormtroopers :



Airtroopers



Scoutroopers



Ictroopers



Seatroopers



Sandtroopers



Shadowtroopers (Commandos)



Pilotes



radtroopers

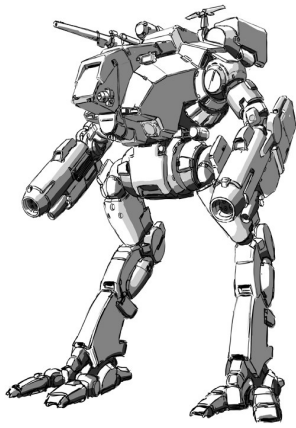


Swamptroopers

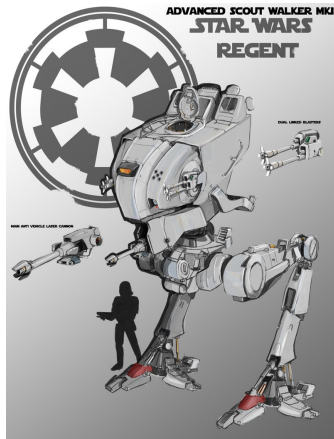


Stormtroopers standards

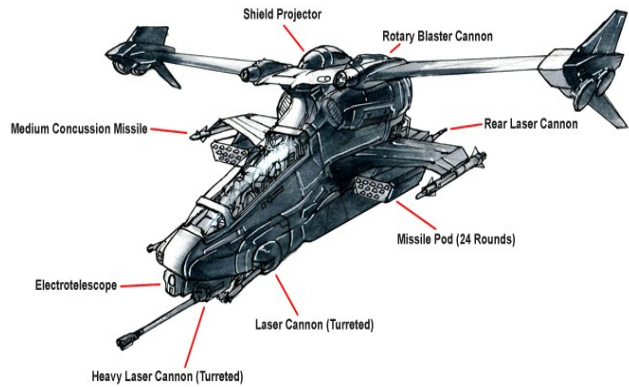
Véhicules terrestres :



Bipode DCA



Bipode soutien d'infanterie



Cannonière .

La Fédération Républicaine :



Nature : : État Fédéral

Organisation : Démocratie représentative où les trois pouvoirs sont répartis entre le gouvernement et son président concernant l'exécutif, le Sénat dispose du législatif, le Haut Conseil est chargé du judiciaire. La Fédération Républicaine est un régime descendant des Républiques Galactiques précédentes, à ceci près que le taux de corruption du sénat est estimé à 2% seulement, et que celui-ci est le chef des armées républicaines. Cette fonction est cependant partagée avec le Président de la Fédération. Il est essentiel de préciser que la Fédération est dotée d'une armée divisée en trois branches et chargée de veiller à la sécurité de ses citoyens et de la nation.

Ligne de Conduite :

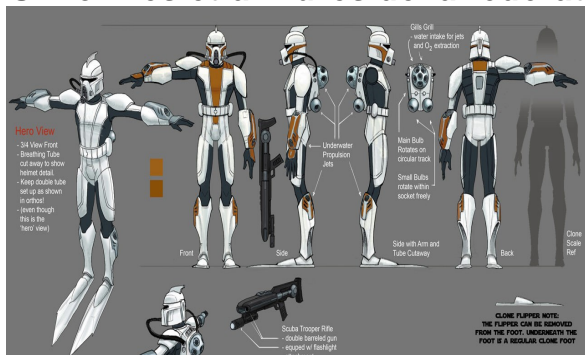
« *Liberté, Prospérité et Solidarité* », voici la devise de la Fédération Républicaine. Nation la plus démocratique de Nantoo Dei. Bien moins militariste que l'Harmonie, et plus diplomatique que l'Empire Sith, la Fédération Républicaine est une nation bien plus pacifiste que les deux nommées ci-dessus. Pour eux, le recours à l'armée est employé uniquement en dernier recours ou en cas d'agression de la part d'une nation étrangère. Bien que la diplomatie soit leur voie royale, la Fédération s'est toutefois dotée d'une armée régulière très bien entraînée et équipée bien qu'en sous effectif significatif par rapport aux autres nations. D'un point de vue relations diplomatiques, c'est le plus ancien allié de l'Ordre Jedi ainsi que la nation la plus favorable au règne de l'Harmonie. Les relations avec l'Empire Sith restent assez froides.

Histoire :

Issue de l'Alliance Galactique et de la confédération des planètes libres, elle s'est constituée sur Nantoo Dei suite à l'exil consécutif à la défaite contre les Yarl's. La Fédération Républicaine fut rebâtie sur les valeurs de démocratie et de liberté et s'opposa très rapidement à l'apparition de l'Empire Sith qui était à l'extrême opposé de l'idéal républicain de la Fédération. Se sentant menacée, la Fédération Républicaine se hâta de s'éloigner tout d'abord de l'Empire Sith en s'établissant sur le continent Leroimus. Une fois établi, ils commencèrent leur bataille diplomatique contre leur ennemi idéologique, et ce ne fut qu'avec la mort d'un officier républicain que l'Harmonie apparut pour apaiser les tensions et s'interposer entre deux belligérants prêts à en découdre. La Fédération Républicaine joua le jeu de la "Paix par les Armes" imposée par l'Harmonie et décida de mener sa nation tout en ayant de bonnes relations avec elle. Alors qu'au début, la Fédération Républicaine se bâtissait lentement, ils découvrirent rapidement que leur continent contenait de nombreuses ressources minières et énergétiques qui contribuèrent à une accélération fulgurante de leur croissance économique. Devenue une formidable puissance financière, la Fédération Républicaine ne tarda pas à attirer les convoitises. D'abord l'Empire Sith qui tenta par le biais de négociations et d'accords pas très nets de s'accaparer les ressources de

la Fédération, mais l'organisme économique de l'Harmonie s'y opposa et menaça rapidement l'Empire Sith de sanctions commerciales à son égard si il ne renonçait pas aux minerais républicains. Puis vinrent les hors la loi... Profitant de leur richesse économique, la Fédération Républicaine se dota aisément d'une armée entraînée, et sophistiquée capable de défendre le territoire contre les agressions de ces bandits. La Fédération emploie fréquemment des mercenaires afin d'appuyer davantage ses troupes en cas de conflit avec ces bandits, ou encore lorsqu'elle ne dispose pas de suffisamment de temps pour déployer des renforts. Cette archive remonte peu avant l'invasion des Yarl's. En ce temps, l'Ordre Jidaï avait déjà subi beaucoup par toutes les guerres qui ont embrasées la galaxie et c'est un maître millénaire qui avait repris les rênes. Iyanna Ariental de son nom, elle venait d'une autre galaxie et se faisait appeler Ildar. Quoi qu'il en soit, du haut de ses dix mille ans, elle remit de l'ordre dans le conseil et épura l'Ordre en chassant tous ces Jidaï si peu scrupuleux avec le Code. Ce renouveau allait prendre des années mais c'est alors que l'envahisseur arriva. Devant la souffrance, bon nombre de Jidaï se laissèrent aller à leur rancœur et embrassèrent le côté obscur, tout ces Jidaï dont Iyanna se jetèrent dans la bataille, clairsemant les forces Jidaï. Devant toute cette tuerie, Iyanna s'engagea dans un combat final mais elle ne put survivre. Cela avait laissé le temps à ses frères et sœurs de se disséminer dans toute la galaxie. Se cachant mais aussi tentant d'aider leur prochain, les anciens gardiens de la paix qu'ils étaient purent survivre. Les 50 ans qui suivirent ont laissé aux Yarl's l'avantage, tentant de les ralentir, de les forcer à se regrouper, de leur faire perdre le plus de temps possible dans des traques. Certains, se sacrifièrent au nom des peuples opprimés. Sortant des ombres, le disciple d'Iyanna qui lui aussi avait vu passer plusieurs millénaires décida de prendre en main l'Ordre Jidaï. Il parcourut la galaxie sous le nez des Yarl's pour contacter tous les Jidaï qu'il pouvait trouver et leur proposa de reformer cet Ordre qui avait déjà tant fait pour tous ces mondes. Altruistes par nature, la plupart d'entre eux acceptèrent. Les voilà, alors, qui se rendirent sur Dathomir. De par sa proximité avec le protectorat Mando, une alliance presque naturelle s'est forgée. Les Jidaï aidant les guerriers Mandaloriens à combattre le plus efficacement leur ennemi commun tandis que la force militaire de ces derniers tenaient les Yarl's en respect. Reprenant d'anciennes installations, l'Ordre Jidaï se reconstruisit. Une enclave Jidaï pareille à celle qui existait jadis sur Dantooine ainsi que des infrastructures provenant de l'ancien Empire Galactique ainsi que d'autres races de toutes sortes. Ils établirent ainsi une usine de droides pour avoir la main d'œuvre nécessaire afin de remettre à neuf tout cela. Leurs liens avec les Mando'ad se développèrent avec les années et ils prirent la résolution de changer quelque peu le Code Jidaï afin de protéger au mieux la galaxie. S'établissant non plus comme les défenseurs de la paix, mais une force capable de faire plier les Yarl's et de sauver les peuples réduits en esclavage. C'était là leur nature même de Jidaï. Il y a environ 60 ans, le grand maître se sacrifia pour le bien de tous et malgré le fait que son nom fut entaché par le côté obscur, il avait sauvé l'Ordre et c'est son disciple qui allait prendre sa suite. L'Ordre avait un nouveau guide, Maugan Ra et il était bien décidé à suivre les préceptes établis par son maître.

