

STAR WARS :



1500 ans Post-Empire

I- Voyage interstellaire :

Les Célestials et les Whills furent les premiers à développer les voyages interstellaires grâce à des vaisseaux spatiaux capables d'atteindre la vitesse lumière puis de la dépasser, les Célestials le faisaient grâce à la Force et aux moteurs spéciaux qu'ils avaient développés. Cela leur permettait de replier l'espace-temps simulant un déplacement pour relier un point A à un point B dans l'espace tri-dimensionnel en utilisant des passages à travers une dimension nommée plus tard par les Jedi : « le monde entre les mondes ». C'est cette technologie, sous une forme dévoyée, qu'utilisaient les Nihilis durant la Haute République en la combinant aux pouvoirs de Sens d'un adepte de la Force donnant alors accès à l'outre-espace selon les scientifiques. Ce système de méta-navigation a été redécouvert. De nouvelles recherches sur ce mode de propulsion très approfondies ont été entreprises. Celles-ci ont abouties au delà des espérances les plus folles : rien de moins que la réelle nature des midi-chloriens qui ont tant fait gloser et spéculer depuis 30 000 ans : l'existence d'un réseau midi-chlorique constitués de filaments subspatiaux fongiques s'étendant dans toutes les directions reliant le vivant de tout le multivers a été mis en évidence. Donc, non seulement l'existence « physique » des midi-chloriens a enfin été démontrée, mais aussi la nature de ces créatures microscopiques qui sont des spores volatiles de plantes fongiques qui se développent dans l'outre-espace. Ce réseau est selon certaines théories le vecteur de la Force d'où l'intuition des Jedi qui leur faisait dire que la Force maintenait l'univers en un tout en reliant tous les êtres vivants les uns aux autres, y compris dans les univers parallèles, donnant ainsi corps à la théorie des cordes. En parvenant à se connecter à ses ramifications infinies via une transe méditative, il est donc possible pour un adepte de la Force d'en percevoir les méandres et d'identifier une route sûre pour déplacer instantanément un vaisseau spatial et son contenu qui est équipé d'un moteur adapté, d'un point à un autre de la galaxie. Mais après plusieurs tests, il s'est avéré qu'une technologie non-organique ne peut emprunter le réseau midi-chlorique sans l'altérer et qui dit altération dit dépérissement. Par conséquent, pour préserver le réseau, il a fallu créer des vaisseaux organiques pour pouvoir emprunter ce réseau mycélien et ce sont les Yuuzhan Vongs qui ont réussi à les développer en collaboration avec les moines Aing-Tii qui se déplacent ainsi depuis des millénaires. Ces travaux ont permis l'avènement des voyages instantanés à travers la galaxie pour les transports civils et de fret en particuliers. Les hyperdrive normaux sont désormais classés comme matériel militaire car les vaisseaux de guerre ne sont pas transportés par la guilde des méta-navigateurs du fait de leur neutralité statutaire. Ces moteurs sont donc illégaux pour des bâtiments civils et cargos qui, seulement pourvus de moteurs sub-luminiques, doivent faire appel aux prestations de la guilde des skyriders des gens sensibles à la Force qui sont les seuls à être autorisés à maîtriser l'astrogation instinctive et son contrôle qui leur donne accès à l'étrange réseau midi-chlorique. Ces voyages quasi-instantanés sont privilégiés pour les échanges commerciaux et les communications afin de resserrer les liens entre les différentes nations interstellaires. En résumé, les vols civils et commerciaux se font par l'intermédiaire de la guilde des skyriders qui embarquent dans leurs barges (15 à 20 km de long) les vaisseaux à convoier assurant des liaisons précises avec stations intermédiaires, sinon ces derniers utilisent leurs moteurs subluminiques pour les voyages intra-système ou inter-système les plus courts et les vaisseaux de guerre utilisent les navordinateurs et hypermoteurs « classiques » pour naviguer dans l'hyperespace. Seules les organisations criminelles et autres contrebandiers peuvent éventuellement avoir recyclé des moteurs hyperluminiques, mais c'est totalement illégal.

Les Célestials ont aussi développé un autre système que les Gree puis les kwas ont perfectionné au fil des siècles : un réseau de portes interconnectées créant un vortex permettant le transfert de matière organique ou non entre deux de ces portes. Elles ont la forme d'un anneau oval de 3,50 m de haut et d'environ 2,00 m de large dans ses plus grandes dimensions et d'un poids d'environ 20 tonnes dans lequel est imbriqué un deuxième anneau, rotatif, sur lequel sont gravés 40 symboles. Huit « chevrons » sont disposés régulièrement autour de l'anneau extérieur et s'enclenchent au moment où le symbole choisi s'arrête devant eux. L'intérieur de l'oval est vide quand la porte est inactive, mais c'est là que se stabilise l'entrée du vortex quand la porte est en fonctionnement, lorsque le vortex est ouvert et actif, sa surface semble être liquide, on a l'impression d'être face à un mur d'eau iridescente. En permettant de voyager quasi-instantanément à travers l'espace, les portes de l'infini ont permis d'accélérer le développement des peuples n'ayant pas forcément la capacité de faire des voyages interstellaires. Ces portes tendent à permettre un rééquilibrage technologique entre des civilisations à différents niveaux de développement, sous réserve qu'ils comprennent comment les utiliser. Inversement, ce réseau de portes a permis, notamment aux habitants de Corellia technologiquement inférieurs dans certains domaines à d'autres civilisations, d'acquérir des technologies avancées. Il leur a également permis de trouver des alliés dans leur lutte contre les ombres puis contre les Rakatas, et de mener des missions offensives contre leurs positions. Le fonctionnement apparent d'une porte stellaire n'est pas sans rappeler les vieux téléphones à cadran rotatif où les numéros étaient disposés en cercle. Les portes de l'infini sont fabriquées dans un matériau très rare entre la pierre et le métal, extrêmement résistant et supraconducteur même à des températures extrêmes. Les portes stellaires sont donc quasiment indestructibles. La principale utilisation d'une porte stellaire est de voyager instantanément (le temps d'en franchir le seuil, d'un endroit à un autre de la galaxie en utilisant un tunnel « hyperspatial » vers une autre porte à condition que celle-ci se trouve sur une planète. Ce transfert est possible en décomposant la matière constituant le voyageur ou l'objet au niveau subatomique et en envoyant le flux de matière à travers le vortex créé. La manipulation physique de l'anneau ovale rotatif et des chevrons n'est pas obligatoire pour ouvrir une porte. En utilisant un appareil de commande, il est possible d'ouvrir, à distance, une porte très rapidement. Une telle « télécommande » est normalement disponible à côté de chaque porte, prenant la forme d'un pupitre circulaire à plusieurs touches dont une rouge centrale

