

# STAR WARS :

## **Les Techno - Jedi :**

Il s'agit d'une caste d'individus mystérieux peu nombreux qui parcourent la galaxie et explorent ses régions inconnues dont ils sont très probablement originaires, car à l'échelle de la civilisation galactique connue, seuls quelques rarissimes témoignages font état de leur existences et le plus souvent ils ne sont pas pris au sérieux, pensez-donc ! qui pourrait surpasser les pouvoirs mystiques des Jedi à fortiori à l'aide de la technologie ? Repoussant toujours plus loin les limites de leur connaissance du cosmos et des êtres qui y vivent et cela certainement depuis des millénaires ; peut-être même depuis l'époque de l'empire infini des Rakatas, ils explorent la galaxie. Leurs prouesses technologiques sont telles, qu'elles sont assimilées à de la magie. Ce sont des observateurs perpétuellement en quête de connaissances. Nul ne sait quels sont leurs véritables desseins, ni leurs motivations. De temps à autres, ils apparaissent puis disparaissent sans laisser de traces après avoir aidé des gens, on ne sait pourquoi. Ils se déplacent à bord de vaisseaux monoplaces furtifs. Parfois des témoins racontent les avoir vu contrôler des limaces spatiales gigantesques et des mynocks géants cyborgs leur permettant de franchir les immensités stellaires, d'autres parlent de grands vaisseaux noirs monolithiques. Ces témoignages certainement avinés sont peu fiables. Personne ne sait comment ils se nomment eux-mêmes en réalité. Le terme de Techno-Jedi a été créé par les rares témoins qui ont eu un contact avec eux. On a pu également observer que ce sont essentiellement des humains ou des presque humains (*Hapiens, Lorradiens, Mirialans, Balosar, Zeltron, Ropagu, Nagai, Chiss, Wrooniens, Codru-Ji, Ferroans, pantorans, Omwati...*) Certains supputent qu'ils sont les derniers héritiers ou descendants culturels des célestes, l'un des premiers peuples de la galaxie. Leur technologie leur donne des facultés hors du commun pour des gens non sensibles à la Force, si bien que parfois, même les plus grands maîtres de cette dernière se trouvent démunis face à ces êtres surprenants.

En fait, ils ne sont plus vraiment organiques, même s'ils le furent par le passé. Leur initiation passe obligatoirement par l'inoculation d'un nanovirus qui les transmute en une créature organo-synthétique. Ils deviennent une sorte machine pensante tout en conservant des fonctions vitales d'un bio (manger, dormir, boire, déjections...) ce changement est marqué par leur teint grisâtre cireux. Des yeux bleus aux iris luminescents, des ongles noirs et la chute de tous leurs cheveux et de leur système pileux sont leurs principales caractéristiques physiques. Il n'éprouvent plus d'émotions qu'elles soient négatives ou positives. En revanche, ils ressentent toujours des sentiments, mais ceux-ci ont perdu en intensité. Après l'injection du nanovirus, ils deviennent capables de s'auto-réparer, leur force physique devient prodigieuse, de même que leurs capacités athlétiques, ils ont une endurance et une résistance bien au dessus des normes habituelles. En revanche, ils sont vulnérables aux températures extrêmes et aux décharges d'EMP. Les radiations et le vide spatial ne les affectent pas. La vue et l'ouïe sont accrues, leurs facultés cognitives les rendent aussi performants qu'un droïd, leur empathie avec les machines est d'ailleurs sans égale ce qui leur permet parfois d'en prendre le contrôle à distance. Leurs soi-disant pouvoirs mystiques résultent de l'utilisation d'objets technologiques portatifs ou miniaturisés parfois logés dans leur bâton surmonté d'un cristal leur servant ainsi de télécommande en quelque sorte.

## **Les caractéristiques :**

Vigueur : 5D Dextérité : 4D

Savoir : +1D Perception : +1D (aux codes D d'origine)

Technique et Mécanique ne changent pas.

## **Vaisseaux :**

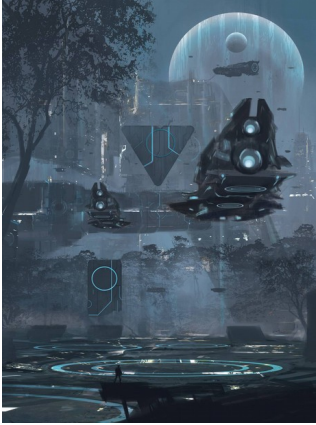


exploration

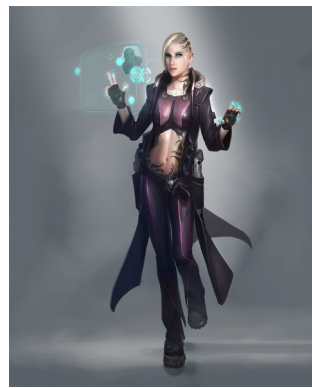


biplace

## Planètes :



## Apparences :



## Les Capacités :

### Vision des souvenirs :

C'est un petit capteur qui se place sur la tête devant ou derrière les oreilles. Les souvenirs de la personne qui le porte sont alors affichés comme un film sur un écran. Le capteur peut se régler sur divers niveaux de puissance afin de le rendre plus ou moins efficace mais plus le niveau de puissance est élevé plus il fait souffrir la personne qui le porte.