Uniformes et armures de la fédération républicaine :



Ice troopers



fore troopers



Airtroopers

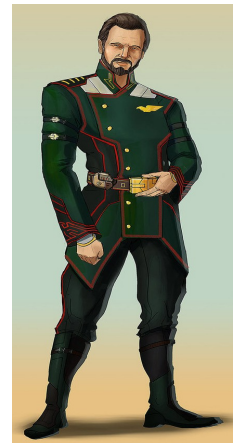
Seatroopers



Infanterie



Garde fédéral républicain



Officier de pont

Officier tech de bord

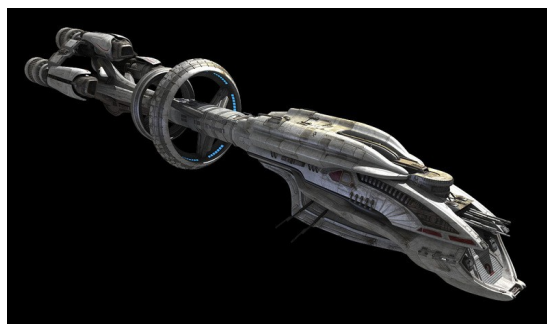
Cdt de vaisseau

Amiral de la flotte

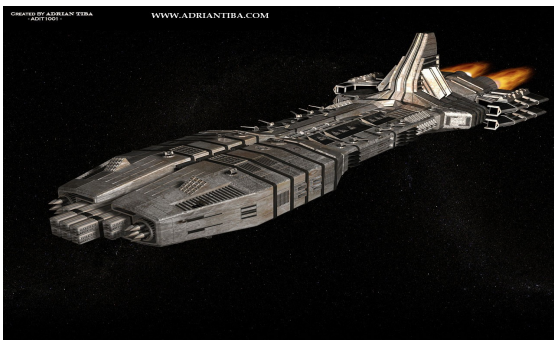
Flotte coloniale et Vaisseaux de guerre :



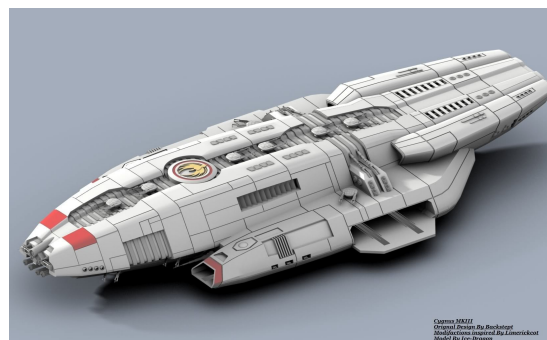
Vaisseau Amiral de la flotte



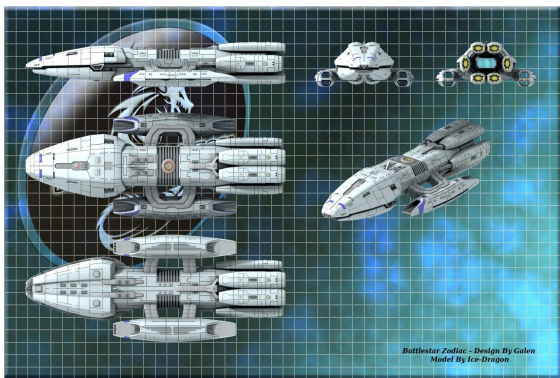
Frégate médicale



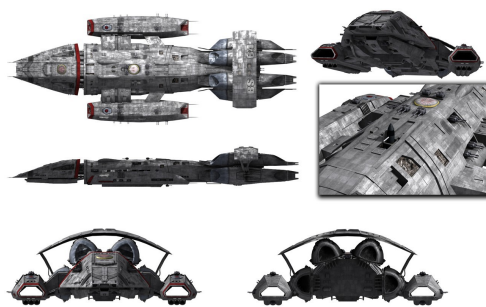
Cargo



Frégate de combat

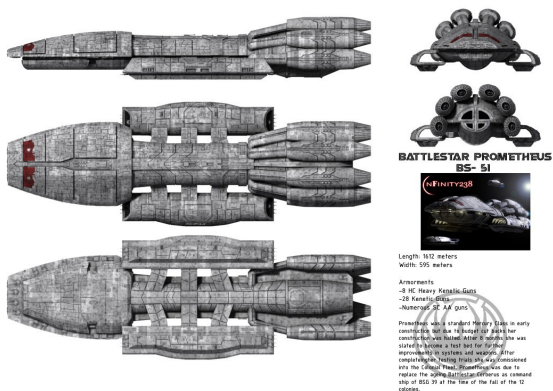


Corvette

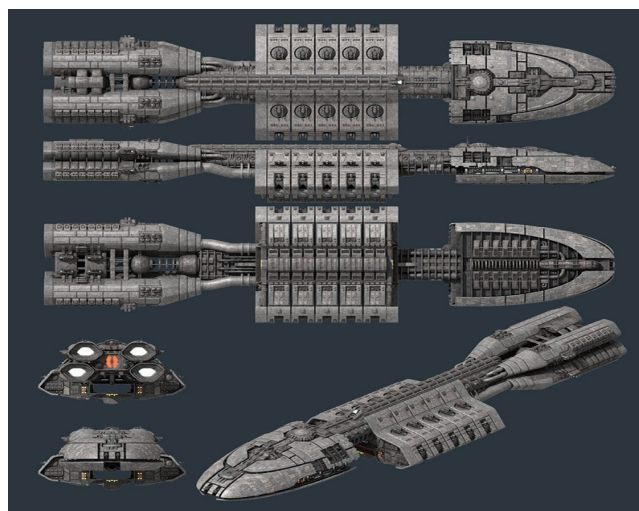


BS-84 POSEIDON
ALKYRIE CLASS REFIT

Croiseur



Destroyer de classe galactica



Vaisseau colonial civil



Cargo



Corvette d'escorte



Frégate d'assaut

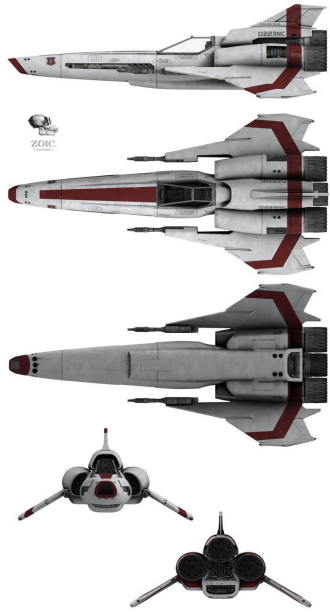


Vaisseau éclaireur

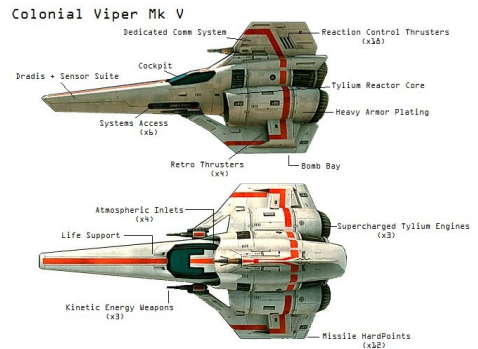
Chasseurs stellaires de défense de la flotte :