qui active la porte une fois la combinaison de destination composée. Pour voyager entre deux planètes, chacune d'elles doit posséder une porte fonctionnelle. Les coordonnées d'une autre porte sont entrées dans le dispositif de commande de la porte de départ, puis un « vortex » spatio-temporel se forme entre les deux portes. Le vortex reste actif tant que de la matière ou des ondes électromagnétiques le traversent, mais ne peut pas dans des conditions normales rester activée plus de 30 minutes. Les corps physiques ne peuvent voyager dans le vortex que dans un seul sens (appelé dans la réalité trou de ver). Pour voyager en sens inverse, il est nécessaire de fermer le vortex puis de le rouvrir depuis l'autre porte. Sept symboles constituent l'adresse d'une destination : les six premiers chevrons représentent des points dans l'espace (des constellations) qui, reliés deux à deux, forment trois droites qui se coupent en un même point dans l'espace où se situe la porte d'arrivée et le septième est le point d'origine. Si le pupitre de contrôle n'existe pas ou est endommagé, la porte peut être manipulée manuellement pour faire tourner l'anneau. Si la porte d'arrivée n'est pas joignable pour une raison quelconque, comme sa destruction ou l'obstruction du passage, le septième et dernier chevron ne s'enclenche pas, et tous les autres se désactivent immédiatement. Le trajet est donc impossible. La porte peut également être télécommandée grâce à un appareil portable. Une adresse à huit chevrons sert à se connecter à un réseau de portes d'une autre galaxie, et le symbole supplémentaire (qui est en avant-dernier) agit comme un indicatif de zone, car l'adresse se termine toujours par le point d'origine d'où le voyageur part. Le vortex est la manifestation physique de l'équivalent d'un trou de ver. Il permet de relier deux points de l'espace distants de plusieurs milliers, millions ou milliards d'années-lumière en rapprochant ces deux points grâce à une distorsion de l'espace-temps. L'ouverture du vortex se fait en déchirant l'espace-temps, puis en stabilisant et en agrandissant la déchirure pour créer un tunnel stable. C'est pour cela que l'ouverture de la porte produit un effet appelé « *woosh* » qui désintègre tout sur son passage dans une zone de quelques mètres en face de la porte. Il est possible de supprimer l'effet, soit en programmant plus finement le fonctionnement de la porte des étoiles, soit en utilisant un iris physique ou énergétique. Après la décadence des Gree ce sont les Kwas de Dathomir qui ont continué à utiliser ces portes et à entretenir le réseau, alors constitué de plusieurs centaines de monde à travers la galaxie... C'est grâce à elles qu'ils sont entrés en contact avec les Rakatas pour le plus grand malheur de la galaxie durant plusieurs siècles. Ce mode de transport est de nouveau utilisé depuis la remise en service du réseau des portes stellaires grâce à la mise à profit des découvertes archéologiques réalisées à travers toute la galaxie depuis environ 200 ans. Toutefois, ce mode de déplacement instantané est strictement réservé aux membres des obédiences de la Force de chacun des 11 gouvernements interstellaires ainsi qu'aux corps diplomatiques de ces différentes entités politiques. Cet usage n'est pas connu du grand public. Ces découvertes sont restées confidentielles et nécessitent donc un haut degré d'accréditation.

Nouvelles Technologies :

Les anneaux de transfert :

Les anneaux de transport sont utilisés pour téléporter des personnes ou des objets sur des courtes distances, comme par exemple d'un vaisseau en orbite basse vers une planète. Les anneaux démolécularisent les objets ou les personnes, puis les transfèrent vers les anneaux-cibles. Ils sont aussi utilisés à l'intérieur des vaisseaux de grande taille sur le même principe que les ascenseurs. Les anneaux de transport sont conçus pour toujours chercher les récepteurs les plus proches, à moins qu'il ne soit programmé autrement.

Ils consistent en plusieurs anneaux qui s'élèvent depuis le sol et qui se placent les uns au dessus des autres durant l'opération. Presque tous les vaisseaux-cargo et de guerre en sont équipés. La plupart des anneaux de transport sont identiques. Les anneaux ont un diamètre d'environ 2m et fonctionnent sur des principes similaires à celui d'une porte de l'infini. Une fois activés, les anneaux bougent pour encercler un objet ou une personne à transférer afin de former une chambre cylindrique qui s'élève et transporte la matière vers une autre chambre située à l'intérieur du périmètre des anneaux de réception.

Toute la matière placée dans les anneaux est dématérialisée puis téléportée vers un autre jeu d'anneaux situé dans un autre lieu et enfin rematérialisée au point d'arrivée. Caractéristique particulière des anneaux : ils peuvent faire une « permutation » entre deux emplacements. Si une personne ou un objet se trouve aussi dans les anneaux de réception, les anneaux échangent simplement les deux simultanément. Ceci est une mesure de sécurité pour empêcher la matière transmise de fusionner avec la matière ambiante — avec comme conséquence immédiate d'endommager les objets inanimés et de tuer tout être organique même si l'ambiance consiste simplement en gaz. Une particularité supplémentaire des transporteurs à anneaux est qu'ils peuvent automatiquement détecter le transporteur à anneaux de réception le plus proche même si sa situation est inconnue.