### La bague ionique :

C'est une bague, servant de moyen de défense contre les droïds. En effet, lorsque l'on actionne la bague, celle-ci émet un blast ionique les rendant inopérants, 5 décharges par jour. Le rayon ionique est projeté par sa pierre bleutée.

### Cellule d'isolation :

Champ d'énergie émit à partir d'un petit cube de 5cm d'arête. Une fois ouvert, Il crée une "cage" faite de quatre champs de force qui emprisonnent la cible et qui la rends inconsciente aussitôt que celle-ci entre en contact avec le champ de force. Il est imperméable aux balles de fusil et au tir de blaster.

### Désactivateur :

Cet appareil possède deux fonctions primaires, détecter et désactiver toutes les armes connues. Placés judicieusement ces désactivateurs neutralisent les armes à nrj que pourraient dissimuler des visiteurs (sabres lasers compris).

### Le passe-muraille :

porté sur le bras. Il peut être enlevé et utilisé à volonté. Il peut transformer un objet ou un obstacle de l'état solide à un état non tangible, et le remettre à l'état solide une fois qu'ils ont traversés l'objet ou l'obstacle en question.

### **Le gantelet kinétique :**

dispositif porté à la main. Il envoie une charge d'énergie avec plusieurs effets différents. Il est généralement utilisé contre des adversaires. Le gant possède la capacité de frapper physiquement à distance des personnes ou des objets éloignés avec une grande force, où peut simplement produire une douleur atroce dans le crâne de la victime quand il est utilisé de très près. Il peut aussi tirer un blast énergétique type blaster ou ionisant.

### **La grenade de choc :**

petite et légère sphère qui disperse une grande quantité d'énergie une fois activée. Ayant une fonction semblable aux grenades employées par les militaires, son objectif primaire est de mettre hors d'état de nuire son adversaire. Une fois lancée, elle émet une grande charge d'énergie et un flash de lumière extrêmement puissant tout en émettant simultanément un ultrason qui est censé rendre ses victimes inconscientes. Les effets secondaires sont une perte de conscience immédiate, et une cécité provisoire provoquée par le flash de lumière. Elle est employée pour invalider des attaquants dans des chambres ou pièces où un combat avec des armes conventionnelles n'est pas approprié et où le combat à main nue est impossible.

### **Holodisc :**

Ce petit appareil holographique a la possibilité de diffuser un message pré-enregistré. Il est de petite taille et peut facilement être dissimulé dans la paume d'une main.

### **Le Doppleganger :**

Cet appareil très sophistiqué mesurant 2 cm de diamètre est accompagné d'un processeur de pensées mesurant environ 4 cm<sup>2</sup>. Cette technologie permet de prendre l'apparence d'une personne scannée par un kinesi au préalable. Quant à lui, le processeur de pensée, fixé sur les tempes de l'usurpateur, permet d'agir, de parler et de penser comme la personne ciblée. Seul défaut de ce système, une fréquence sonore bien précise émet des interférences qui rendent visibles les « voleurs d'identité ».

**Le triangle curatif :** est un appareil conçu pour modifier les cellules humaines. Il permet donc de soigner les blessures. Il se glisse au doigt, le diffuseur d'énergie curative tourné vers le bas.

### **Le gant zat :**

est une petite arme qui s'adapte à la main et envoie une décharge électrostatique bleutée. Moins puissante qu'un blaster, cette arme peut néanmoins être mortelle. Un tir provoque une douleur intense sur la victime et la rend inconsciente, le second tir provoque la mort, et le troisième désintègre la victime. Cette arme est extrêmement effective lors d'un combat rapproché où de plus grosses armes seraient inadéquates. Le tir est émis par les extrémités des doigts du gant.

### **Le techno-bâton :**

Ustensile indispensable qui leur permet de contrôler leurs gadgets externes et d'en obtenir les effets. Ce bâton peut servir de torche électrique grâce au cristal qui le surmonte entre autre. C'est également un projecteur holographique Ultra-haute définition...

### **Champ de force personnel :**

protège la personne qui le porte contre toute forme d'assaut, y compris les chutes vertigineuses qui seraient mortelles normalement. Cependant, le champ de force utilisé par une personne ne peut plus être utilisé par quelqu'un d'autre car lors de la première utilisation, il enregistre l'empreinte ADN de l'utilisateur et ne fonctionne qu'avec ce dernier. Il prend l'apparence d'une petite broche que l'on épingle au vêtement.