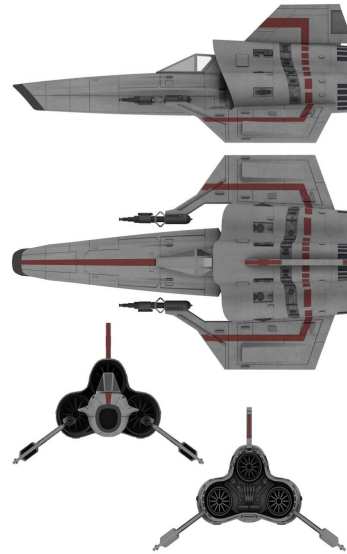
Chasseur de reconnaissance Aile T



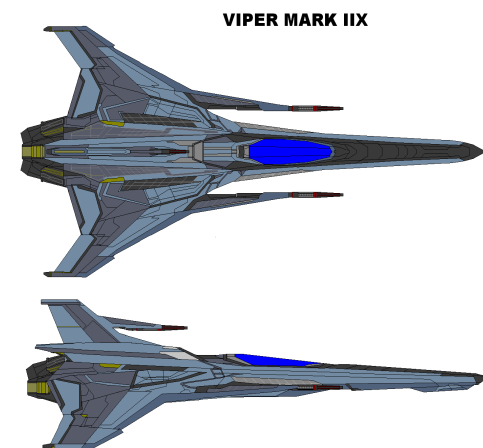
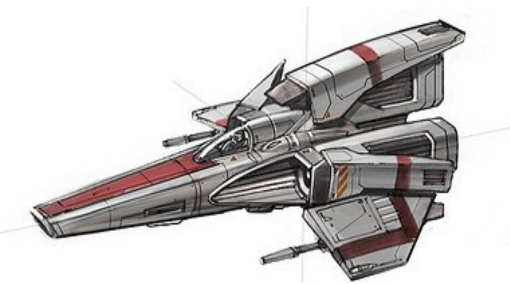
Aile V-2



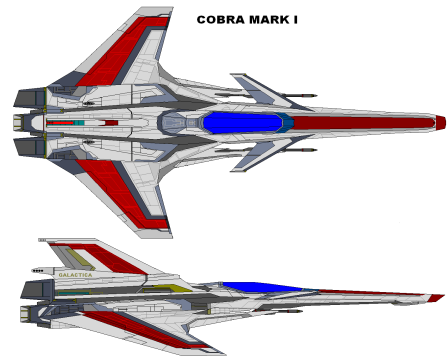
Chasseur Aile A-3



Aile V-3



Chasseur Aile V-4



Le IIIème Empire Sith :



Nature: descendants de la tribu perdue en exil et des héritiers de Dark Krayt contraints à la clandestinité à la mort de ce dernier.

Organisation de la Faction : ce régime est empreint de militarisme. Tout y est organisé de façon très stricte. Par tradition, le dirigeant est appelé Empereur est c'est un utilisateur de la Force des plus puissants. Autour de lui se tient un conseil composé d'officiers expérimentés ayant le titre de Seigneur noir. Enfin, il y a des soldats qui suivent scrupuleusement les ordres des guerriers siths manipulant la Force.

Ligne de Conduite de la Faction : C'est une loyauté étrange pour des Sith que cet Empire. Agissant pour la grandeur de l'Empire Sith, tous s'entraident et se battent pour un but commun. Véritable esprit spartiate, surleur continent, les nobles deviennent soit un militaire, soit un membre de l'ordre du Sith Unique. Ils agissent pour une gloire personnelle ainsi que celle de l'Empire. Autorité et discipline sont les maîtres mots, seuls les plus forts survivent. Le goût pour la trahison et la manipulation à été jugulé avec les siècles passant mais si chacun ne recule devant rien pour obtenir la victoire ou monter en grade, ils ont un grand respect de la hiérarchie et savent qu'ils doivent oeuvrer pour le rayonnement de leur nation avant tout sous peine de tout perdre. Le principe est simple, le talent est la seule monnaie qui a de la valeur chez eux. Si tu es plus doué que ton supérieur, prends sa place sans hésiter et justifie le par tes compétences. Hormis cela, ils respectent les ordres et aspirent tous à ce que l'Empire Sith se rende maître de Nantoo Dei et soit respecté comme une civilisation brillante dont la place dans la galaxie est légitime.

Histoire :

Il y a bien longtemps, il y avait un Ordre Sith. C'était un culte de la souffrance et du pouvoir, une ode à la destruction, le chant maudit louant les pires exactions. La Force était le maître mot, le côté obscur était fort et les Sith persuadés ne pas avoir leur égal dans la galaxie, puis Palpatine chuta, le grand Dark Krayt tomba également obligeant ses partisans à renouer avec les ombres... Puis un jour, les Yarls arrivèrent, une race puissante et belliqueuse. Ils attaquèrent sans pitié cette galaxie qui goûtait enfin à la paix. Jidaï, Sith, Républicains, 4ème Empire... tous sans exceptions furent pris pour cible de leur rage inextinguible. Il semblait impossible alors de les vaincre. Un Seigneur Noir se leva dans ce marasme et comprit qu'il fallait préparer le futur car le présent était d'ores et déjà perdu, la défaite inéluctable. Sans la moindre honte, il élimina tous ses opposants, tous les plus puissants de son ordre afin de créer une nouvelle philosophie et un nouvel ordre qui serait connu sous le nom de l'Empire des Siths Unifiés. Sur le peu de manuscrits qu'il reste aujourd'hui, on parle de l'Empereur, mais rien sur cette guerre si bien que tout est devenu une sorte de légende. Toujours est-il que quand cet Empire Sith, enfin ce qu'il en restait, fut déporté sur Nantoo Dei, les adeptes du côté obscur suivirent à la lettre cette Loi de l'Unification. Que l'on veuille le pouvoir, la puissance, le contrôle, c'est l'Empire Sith tout entier qui doit en récolter les fruits. Quoi qu'on fasse, agir pour l'Empire est la seule chose qui importe vraiment. A cette époque donc, l'Empereur, enfin un de ses successeurs, décida de bâtir une cité sur les terres hostiles appelés Mantodar et les disciples du côté obscurs y seraient formés tout comme les soldats qui seront la force qui régnerait sur ce monde. Il fallait se débarrasser des Yarls... Aussi les Sith dirigeaient d'une main de fer cette armée, envahissant des villes, des territoires entiers, recrutant certains, exterminant les autres ou les réduisant en esclavage mais ils n'étaient pas seuls à vouloir se débarrasser de ce peuple qui les avait obligés à se réfugier sur cette planète lointaine. C'est dans cette ambiance chaotique que les habitants de Nantoo Dei purent s'unir et chasser les Yarls de la planète. On voulait enfin vivre en liberté mais c'était sans compter sur les Sith. Le peuple de la planète ne voulait, bien sûr, pas échanger une vie d'esclave pour une autre et s'unirent derrière un chef charismatique et malgré leur pouvoir, l'Empire Sith fut balayé quand harmonie fut créée. Il fut décidé d'isoler les Sith et tout ceux qui les avaient suivis sur leur territoire hostile et infernale, cette terre volcanique qu'était le continent de Mantodar. On brûla la plupart de leurs antiques manuscrits, on détruisit leurs armes, leurs vaisseaux et leurs holocrons... tout ce qui pouvait faire d'eux une menace et la paix fut instaurée sous la tutelle du gouvernement d'Harmonie. Presque privé de tout, l'Empire Néo-Sith put tout de même survivre et là où les Sith auraient pu tuer les plus faibles par vengeance ou simple caprice, les officiers de leur armée démantelée furent de véritables meneurs d'hommes, ce qui permit à l'Empire Sith de subsister, une nation vit le jour. Ils s'adaptèrent petit à petit à ce climat volcanique et, année

après année, l'Empire se reconstruit. L'armée et plus particulièrement les officiers prirent une place prépondérante dans l'Empire et l'on vit naître une population descendante de Sith et des militaires dont le seul rêve était de combattre, vaincre et diriger la planète. Loin d'être devenu une nation d'aigris et de brutes sanguinaires, la discipline y était devenu un maître mot. Une discipline des plus strictes et cruelles où seuls les plus forts et les plus rusés peuvent survivre. Chaque famille noble rêve de voir leurs fils et leurs filles devenir général ou seigneur Sith mais la formation est rude. Tous les habitants regardent leur armée avec fierté et les guerriers Sith avec admiration. Encourageant le dépassement de soi, les plus jeunes se battent entre eux, se trahissent pour devenir le bras armé de leur nation, Mantodar. Toujours sous l'égide de la Loi de l'Unification, on ne trahit ou ne tue que pour la pérennité de l'Empire Sith... une loyauté étrange. Manipulation et violence, cruauté et fermeté, voilà ce qui a fait de l'Empire Sith ce qu'il est aujourd'hui.