Insta-com :

Ce sont des systèmes de communication très avancés, permettant de communiquer instantanément entre deux points de la galaxie. Leur fonctionnement s'appuie sur le phénomène d'intrication quantique de particules et dispose de nombreux avantages. Tout d'abord, la communication est instantanée, quelle que soit la distance. Ensuite, aucune infrastructure intermédiaire n'est nécessaire à son fonctionnement. Ainsi, la communication est possible depuis n'importe quelle planète même la plus reculée. En cas de conflit, l'ennemi ne peut pas empêcher la communication en détruisant les infrastructures de communication. Enfin, il est impossible de pirater ou d'intercepter la communication. Elles présentent cependant des inconvénients de taille. En effet, seule une communication point à point entre deux terminaux fabriqués ensemble est possible, le débit de données est assez faible et le coût de fabrication est très cher. Ces contraintes font que les insta-com sont utilisées uniquement par les institutions gouvernementales, les très grandes entreprises et les civils très fortunés. Les autres utilisent toujours l'holonet classique.

Traducteur universel :

À l'instar de la culture humaine, marquée par de profondes disparités linguistiques, chaque espèce extraterrestre possède sa propre panoplie de langues et dialectes. La plupart des individus ne parlent que leur langue maternelle et disposent pour le reste d'un équipement de traduction automatisée. Maîtriser une langue étrangère sans traduction automatisée n'en reste pas moins un avantage aussi pratique que socialement valorisant et efficace. D'un coût très abordable, les périphériques de traduction automatique peuvent se présenter sous la forme d'un PDA, d'un micro-ordinateur intégré au textile ou monté en bijou, voire d'un implant subdermique. Sans ces traductions rapides et précises, il ne pourrait y avoir ni commerce ni culture galactique. Les gouvernements fournissent des mises à jours logicielles subventionnées qui s'installent «à la volée» par Extranet public, généralement lorsque l'utilisateur passe la douane d'un spatioport. Pour autant, certains échanges doivent invariablement se faire par traducteur interposé. Les espèces récemment découvertes doivent attendre les résultats d'études linguistiques, d'une durée proportionnelle à l'abstraction de leur mode de communication, pour enfin bénéficier d'un traducteur automatisé. Par ailleurs, bien que très efficace et précise, la traduction automatique ne restitue pas toutes les nuances de langage et d'intonation. De plus, elle introduit un décalage désagréable qui empêche de tenir une conversation fluide. En effet, les systèmes de traduction automatique doivent attendre de disposer de suffisamment de mots afin de bien saisir le sens d'une phrase pour la traduire correctement, exactement comme le fait un traducteur organique. Pour cette raison, la plupart des systèmes éducatifs dispensent des cours de langues non locales.

Réplicateur :

C'est une machine capable de créer (et de recycler) des objets. Les répliqueurs agissent en réarrangeant des particules subatomiques, qui sont abondantes partout dans l'univers, pour les agglomérer créant ainsi des molécules pour former l'objet. Ce processus nécessite la conversion destructive de matières en vrac en énergie et sa transformation ultérieure en un motif de matière pré-enregistré. Les répliqueurs doivent pouvoir prendre en charge un grand nombre de matériaux différents à la demande. Si les motifs devaient être stockés au niveau quantique, une quantité impossible de stockage de données (ou un ensemble de copies originales des matériaux) serait nécessaire. Pour résoudre ce problème, les motifs sont stockés en mémoire au niveau moléculaire. Bien qu'habituellement indétectable par les sens humains, le balayage informatique peut être utilisé pour révéler ces divergences. Ces erreurs peuvent également rendre toxique un matériau non toxique lors de la réplification. Cette technologie élaborée par l'amas de Tion est utilisée pour la production de pièces de rechange, ce qui permet de réparer la plupart des dommages causés aux navires sans avoir à retourner dans une base stellaire. D'autres applications incluent la réplification des uniformes, ainsi que des objets du quotidien tels que des jouets et des souvenirs. Il est impossible de reproduire de la matière organique, qu'elle soit vivante ou morte mais on peut créer de cette manière des véhicules personnels et des vaisseaux mono-places.

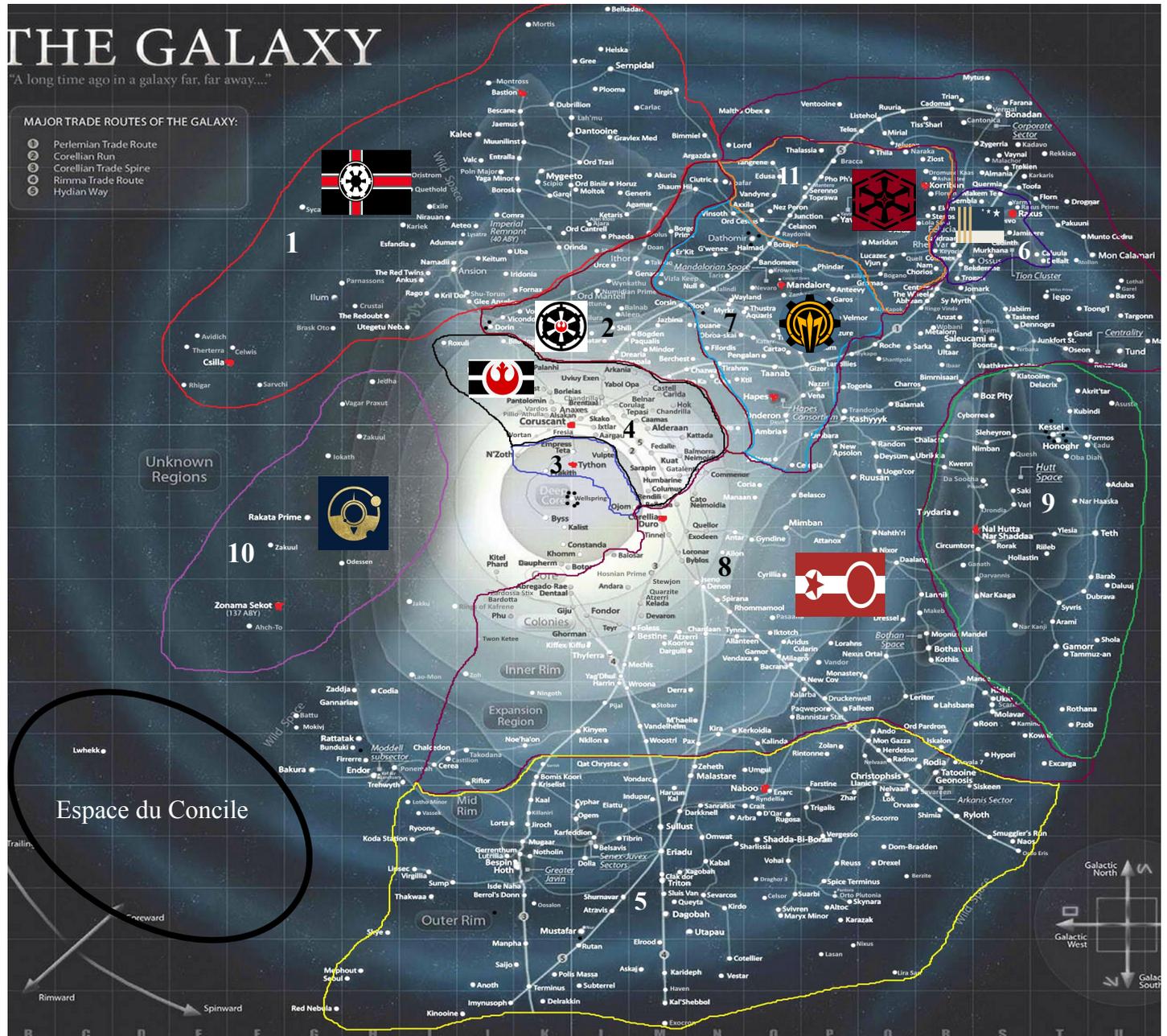
Manteau de nuit :