### **Le kines :**

est une petite sonde-droïd volante sphérique qui dispose d'un système d'occultation. Elle dispose d'une caméra et de nombreuses sondes intégrées permettant de renseigner son utilisateur sur ce qui se passe dans d'autres lieux. La portée maxi est de 50 km.

### **Les pierres de communications :**

sont de conception Ancienne, elles se présentent sous la forme de petits galets bleus avec un symbole gravé. Une fois une pierre placée sur le socle d'activation, le dernier utilisateur de la pierre (le dernier l'ayant touché) voit son esprit transféré dans le corps de la personne ayant touché une autre pierre de communication. Cela permet à deux techno-jedi d'échanger leurs corps et ainsi de communiquer des informations avec ses

semblables sur des milliards d'années-lumières de distance. Notons que lorsqu'une personne est transférée de cette façon, la personne réceptrice fait le trajet inverse et voit son esprit être transféré dans le corps de l'émetteur de l'appel. Les pierres de communications utilisent un lien outre-spatial pour communiquer entre elles, ce lien n'est pas affecté par la distance. Un autre détail qui a son importance, est que l'échange de corps entre deux personnes est possible entre un homme et une femme, mais également entre un humain et un E.T. Dans le cas où les deux utilisateurs des pierres ne disposent pas du socle, un phénomène autre, peut se produire. L'hôte ne disposant pas de socle ou ayant sa pierre non réinitialisée (c'est à dire portant toujours son empreinte) et non posée sur le socle, peut avoir momentanément une connexion avec une personne de l'autre coté. Dans ce cas l'autre personne prend son contrôle mais l'inverse ne se produit pas, l'hôte est mis de coté dans son propre corps, et se réveille après sans aucun souvenir de sa possession. Enfin, lorsque l'un des deux protagonistes est à l'agonie, ou recevant des blessures mortelles, l'autre personne semble également les ressentir.

**Téléporteur :** C'est une téléportation qui permet à une personne ou à un objet d'être envoyé n'importe où dans un environnement assez proche, si celui-ci n'est pas soumis à un brouillage ou à des boucliers. Un corps téléporté se matérialise dans un halo de lumière éblouissant. Tous les techno-jedi sont munis d'une balise implantée sous leur peau. Cette balise sous-cutanée miniature permet de téléporter la ou les personnes désignées grâce à la technologie embarquée dans leurs bâtons.

#### **L'inhibiteur de Force :**

cet appareil technologique miniature permet d'obtenir les mêmes effets que celui produit par les Ysalamiri de la planète Myrkr mais dans des proportions plus faibles : 2 m de rayon au lieu de 5. c'est un implant prenant la forme d'un tatouage ésotérique

#### **les solidos :**

formes particulièrement avancée d'hologrammes puisqu'ils sont semi solides opaques d'où leur nom. Ils sont matérialisés depuis un petit jeton que l'on active en le jetant au sol. Le seul moyen de les faire disparaître est de détruire le jeton en question. Ce sont les mouvements du jeton-droid contrôlé à distance par le techno-jedi grâce à son bâton qui imprime le sien au solido. En général ces hologrammes très sophistiqués permettent de produire des illusions visuelles ou bien d'avoir des combattants efficaces sans sacrifier de vies. On les nomme aussi des invocations numériques. elles peuvent avoir la forme que l'on souhaite, il suffit de programmer l'appareil suivant le résultat à obtenir. Les coups que portent les solidos sont réels, les armes de celui-ci donnent des électro-chocs. Ils ne sont employés que pour des combats en mêlée

Grâce à leurs implants cyber et leur nano-tech, ils sont capables d'imiter la plupart des pouvoirs de la Force, mais plus particulièrement ceux des Shards, des Baran-Do et des fallanassi. Ils peuvent aussi transformer ou transmuter la matière, faire apparaître ou disparaître des choses ou des gens, réduire la taille d'objets ou l'agrandir idem pour les êtres vivants.

#### **Pouvoirs de la force qu'ils peuvent dupliquer grâce à leurs cyber et nanotech. :**

Contrôle météorologique	électrokinésie	transe cognitive
calculer	déterminer la direction	améliorer la mémoire à court terme
déterminer le poids	navigation instinctive	Sagesse
sens du danger	sens météorologique	sens du temps
Combustion	cryokinésie	augmenter la vitesse
astrogation dimensionnelle	contrôle d'astrogation instinctif	astrogation instinctive
pister le chemin hyperspatial	anticipation	traduction
esprit de groupe	force statique	projection holographique
déphasage	transe cataleptique	calculer
calme	transe cognitive	cybersens
améliorer les réflexes	anticipation	empathie avec les machines
esprit de groupe	énergiser une arme	drainer l'énergie
lumière	force statique	surcharge
champ de Force (collectif)	manipulation électronique	recharger l'énergie
coordination améliorée	neutraliser l'énergie	concentration
détection de vie	sentir la vie	télépathie
translocation mentale	parler avec les machines	télékinésie
communier avec les machines	cyberlocke	manipulation mécanique