Uniformes et armures des Siths :



Fantassin



Rôdeur



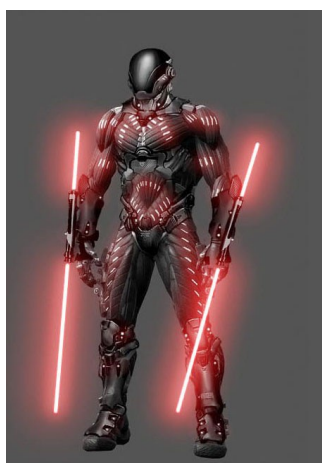
Sith lord



Sabre Sith



Croisés Siths



Etripeurs Siths

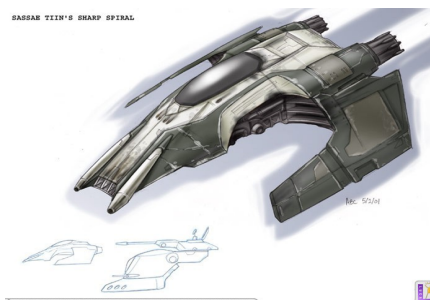


Soeur-Inquisitrice

Vaisseaux Siths :



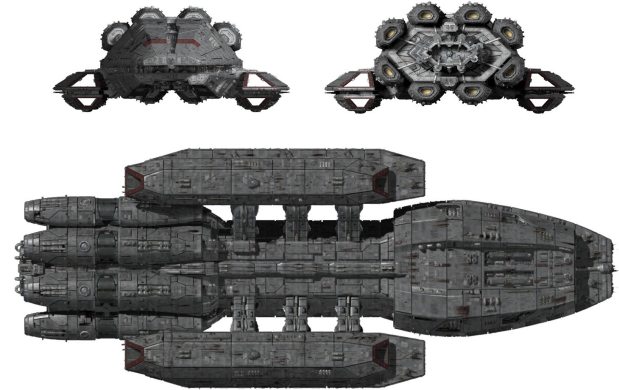
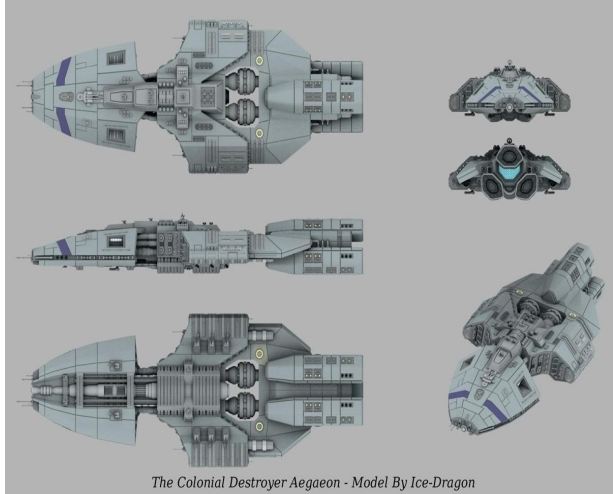
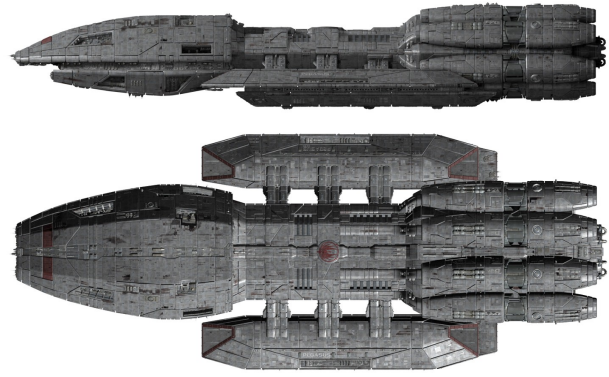
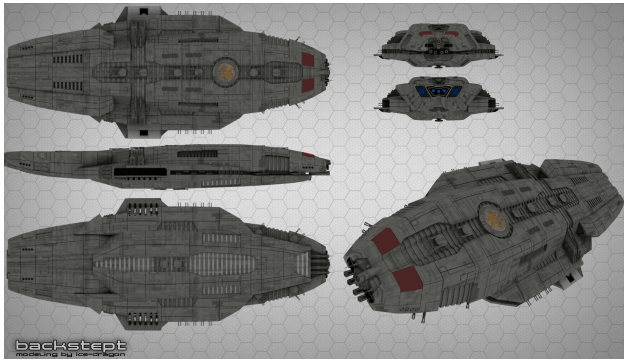
Chasseur razorblade



Chasseur de classe Fury II



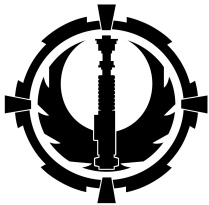
Chasseur faucon stellaire



The Colonial Destroyer Aegaeon - Model By Ice-Dragon

Croiseurs de classe battlestar.

La Théocratie Jedi :



Nature de la Faction : : Ordre de Manipulateurs de la Force

Organisation de la Faction :

L'Ordre Jidaï dispose d'un Grand Maître Jedi. Celui-ci préside le Haut-Conseil qui rassemble les 10 Maîtres de l'Ordre, et ensemble, ils décident des actions ou projets à l'ordre du jour. Enfin viennent les Chevaliers Jedi, chargés d'accomplir les missions données par le Conseil, et de former les padawans.

Ligne de Conduite de la Faction :

Devenir un Jidaï demande l'engagement le plus profond. La vie d'un Jidaï est une vie de sacrifices. Ceux qui montrent une aptitude pour la maîtrise de la Force sont choisis parmi les plus jeunes enfants, ce sont les parents en accord avec l'enfant qui décident si oui ou non, ils veulent bien qu'il devienne Jidaï. Puis ils sont envoyés au temple de leur planète pour commencer leur formation. Dès le début de leur entraînement, ils vivent une vie simple, suivent le Code Jidaï qui tolère désormais les possessions matérielles raisonnables, ainsi que l'attachement émotionnel contrôlé. Ce dernier aspect est cependant mal vu de la part de certains Jidaï plus traditionalistes, voire réactionnaires. D'autre part, en devenant Jidaï, l'individu ne peut plus porter des titres de noblesse ou encore de grades militaires : il est chevalier et donc seulement membre de l'Ordre et n'est donc pas autorisé à porter ce genre de distinction. La formation d'un padawan est dirigée par un chevalier expérimenté ou un maître, jusqu'à ce que l'individu soit prêt à devenir un Jidaï à part entière.

Nouveau Code Jidaï :

Les Jidaï sont les pourvoyeurs de la paix galactique.