Ce dispositif de camouflage ou plutôt d'invisibilité pour vaisseau spatial a fini par être mis au point et utilisé tout d'abord au sein du 4e empire puis il se répandit à ses alliés directs. Des copies ont vu le jour ou plutôt des dispositifs équivalents plus ou moins performants suivant les nations qui ont voulu obtenir cette technologie essentielle en cas de conflit pour l'immense avantage tactique qu'elle donne. Tout est parti du prototype Sith infiltrator de Dark Maul pour ensuite être testé sur deux autres bâtiments plus grands : le vaisseau personnel du grand Moff Tarkin et un navire républicain.

Cette technologie trop gourmande en énergie a été abandonnée plusieurs années jusqu'à ce que Dark Sidious réactive les recherches pour développer le TIE Phantom. Les rebelles ayant fait échouer le développement final de ce chasseur en détruisant son navire usine qui contenait tout ce qui s'y rapportait. Le projet a été relancé par le 4e empire durant la guérilla contre les Yarls avec succès grâce à des découvertes archéologiques faites sur l'un des mondes privatif du premier empereur, alias Palpatine. Ce dispositif équipe les vaisseaux de reconnaissance ou des navires espions principalement, celle-ci rendant inopérants les systèmes d'armement eux-aussi consommateurs d'énergie. La seule véritable contre-mesure efficace pour ne pas être leurré par un manteau de nuit ou tout autre type de bouclier occulteur est d'avoir à bord d'un vaisseau ou d'une base un être sensible à la Force qui puisse repérer le vaisseau occulté, mais cela tout le monde ne le sait pas, tous les gouvernements n'ont pas les gens aptes à pouvoir le faire...ce qui explique son efficacité. Cet équipement est réservé aux navires de guerre.

-Situation géopolitique actuelle :

Cette carte fait état du contexte géopolitique à une période qui pourrait être assimilée à l'épilogue de la saga à savoir en l'an 1500 post-Endor. La galaxie n'est plus constituée d'un gouvernement unifié à l'échelle galactique, certaines entités politiques ont choisit ou pas d'adhérer à l'Alliance interstellaire qui a vu le jour suite à la guerre contre les ombres en 1361 post-Empire. L'équilibre au sein de la Force est maintenu grâce au fait que chaque régime a développé son ordre de mystiques ou de combattants capables de maîtriser la Force et à tous, incombe la tâche de protéger le territoire administré par leur Etat, si bien que l'ordre Jedi en tant que tel n'existe plus désormais. Chacun de ces Ordres suivant des préceptes qui leurs sont propres. Il existe toujours des milliers de cultures, mais elles sont réparties au sein de 11 entités politiques interstellaires. La direction de l'Alliance Interstellaire fonctionne sur la base de la réunion d'un conseil composé des chefs d'état ayant adhérer à cette alliance, seuls le Diktat Sith et l'espace Hutt ont refusé d'y prendre part.

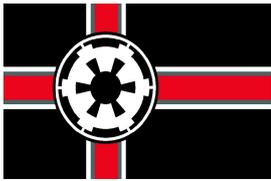


Territoires :

- 1- Le 4^e Empire
- 2- République Fédérale
- 3- République de Tython
- 4- République unifiée du noyau
- 5- Royaume de Naboo
- 6- Hégémonie de Tion
- 7- La Fédération Hapienne
- 8- Alliance Corellienne
- 9- Espace Hutt
- 10- Dominion Vong
- 11- Diktat Sith

Les différents régimes interstellaires :

1- Le 4^e Empire :



Ce régime s'est beaucoup développé depuis la fin de la guerre des Ombres gagnant plusieurs territoires aux confins nord galactique. Son organisation n'a pas changé énormément depuis 150 ans, mais politiquement, il s'est un peu durci, même si l'on reste très loin de ce qu'était l'Empire originel de Palpatine. La guerre menée contre les Yarls puis celle contre les Ombres ont peu touché les impériaux. Si l'on excepte la présence d'un Empereur à la tête du régime, le 4e Empire 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 dès l'après-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 de ce qu'on en connaissait encore. Le "gouvernement" Impérial est quant à lui, représenté par un sénat. 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 Moff's disposent eux aussi d'une partie nonnégligeable du pouvoir au sein de l'Empire, car ils forment le gouvernement : le conseil impérial. Ce régime se compose essentiellement d'individus issus des chiss et des humains, il s'agit d'une nouvelle espèce métis. Ils ont intégré les éléments de chacune de ces deux cultures pour donner naissance à une nouvelle civilisation qui se renforce depuis la défaite Yarl. Les veilleurs ont remplacé la mission impériale dont ils ont hérité des missions plus de la surveillance de l'Espace impérial en vue de prévenir toute invasion ou actes de piraterie...