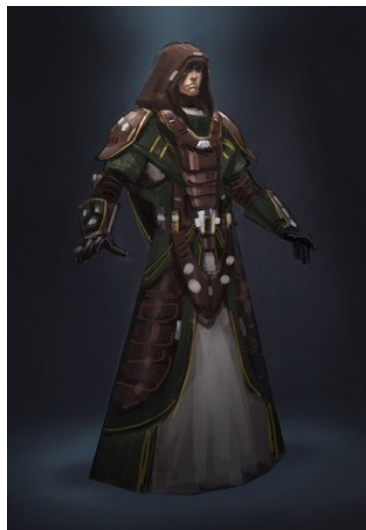
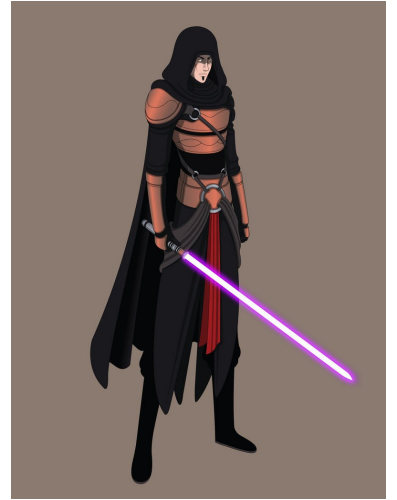
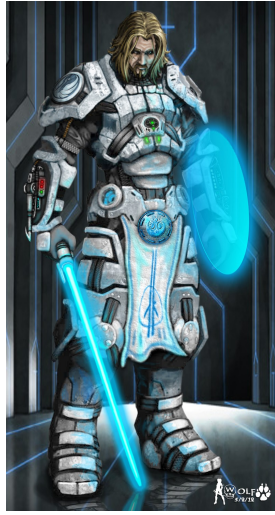
Les Jidaï utilisent leurs pouvoirs pour défendre et protéger.

Les Jidaï respectent et préservent la vie.

Les Jidaï servent autrui, mais ne le dominent pas.

Les Jidaï recherchent la sagesse à travers le savoir et l'instruction.

Avant l'invasion des Yarls l'ordre était redevenu une organisation religieuse qui enseignait son savoir et prodiguait ses sages conseils aux gouvernements qui le sollicitaient. Mais quand les Yarls se manifestèrent les rangers galactiques furent vite dépassés et surclassés au combat ce qui poussa les jidaï à sortir de leur retraite pour redevenir des combattants émérites et incarner de nouveau l'espoir de la galaxie.



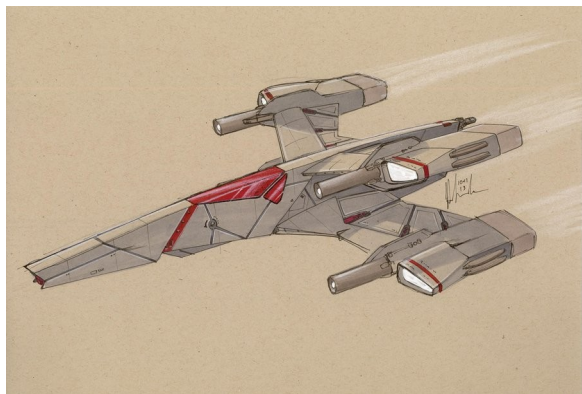
L'ordre des nemesis :



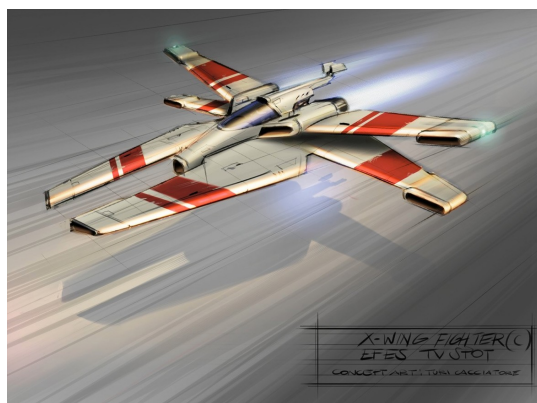
Cette faction de l'ordre Jidaï est un peu particulière car bien qu'appartenant à l'ordre, ils forment un sous groupe uni par la volonté farouche d'annihiler les Yarls, de débarrasser la galaxie de ce fléau. Ils utilisent donc tous les moyens pour y parvenir sans faire de victimes autre que les Yarls, c'est pourquoi ces attaques ciblées peuvent parfois prendre la forme d'assassinats. Ils sont experts en infiltration, espionnage et techniques d'assassinats excluant l'usage de la Force pour éviter la tentation du côté obscur et par soucis de discrétion. Cela les amène plutôt à développer des pouvoirs utilitaires mais avec parcimonie car un usage de la Force trop près des yarls pourrait signer leur arrêt de mort. Dans tous les sens du terme, ils sont devenus silencieusement mortels. Leur existence n'est qu'un mythe aux yeux des Yarls car ils n'admettent pas que les jidaï puissent tolérer ce type d'individus dans leurs rangs, ils ne les pensent pas aussi audacieux, ils n'ont pas conscience que l'histoire a fait son oeuvre et que l'ordre a évolué durant tous ces millénaires. Toutefois, les succès qu'ils commencent à obtenir suscitent la peur chez l'ennemi surtout depuis que les nemesis ont redécouvert certaines des techniques des dervishs seguyi. Les autres jidaï se méfient d'eux et s'inquiètent de leur stratégie redoutant qu'ils succombent au côté obscur. Le chef des Nemesis pour éviter cela a donné des gages au nouveau haut conseil. Il a, en outre, fait secrètement appel aux siths les plus ouverts d'esprits ou les plus modérés pour constituer un groupe d'une centaine d'individus exerçant en binômes (Jidaï-Sith) : un maître, un apprenti en un clin d'oeil ironique à l'histoire des Siths héritiers de Dark Bane. Ils arborent tous un costume tenant à la fois des anciens jedi et siths. Ils peuvent utiliser un sabre laser, mais ce n'est nullement la règle, car là aussi la discrétion est leur plus grande chance de survie face aux Yarls, d'où le fait que ce choix ne soit pas systématique.



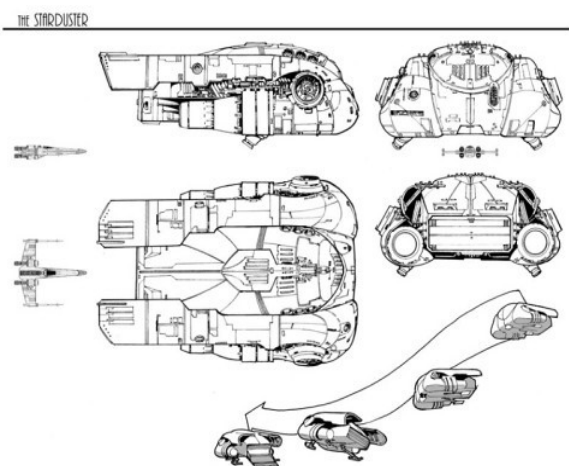
Les vaisseaux Jidaï :
Chasseur d'interception



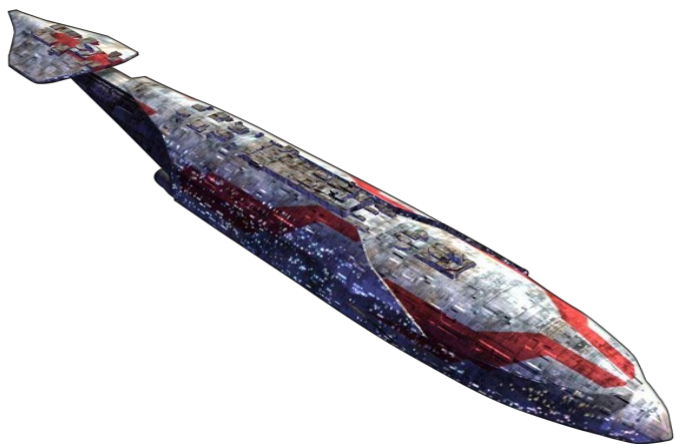
Aile XT72 bomber



Aile XT-71 d'assaut



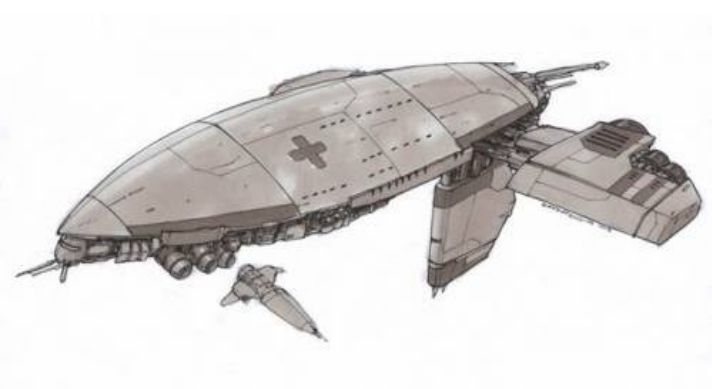
Vaisseaux Jidaï de la flotte de Nantoo Déi :