L'ordre écarlate :



Les chevaliers impériaux ont été remplacé par la garde impériale qui est chargée de la sécurité des dignitaires du régime (Moff's, gouverneurs, corps diplomatique) et de l'ensemble de la famille impériale. Ce sont toujours des sensitifs issus des rangs des forces spéciales du 4e Empire. Leur enseignement est similaire à celui qui avait cours à l'époque de Roan Fel. Leur armure est pourpre et leur kama est noire. Ils manient un sabre laser rouge rubis à quillons.



Pouvoirs de la Force :

augmenter un attribut, augmenter une compétence, améliorer mémoire à court terme, calme, retirer la fatigue, saut surhumain, voile de ténèbres, augmenter la vitesse, sens du combattant, sens du danger, sentir les émotions, améliorer les réflexes, anticipation, esprit de groupe, concentration, vide spirituel, sentir la Force, détection de vie, sentir la vie, percevoir les fluctuations de la Force, combat Daïsho, dissipation du côté obscur, coordination améliorée, doppelganger, harmonie de la Force, dissimulation de Force, méditation Qin Vos, méditation Quey Tek, démantèlement, point de rupture, inonder de vie, absorber-dissiper l'énergie, aura de Force, effet miroir, contorsion-évasion, force de la volonté, se soigner, combat au sabre-laser, télékinésie, purification

2- République Fédérale :



Issue de la République fédérale des 12 colonies, ce régime a vu son territoire se réduire et se déplacer vers la bordure médiane. Elle a été rebâtie sur les valeurs de démocratie et de liberté inspirée des institutions de la 2^{de} république qui précéda l'invasion Vong. Durant plusieurs décennies elle a cohabité avec deux autres régimes sur la planète Nanto Dei, mais l'invasion des Yarls mit fin à cette coexistence en les obligeant à fuir leur monde. Après la victoire, la flotte des 12 réinvestit son espace d'origine, mais la plupart de leurs mondes étaient devenus inhospitaliers ou inhabitables. Ils ont donc dû s'employer à les terraformer ou en trouver de nouveaux pour s'y établir, d'où ce glissement territorial au fil du temps. Un nouveau monde a été sélectionné pour servir de capitale. Le parlement se compose d'un représentant par planète élu pour 5 années standards. Cet organe législatif désigne par un vote solennel le premier consul qui dirigera avec une équipe de spécialistes dotés chacun d'un ministère d'état. Bien que la diplomatie soit leur voie royale, la Fédération s'est toutefois dotée d'une armée régulière très bien entraînée et équipée.

Ordre de la garde républicaine :



Cet ordre de sensitifs sont les héritiers des Jedi gardiens, ils sont affectés à la protection des lieux institutionnels de la république à celle des dignitaires du régime et sont également mobilisables pour renforcer les services de police dédié à la protection civile en cas d'actes terroristes, d'émeutes ou d'insurrection. Leur combinaison est rouge et leur armure noire, le tout floqué de leur emblème. Leur sabre laser est à double lame blanche.



Pouvoirs de la Force :

Améliorer ses réflexes, augmenter sa vitesse, accélérer la guérison, accélérer la guérison d'un autre, réduire les blessures, absorber-dissiper l'énergie, améliorer un attribut, améliorer une compétence, télékinésie, écran de Force, saut surhumain, acrobatie surhumaine, neutraliser un poison, sens exacerbés, sens modifiés, résister à la paralysie, force de la volonté, sens du combat, dissipation du côté obscur, concentration, coordination améliorée, combat au Sabre-Laser, combat Daïsho, méditation guerrière, champ de Force (collectif).

3- République de Tython :



Cette république est un régime encore très influencé par l'ancienne théocratie de la période précédant la guerre des Yarls. Il existe donc une religion d'Etat, celle de la Force qui s'est doté d'un clergé. Ce dernier est souvent impliqué dans les décisions importantes qui engagent la république à plus ou moins long terme. Le clergé a donc pour cela formé un haut conseil sur le modèle de celui de l'ancien ordre Jedi. Il se compose de 12 membres (un par ministère)

L'Ordre Bindu :



Sur le plan spirituel, l'Ordre Bindu a opéré un syncrétisme entre plusieurs obédiences qui prônaient l'idée que la Force est une et indivisible et que l'obscurité qui parfois se manifeste ne relève que de la pleine et entière responsabilité du pratiquant. Les jensarai, le potentium, les Baadu, les luxiens, l'ordre gris et les bendu, l'ordre de l'équilibre aussi sont les courants de pensée qui ont permis l'éclosion de ce nouvel ordre qui a renoué avec les traditions ancestrales des premiers Je'daii sous la lumière d'Ashla et de Bogan. Ces moines-combattants sont donc dévoués à la république de Tython qu'ils entendent protéger de toutes les menaces extérieures. Leur bure est grise foncée et leurs tenues grises clair et blanche ou en nuances de gris foncé. Ils ne sont pas armés car grâce à leur maîtrise de la Force, ils n'estiment pas cela utile. Ils sont aussi responsables de l'instruction des jeunes citoyens de l'ensemble de la république, c'est pourquoi, ils ont créé les acolytes de l'ordre, membre du corps professoral.

Pouvoirs de la Force :

Boule de Force, énergiser une arme, Se charger d'énergie, écran de Force, se soigner, soigner un autre, transférer de la Force, sentir la Force, sentir la vie, détection de vie, résister à la paralysie, neutraliser un poison, neutraliser l'énergie, vide spirituel, contrôler la douleur, concentration, absorber-dissiper l'énergie, Force de la volonté, effet miroir, Aura de Force, point de rupture, pacifisme, Harmonie de la Force, enlever les empreintes de Force, induire le sommeil, renforcer un objet, résonance, partager ses sens, sentir le potentiel de Force, Sens du temps, réseau de vie, navigation instinctive, déterminer la direction, coup chargé d'énergie, saut surhumain, augmenter la vitesse, améliorer une compétence, améliorer un attribut, calme, retirer la fatigue, acrobaties surhumaines, coup chargé d'énergie, sagesse, sens aveugle, sens du danger, sentir la puissance dans la Force, clairvoyance, esprit de groupe, Médiation, lien de vie, Force statique, renforcer un objet, Surcharge, résonance, démantèlement, drainer l'énergie, lumière, écran de Force, induire la tranquillité, modeler la matière, harmonie de la Force, invisibilité (virtuelle), dissimulation de Force, Aura de Force, contorsion-évasion, Force de la volonté, concentration, neutraliser un poison, se soigner.