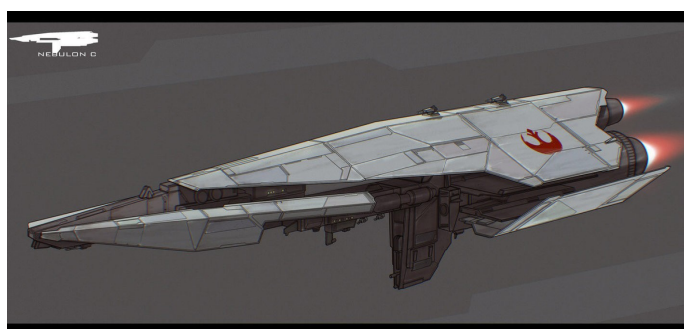
Vaisseau civil



Croiseur



Frégate médicale



Corvette

Le Protectorat Mandalorien :



Nom du dirigeant : Mandalore the Sovereign

Nom du suppléant : Aucun, en cas d'absence de Mand'Alor, le conseil des clans prend alors le relais, mais si Mand'Alor est tué, alors le premier guerrier constatant son décès et reprenant le masque devint le nouveau leader.

Activité de la société : Défense du secteur de Mandalore, incluant Mandalore elle-même, Concord Dawn, Vorpa'ya et Gargon. Les protectorats doivent défendre ses planètes contre toutes menaces. En échange, ils sont assurés de la loyauté de leurs populations envers les Mandaloriens et leur culture.

Relations : Isolé de tout, les Mandaloriens sont engagés dans une croisade contre la civilisation Yarl qui dure depuis maintenant 200 ans. Les autres organisations leurs sont pour le moment inconnues.

Emplacement du QG : La planète Mandalore, dans le système Mandalore.

Histoire :

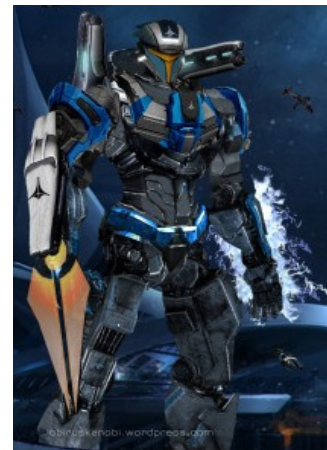
• Si l'on ne présente plus le peuple Mandalorien, un peu d'histoire sur les protectorats restent toujours utiles. Fondés il y a fort longtemps, lors de la guerre des clones, par Mandalore the Resurrector, Les protectorats sont une organisation qui vise à défendre un secteur de la galaxie de la corruption et de l'influence étrangère, tout en permettant à la civilisation Mandalorienne de retrouver des couleurs après avoir frôlé la destruction. Lors de l'invasion Vong, Les protectorats de Mandalore étaient sous le contrôle de Boba Fett . A l'époque de l'invasion Yarl c'est une femme qui était Mandalor. Alors qu'elle se préparait à un combat contre les Siths qui tentaient un coup de force, elle déclara la croisade contre l'agresseur Yarl et envoya plusieurs conseillers militaires dans les armées étrangères afin de préparer les défenses. Ainsi, les informations recueillies par ses derniers permirent d'établir une stratégie efficace. Depuis 100 ans, Mandalore défie les Yarls plus que n'importe quel autre organisation. Préparés à un conflit de grande ampleur contre des utilisateurs de la Force, les mercenaires d'élites furent capables de repousser les envahisseurs. L'héritage de Miranda Ordo survit encore aujourd'hui. Devenue une véritable forteresse, la planète Mandalore compte désormais sur son armée grandissante, entretenue sans cesse par la production de clones dirigés par les véritables guerriers Mandos, ainsi que par ses traditions datant de temps immémoriaux afin de continuer à défaire ses ennemis. Mais ils sont plus isolés que jamais malgré le soutien de l'amas de Hapès, alors que l'Empire Yarl tente de traiter une par une chaque poche de résistance. Que ce chapitre soit le dernier de leur histoire, ou une nouvelle page glorieuse de ce peuple, les guerriers Mandaloriens combattront jusqu'au dernier soldat afin de préserver leur indépendance et leur honneur et pour garder intacte leur fierté de combattants, l'armée de fermiers - mercenaires s'étant mue en une véritable force de défense territoriale efficace et intraitable pouvant compter sur leurs nouveaux alliés de circonstance : les Jidaï et les Hapiens.



Les Soldats Mandos



Armure du Manda'lore



généraux



colonels



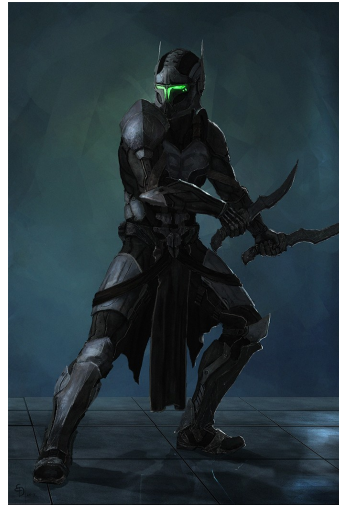
commandants



Majors



Capitaines



Forces spéciales

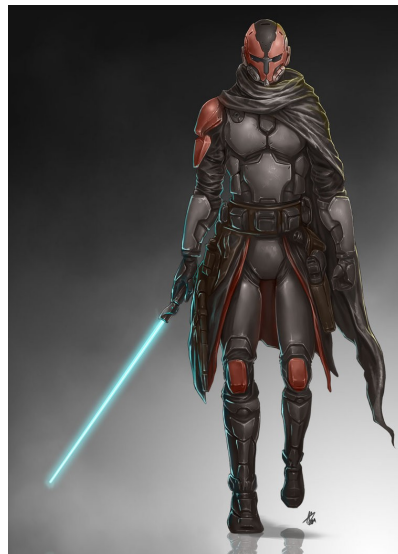


plongeurs d'élite

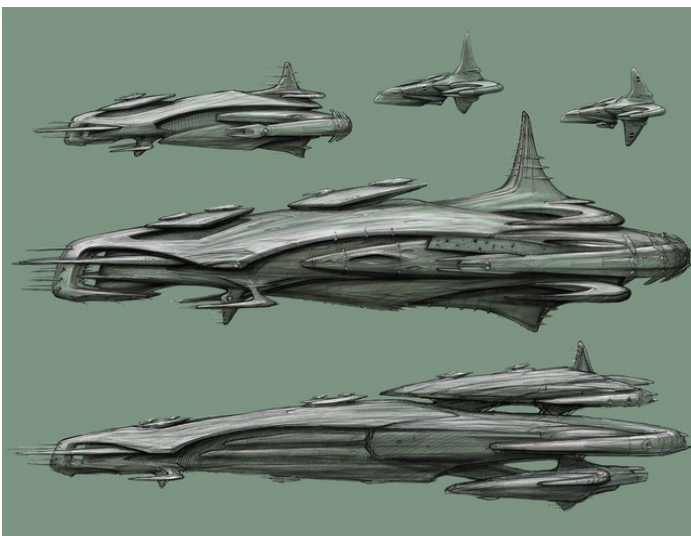
Les Protecteurs Mandaloriens :

Guerriers sensibles à la force, uniquement armés d'un sabre laser et dotés d'une armure en Beskar. Comme les chevaliers impériaux, ils utilisent des pouvoirs destinés à renforcer leurs aptitudes au combat sans être directement offensifs mais contrairement aux jidaï, suivant les circonstances, ils peuvent attaquer en premier, toutefois, ils ne s'acharnent pas sur leurs adversaires, qu'ils préfèrent mettre hors combat plutôt que se laisser à les tuer. Ces hommes et ses femmes constituent l'élite des mandaloriens, ils incarnent le cauchemar des Yarls qui n'étaient pas préparés à rencontrer de tels adversaires. Ces mando'ades d'un genre nouveau constituent en quelque sorte les forces spéciales des Mandaloriens remplissant toujours les missions les plus périlleuses. Ce sont les défenseurs du peuple Mando'ade lorsque leurs propres talents individuels ne suffisent plus. Ils sont vus comme le dernier rempart entre Mandalore et les Yarls.