4- République unifiée du noyau :



Siégeant sur Coruscant, la R.U.N est un régime centralisé fort qui administre de nombreux mondes en périphérie du noyau profond. Cette puissance politique s'est formée sur la solidarité historique de ces mondes durant le siècle qui suivit la guerre des ombres. Conflit auquel ils ont beaucoup contribué en développant un gouvernement fort basé sur une armée très compétente et des forces de l'ordre très présentes. Son caractère assez militariste et nationaliste lui vaut la méfiance de ses voisins et n'a donc que peu d'alliés hormis le 4e Empire. Leur politique économique est assez protectionniste. Ce régime fonctionne selon un système bi-caméral avec un parlement où siègent les représentants des mondes composant le territoire républicain et un sénat lui aussi composé de sénateurs élus issus de ces mondes.

L'Ordre de la garde stellaire :



Ces adeptes de la Force sont les héritiers des anciens Jedi sentinelles et investigateurs. C'est ce genre de missions qu'ils mènent pour la république du noyau dont ils sont aussi les conseillers et les protecteurs. Ils ont le choix de leur tenue qui se doit de passer inaperçue lorsqu'ils sont en mission d'infiltration. Et pour une plus grande discrétion ils n'utilisent pas de sabre laser, mais un bâton de combat et un blaster paralysant. Ils sont principalement affectés dans les services de renseignements intérieurs et extérieurs. Les membres d'élite experts en combat rapprochés, ils protègent les hautes personnalités et les lieux institutionnels du gouvernement, ils sont alors en uniformes de combat préservant leur anonymat.

Pouvoirs de la Force :

Améliorer un attribut, améliorer une compétence, augmenter la vitesse, calme, retirer la fatigue, améliorer sa mémoire à court terme, sens aveugle, sens du combattant, sens du danger, améliorer les réflexes, anticipation, champ de Force, transe cataleptique, coordination améliorée, effet miroir, acrobaties surhumaines, force de la volonté, sens modifiés, absorber-dissiper l'énergie, concentration, se soigner, neutraliser un poison, réduire les blessures, sentir la vie, sens exacerbés, combat au blaster, énergiser une arme, dissimulation de Force, contorsion-évasion, Force statique

5- Royaume de Naboo :



Le royaume est une monarchie parlementaire, la reine ayant un droit de veto sur les lois promulguées si elle estime qu'elles vont à l'encontre de l'intérêt de la nation. Elle dirige avec un gouvernement que l'on nomme conseil royal. La nation est représentée par les chambres des nobles et de la plèbe.

Paladins de l'Ordre d'Azur :



Ces paladins sont les héritiers des Jedi consulaires. Principalement versés dans les missions diplomatiques et l'escorte de diplomates. Leur tenue est à dominante bleue et la lame de leur sabre laser est jaune d'or, symbolisant ainsi les couleurs du drapeau national. Ils sont au service du gouvernement qui les finance. Ce sont donc des fonctionnaires d'état relevant du ministère de l'intérieur et des affaires étrangères.

Pouvoirs de la Force :

Eclipse, Traduction, Transe cognitive, Sens du danger, Sagesse, Sentir les émotions, Médiation, Concentration, Anticipation, Sens exacerbés, Pacifisme, Esprit de groupe, Anticipation, Clairvoyance, Champ de Force, Transe cataleptique, combat au sabre laser, télépathie.

6 – Hégémonie de Tion :



Peuplé de robots et d'IA ayant atteint un degré de conscience équivalent aux êtres vivants au point de constituer désormais une nouvelle civilisation d'humanoides synthétiques en pleine évolution. Cette société se compose de cyborgs plus ou moins proches des droides, voire de robots anthropoïdes sur le modèle humain, mais sans en imiter l'apparence pour l'instant. Cet espace est régi dans son ensemble par une technologie très avancée avec des codes sociaux et des us politiques révélant une obsession de l'efficacité et de l'organisation. Les transhumanistes Xi Char s'y sont pleinement intégrés et ont imprégné ce peuple de leurs croyances. Ils revendiquent avant tout le droit d'être considéré comme une nouvelle forme de vie et non plus comme des machines. Grâce à des piles corticales qui stockent leur conscience, ils peuvent changer de corps comme on change de vêtement, ils transfèrent l'intégralité de leur psychée soit dans un nouveau corps, soit dans un terminal informatique. Désormais leur technologie leur permet de répliquer le corps humain, voire de certaines races aliens et même de créer leur propre apparence et ce grâce à des nanites.

l'Ordre cristalin :



Cet ordre de chevalerie est entièrement composée de Shards qui occupent un corps de droid par convenance personnelle. Leur rôle est identique à celui de l'ancien ordre Jedi dont ils adopté le fonctionnement car ils l'ont toujours respecté.

Pouvoirs de la Force :

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

Nano-Technologies :

Ils utilisent énormément les nanites qu'ils emploient pour créer et même décomposer et recomposer toutes sortes d'objets : des meubles, des véhicules, des armes...Ils appellent cela de la matière programmable. Toutes les textures et natures de matière peuvent être ainsi répliquées.

7-La Fédération Hapienne :



Désormais les peuples Mandaloriens et Hapiens ne sont plus discernables l'un de l'autre depuis l'époque où il ont fusionné. La culture matriarcale et sophistiquée fondée sur le courage, les arts, le raffinement, l'élégance, l'étiquette et le sens de l'honneur, le prestige familial et personnel issue des hapiens est encore en vigueur. Leur biotechnologie est très développée désormais ainsi que leur nanotech. La plupart des citoyens ont un degré de maîtrise des arts martiaux non négligeable car en tant que sport c'est très populaire et dans l'armée la pratique est très répandue. Ils ont toujours en eux un sentiment de fierté nationale. La culture Mandalorienne est toutefois entretenue par l'armée avec son incroyable esprit de corps. Mais c'est principalement au sein des chevaliers de Mandalore que ressurgit le fameux crédo qui, mélangé aux préceptes des anciens jedi et matukai, a donné lieu à une nouvelle spiritualité liant cet ordre d'adeptes de la Force.