Vaisseaux Mandos :



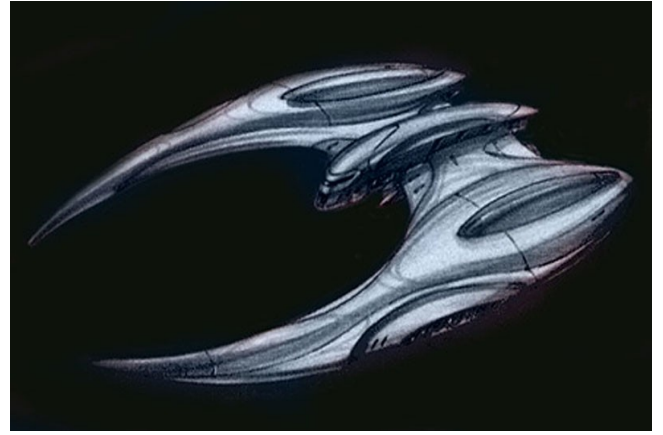
Croiseur Destroyer, fregate, corvette, aviso



transport de troupes



Vaisseau de ravitaillement



Chasseur Besuliiik 3

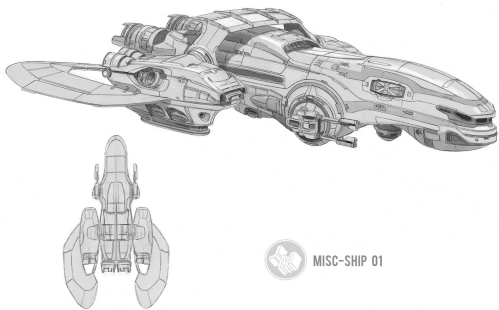


Chasseur rapace



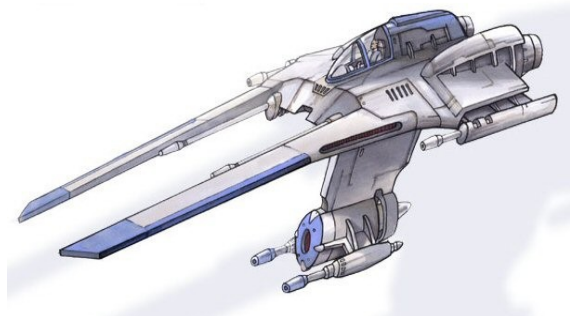
drex files

Chasseur Manta

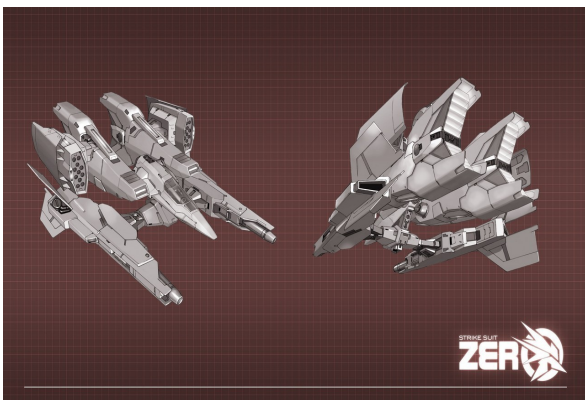


MISC-SHIP 01

Vaisseau de transport de troupes



Chasseur dent de sabre



drex files

L'Empire Droïd :



Cette entité politique fut créée à la fin du 11ème siècle après la mort de Palpatine. L'empire est dirigé par le cyborg ultime : 1/3 Vong, 1/3 humain et 1/3 Machine. Son nom est Omnus en référence à son haut niveau de conscience lié à la programmation initiale du superordinateur qui lui a donné naissance et dont la tâche était de prévoir les intentions géopolitiques des voisins de l'AG de l'époque. C'est la prise de contrôle de la machine par un Sith grâce à la Force que cette « abomination » a pu naître. De nos jours, Omnus reste pour l'instant isolé du reste de la galaxie caché aux yeux des Yarls grâce à un procédé de camouflage similaire à celui du IVème Empire. Il se peut qu'il soit en train de les étudier afin de préparer une contre-attaque, ou peut-être attend-t-il de voir comment les bios vont s'en sortir pour ensuite prendre le relais des Yarls et prendre possession de leurs territoires. Très peu de gens connaissent son existence, pour l'histoire il est censé s'être disloqué par lui-même juste avant l'invasion des Yarls, le siècle dernier. Son plus grand atout : une tribue de Shards adeptes du côté obscur, l'ayant rejoint, il y a environ 50 ans. Ils lui permettent d'avoir des troupes « droïds » maîtrisant la Force. A lui permet donc d'optimiser ses calculs pour concevoir une stratégie plus efficace quand les Yarls le découvriront.

Apparence des machines pensantes :



Droïds citoyens



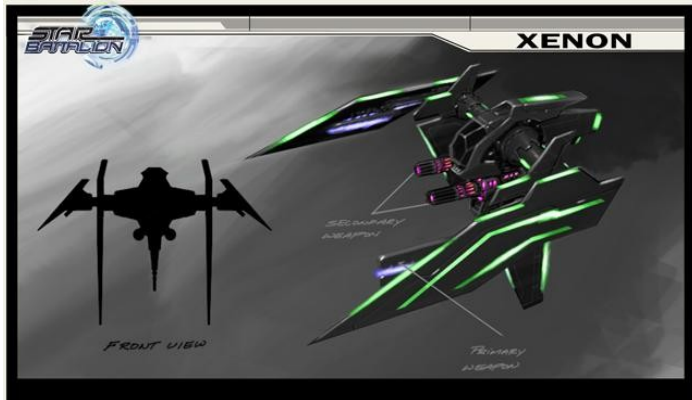
Droïds de sécurité



Droïds guerriers



Vaisseaux de l'empire Droïd :

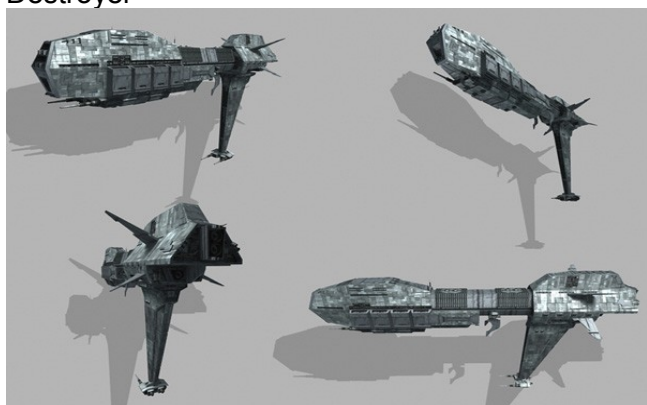


Chasseur



Frégate

Destroyer



Croiseur



Omnus le supra ordinateur cyborg a recruté une faction sith dissidente qui n'a jamais accepté la cohabitation avec les républicains de Nantoo Déi, mais aussi des shards passés du côté obscur qui sont devenus l'équivalent de seigneurs sith parfaits aux yeux d'Omnus. Les siths bio quant à eux sont devenus des cyborgs ultimes un peu comme grievous mais en plus sophistiqués.