Chevaliers de l'Ordre de Mandalore :



Ces guerriers sensibles à la force, adeptes de la Force vivante et du crédo mandalorien sont entièrement voués à la protection de l'espace de la fédération. Uniquement armés d'une arme blanche en beskar, voire d'un sabre noir qui est l'apanage des plus hauts gradés. Ils sont dotés aussi d'une armure en Beskar identique à celle des anciens chasseurs de prime. Comme les chevaliers impériaux, ils utilisent des pouvoirs destinés à renforcer leurs aptitudes au combat sans être directement offensifs dans la continuité de la philosophie de l'ordre matukai, mais contrairement aux anciens jedi, 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 de les tuer. Ces hommes et ses femmes constituent l'élite des combattants de la fédération. Ils ont incarné 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 de l'armée fédérale remplissant toujours les missions les plus périlleuses. La particularité de ce groupe est de considérer leurs corps comme le canal par lequel canaliser la Force afin de chercher un équilibre entre spiritualité et performance physique. Pour eux, la Force ne peut réellement être ressenti que dans l'effort physique, ce qui marque une différence avec les Jedi séparant l'entraînement physique de la quête spirituelle, doctrine qui, ainsi se rapproche de la notion de Force Vivante d'une partie de l'antique Ordre Jedi. Les pouvoirs

développés sont donc centrés sur les capacités corporelles internes . On peut citer le saut de Force, la célérité accrue, la Frappe de Force ou encore la microkinésie... Selon leurs préceptes issus des Matukaï et du crédo des anciens guerriers mandaloriens, le corps et l'esprit doivent ainsi être en harmonie pour permettre à l'individu d'acquérir son plein potentiel, un pratiquant expérimenté est ainsi hautement résistant voir immunisé aux poisons et aux maladies. De plus ils adoptent une philosophie souple dont le but est d'éviter la frustration et le stress afin de garder leurs esprits à l'abri des tentations du Côté Obscur. Leurs pouvoirs mis à part les Chevaliers de l'Ordre de Mandalore de la Fédération royale de Hapès demeurent de formidables athlètes dont les prouesses physiques et martiales sont légendaires. Ils ont adopté un bâton de combat télescopique en nano-beskar avec ou sans lames droites aux extrémités pour résister aux lames de sabre laser. Contrairement aux Jedi, les chevaliers de Mandalore accueillent dans leurs rangs même les individus ayant une faible affinité avec la Force, espérant que le développement physique et l'entraînement finira par renforcer le lien et le développer.

Pouvoirs de la Force :

Concentration, Lien de vie, Transe cognitive, Coordination améliorée, Sens du combat, Sens du danger, Sentir les émotions, Anticipation, Télékinésie, Combat au vibro-sabre, Sens du combat, Sentir la vie, Réseau de vie, Esprit de groupe, Coordination améliorée, Ecran de Force, saut surhumain, accroître sa vitesse, améliorer réflexes...

La technologie de la Fédération de Hapès:

OMNI-PAD :

C'est un équipement technologique courant successeur des holo-tech car plus sophistiqués. Il s'attache sur l'avant-bras et permet de réaliser de nombreuses tâches informatisées. Les modèles les plus basiques sont un équivalent futuriste des « smart-phones », permettant de téléphoner, de surfer sur l'holonet, de prendre des photos ou des holos, etc. La quasi-totalité des individus portent en permanence un omni-pad, possédant les fonctions de base. Les modèles basiques ne peuvent pas être étendus alors que les modèles les plus évolués peuvent intégrer de très nombreux modules.

Les fonctions que l'on retrouve dans tous les omni-pad sont les suivantes : Communication (appel holo, connexion holonet, photos et vidéos holo en Lecture et enregistrement) et applications courantes. Pour les usages courants, la batterie incluse dans l'appareil est suffisante. L'affichage se fait de manière holographique au dessus de celui-ci

Les modèles professionnels les plus avancés permettent de réaliser des tâches variées comme analyser l'environnement, pirater un système ou brouiller des communications. Ils sont généralement utilisés par des agents du maintien de l'ordre des scientifiques, médecins ou des militaires. Cependant, l'utilisation de certains modules nécessitant beaucoup d'énergie, il peut être relié à l'armure de son porteur afin de puiser dans ses réserves d'énergie. L'affichage se fait en réalité augmentée à travers la visière d'un casque d'armure.

Les différents types de modules :

En fonction de son modèle, un omni-pad peut accueillir une certaine quantité de matériels et de logiciels spécifiques. Ces éléments sont appelés des modules qui se déclinent en options. Il est possible d'installer autant de modules et d'options que souhaité sur son appareil, dans la mesure où il reste des emplacements disponibles. Pour un même type de module, il existe généralement plusieurs versions, appelées « grades ». Plus le grade est élevé, plus le matériel est pointu et plus il est difficile de s'en procurer et plus il est cher (+100 Crd par Niv). Installer des modules de grades 3 demandent des autorisations spéciales car ils sont généralement destinés à des usages militaires.

Grade 1. C'est le grade des modules dont l'usage est courant et accessible à la plupart des gens.

Grade 2. C'est une version étendue du grade 1 qui correspond généralement à un usage professionnel. Il se trouve facilement auprès des boutiques spécialisées.

Grade 3. C'est une version étendue de la version professionnelle, correspondant à un usage légalement restreint. Ces modules sont uniquement accessibles aux forces de l'ordre et aux forces armées. Il est possible d'en trouver en s'adressant à des agences habilitées, pour peu que l'on montre patte blanche. Le marché-noir regorge cependant de modules militaires de contrebande ou contrefaits. Leur utilisation par des personnes non habilitées est bien entendu illégale et sévèrement punie par les lois hapiennes.

Mesure :

Sol (1): Une fois cette option installée, il est possible de mesurer la température, la pression, l'hygrométrie et le niveau de gravité de l'environnement dans lequel se trouve l'utilisateur de l'omni-pad

Atmosphère (2): grâce à cette option, il est possible de connaître la composition de l'air et de mesurer le niveau des radiations les plus dangereuses à l'aide de son omni-pad.

Laboratoire(3) : Grâce à ce module, l'utilisateur de l'omnitech peut détecter la présence de toxines chimiques et biologiques les plus courantes.