Cyborg



Shard



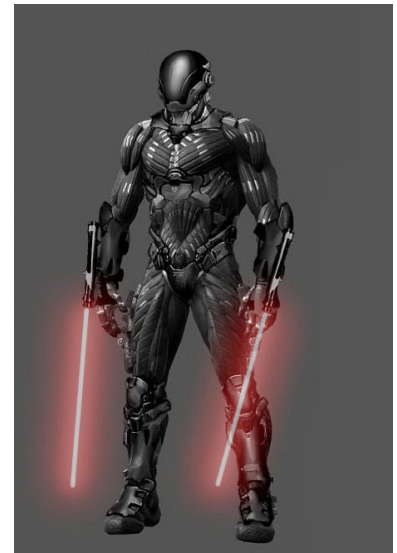
shard



Cyborg géant



Cyborg ravageurs



Shard

Les conditions de vie sous la férule des Yarls :

L'hégémonie Yarls dirige la galaxie d'une main de fer, mais après avoir connu plusieurs régimes dictatoriaux au cours de leur longue histoire commune les peuples qui la composent, sous des apparences de résignation, sont plutôt enclins à combattre tous ceux qui veulent s'arroger des droits sur leurs existences, leur passé parfois douloureux ayant profondément marqué leur inconscient collectif. Et cela les Yarls le savent, ils déploient donc des trésors de manipulation pour conserver la cohésion de leur empire. Ils sont prêts à tout pour y parvenir. C'est pourquoi, sur les territoires historiquement plus prompts à une rébellion ouverte, certains haut-préfets des Yarls adoucissent avec parcimonie les règles afin de prévenir les soulèvements. La propagande est leur premier outil. Celle-ci va de paire avec la désinformation. Sur les planètes isolées, depuis la disparition de l'holonet organisée par les Yarls, des porteurs de nouvelles qui leurs sont inféodés apportent des nouvelles tronquées des mondes extérieurs et plus de propager insidieusement une vérité orientée dans les intérêts des Yarls. Du genre s'ils font profils bas et suivent les ordres tout se passera bien, ils pourront survivre et faire prospérer leur monde sous la haute bienveillance de la Sith'ari qui veille sur eux et les protège. La distraction du peuple est aussi un élément fondamental de la stratégie Yarls pour éviter les insurrections. Offrir du spectacle à la populace et pourvoir à leur nourriture. La plupart des gens pensent que le message officiel est un peu exagéré mais s'appuie sur un fond de vérité, les rebelles sont présentés comme une menace.

L'esclavagisme fait partie des moyens utilisés par les Yarls pour faire prospérer leur empire. La plupart des peuples de la galaxie sont réduits en esclavage pour une période plus ou moins longue sous différents prétextes, même si en théorie, la population est libre. De temps à autres, des recrutements forcés ont lieu, sur une planète on les organise sous couvert de service obligatoire à la patrie. Ce type de recrutement prévoit une durée de 5 ans, mais bien peu rentrent un jour chez-eux car souvent, ils meurent avant. Sinon, les condamnés par la justice Yarls alimentent aussi les rangs des esclaves. Suivant le crime cela peut varier de 6 ans à Perpétuité. Les dénonciations calomnieuses encouragées par l'administration Yarls. Les personnes croulant sous les dettes, ou qui ne peuvent payer les impôts, et qui se résignent à devenir des esclaves volontaires (ils payent leurs dettes avec leurs corps, se sacrifiant pour protéger leurs familles et proches) sont aussi pour les Yarls source de main d'oeuvre corvéable à merci. Comme il est fréquent que les esclaves changent de mains, ils ne sont marqués qu'une seule fois, pour indiquer leur statut, mais la marque n'indique pas leur propriétaire. Ces indications sont généralement tatouées sur leur nuque sous la forme d'un codebarre et sur les vêtements qu'on leur donne.

La technologie :

Les 12 colonies qui composent les vestiges de la confédération galactique ont été contraintes à une régression technologique très importante liée à leur condition d'exilés. Les répulseurs ont disparus, les blasters sont devenus très rares, si bien que les armes à feu sont redevenues la norme. Les droids ne sont plus très courants en raison du manque de savoir-faire en la matière. En revanche, la cybernétique est très présente pour tenter de compenser. Pour le reste, rien n'a changé hormis qu'en médecine, le bacta est inconnu, ce qui amoindrit grandement les chances de survie des soldats les plus gravement blessés.

Les planètes importantes de la galaxie :

Korriban :

Planète à la destinée aussi sombre que les peuples qui ont foulés son sol, Korriban fut, il y a plusieurs millénaires la planète mère de ceux qui se feront appelés plus tard, "les Yarls". Ce n'était que justice pour ceux qui ont été réduits en esclavage par les Jedi Noirs que de reprendre les clefs de leur foyer. Korriban est aujourd'hui la capitale galactique. Elle est le siège du palais royal Yarl, construit sur les ruines des anciens mausolées sith.

Dromund Kaas :

Suffisamment proche de Korriban pour rester sous l'oeil acerbé de la Sith'ari, Dromund Kaas est devenue au fil des siècles le siège de l'amirauté Yarl. C'est de cette planète que l'armada Yarl est gérée et déployée sous la responsabilité de l'amiralissime et de ses hauts-préfets de secteurs. Dromund Kaas est devenu un véritable bastion. Un gigantesque bouclier planétaire la protège de tout accès non autorisé.

Begeren :

Située dans la Bordure Extérieure, au coeur de l'espace sith, près de Kalsunor et d'Ashas Ree, dernière planète au terme de la route hyperspatiale qu'on appelait Kamat Aegit. C'est cette particularité, cette position "d'impasse", qui orienta le choix de la Sith'ari quant à l'implantation de l'unité de clonage Yarl. Ardemment défendue par une flotte affectée à cet effet, Begeren reste une véritable place forte à prendre pour les résistants.

Coruscant :

La décision de faire de l'ancienne capitale galactique un gigantesque centre de détention fut prise par la Sith'ari plus comme un symbole de victoire que par un souci d'efficacité et pourtant.... La mise en place d'un blocus planétaire interdisant toute évasion transforma en quelques dizaines d'années le joyau galactique en squelette de métal pourrissant sous les assauts de la végétation Vong. A la surface, le chaos est présent, la loi du plus fort règne en maître et les habitants n'ont que peu d'espoir de vivre au delà d'un certain âge ...

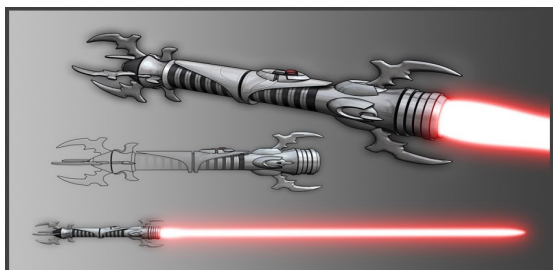
Nar Shaada :

La lune des contrebandiers n'a jamais aussi bien porté son nom qu'en cette période de guerre. Le marché noir et la contrebande n'ont que rarement été aussi lucratif. De mémoire d'homme les chasseurs de primes et autres pirates n'ont jamais été aussi riches eux qui se cachaient autrefois de peur des autorités circulent librement dans les rues et y font la loi. Les cartels hutts ont pris l'ascendant et contrôlent la quasi totalité des trafics en tout genre. Rien ne semble pouvoir enrayer cette machine qui fait le bonheur des contrebandiers et autres aventuriers de l'espace.

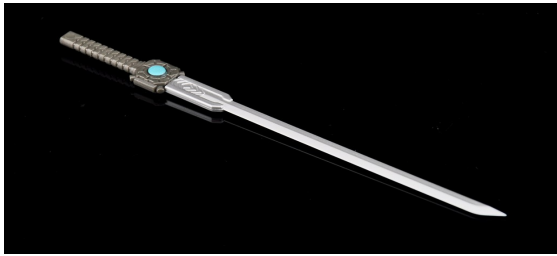
Mandalore :

Siège politique, constitue le verrou du protectorat, mais l'on y trouve également Concord Dawn et Vorpa'ya, deux planètes agricoles devenu le coeur du ravitaillement en vivre, ainsi que Gargon, une ancienne planète de bandits pacifiée et convertie en monde usine produisant sans cesse toujours plus d'équipement militaire pour le front.

Les armes :



Sabres laser Mandos



vibro-lame



pistolets mitrailleurs



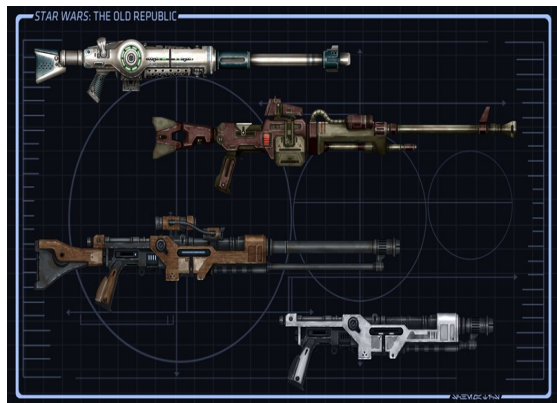
revolver



revolver



fusil d'assaut



fusils blaster



pistolet blaster de sport



revolver blaster

Les peuples extra-terrestres :

Les Ryns :



Les yuzhan Vongs :



modeleur



guerriers