Communication :

Ce module renforce la puissance des éléments de communication basiques présents sur tout omni-pad. Ceci leur permet d'avoir une meilleure réception et de mieux résister aux tentatives de brouillage. De plus, il permet de réaliser des communications radios qui ne passent pas par les relais de communication classiques. Il est ainsi possible de communiquer dans un lieu totalement dépourvu d'accès aux réseaux de communication standards. Il n'est toutefois

possible de communiquer par ce canal qu'avec des personnes disposant d'un module équivalent. Ce type de module est très utilisé par les forces de l'ordre et les militaires.

Slicer (1): Ce module intègre les moyens techniques et logiciels nécessaires pour pirater un système.

Brouilleur (1): Le Brouilleur est un module permettant de crypter ses communications.

Verrouillage (2): l'omni-pad se verrouille s'il est retiré du bras du porteur, si les signes vitaux du porteur ne sont plus valides (porteur tué, bras coupé, etc), ou si une tentative de piratage a été détectée (jet de détection réussi sur un jet de piratage raté).

Médical :

Médipack (1) Grâce à ce module, l'utilisateur de l'omnitech peut mesurer la température, la pression artérielle, le rythme cardiaque et réaliser une analyse sanguine basique (taux de sucre, de graisse, de fer) sur lui-même ou sur une tierce personne (ce qui nécessite un contact d'environ 5 secondes). Ce module permet également à l'utilisateur de réaliser des injections dans son propre organisme (et uniquement le sien).

Médiscan (2) Ce module permet à l'utilisateur de l'omnitech de réaliser une analyse sanguine poussée sur lui-même ou sur un tiers (pas aussi complète qu'en laboratoire toutefois) et d'avoir une vision de l'état du squelette et des organes internes (moins détaillée qu'avec un appareillage lourd mais suffisant pour distinguer des lésions moyennes ou importantes) d'un tiers. Ce module permet également via un jet de Intelligence + Médecine - 3 de détecter les pathologies et lésions internes d'un individu. Enfin, il est possible, grâce à ce module, de réaliser des injections dans l'organisme de tierces personnes.

Génoscan (3) L'installation de ce module permet à l'utilisateur de l'omnitech de séquencer l'ADN d'une personne (ce qui nécessite un contact d'une dizaine de secondes) et de détecter la présence de toxines courantes dans son organisme (incluant des toxines militaires les plus courantes).

Sensoriel :

Vision nocturne (1) Ce module permet à l'utilisateur d'un omnitech d'avoir une vision de son environnement dans le noir grâce à un mécanisme d'amplification de la lumière résiduelle. Ainsi, la vision nocturne ne fonctionne pas dans le noir absolu. Cependant, l'absence totale de lumière, la plus infime soit elle, est très rare. La perception visuelle en vision nocturne avec ce module se fait avec un malus de 2.

Détection de présence (2) La détection de présences permet de détecter des cibles organiques ou synthétiques, y compris à travers des obstacles. Les objets dont la « signature » ne correspond pas à une créature humanoïde, un drone ou une IV de combat sont automatiquement filtrés. Les malus de matériaux sont les suivants : Air / Vide : 1 par tranches de 5 mètres. Bois : 1 par tranche de 50 cm. Brique : 1 par tranche de 15 cm. Béton : 1 par tranche de 8 cm. Métal : 1 par tranche de 2 cm.

Manipulation :

Levage (1 à 2) Ce module permet d'entourer un objet en contact avec l'omni-pad d'un champ d'antigravité diminuant sa masse de 2 unités par grade du module.

Silence (2 à 3) Grâce à ce module, l'omni-pad réduit activement les bruits perçus autour de lui. Le porteur est donc plus discret, mais les sons entrants dans la zone couverte par l'omni-pad seront également étouffés. Ce module confère au porteur un bonus égal à +2 quand il essaye d'être discret. Cependant, le porteur subira également un malus équivalent à tous ses jets de perception liés à l'audition. Par exemple, si le porteur utilise un module Silence de Grade 3, il bénéficiera d'un bonus de 2 à tous ses jets de discrétion et subira un malus de 2 à tous ses jets de perception auditive.

Pavois (2) Ce module permet à l'utilisateur de l'omni-pad de créer un bouclier cinétique et fixe sur son avant-bras de 80x120cm. Ce bouclier absorbe tous les projectiles. Il n'arrête cependant pas les coups portés au corps-à-corps. Si les dégâts infligés sont supérieurs à deux fois le nombre de cellules, le bouclier est brisé et les dégâts en excès sont encaissés par le porteur de l'omni-pad.

Camouflage (3) Recharge : 3 rounds. L'installation de ce module sur son omni-pad permet à son utilisateur de se recouvrir d'un camouflage électronique le rendant pratiquement invisible. Lorsque le camouflage est activé, il reste actif durant 3 rounds. Passé ce délai, il est automatiquement désactivé et met 3 rounds à se recharger, durant lesquels il ne peut être réactivé. De plus, si l'utilisateur est touché par un projectile ou s'il subit un contact physique important avec quelqu'un ou quelque chose (coup violent reçu, personnage bousculé, etc), son camouflage se désactive automatiquement. L'utilisation efficace de ce module requiert un entraînement spécifique.

Générateur (3) module qui permet la génération de champs déflecteur avec son omni-pad.

MÉDI-GEL :

Probablement l'équipement de soin le plus répandu parmi les soldats, cette substance gélatinée combine les effets de désinfectant, coagulant et régénérateur de tissu. Sa simplicité de transport et d'application a permis de sauver un nombre incalculable de vies. Effet : appliqué sur une blessure, du médi-gel permet de faire disparaître une infection ou brûlure subie par le patient, mais n'a aucun effet sur les hémorragies. De plus, le patient récupère 2 Points de Ténacité par degré de réussite sur votre test de MEDECINE. Une boîte de médi-gel contient suffisamment de substance pour un total de 7 utilisations.

MOUSSE BIOCHIMIQUE :

Conçues pour l'auto-médication d'urgence dans le cas d'hémorragies même très graves, les bombes de mousse biochimiques font la taille d'une petite bouteille et sont équipées d'un système d'injection très simple capable d'atteindre directement les zones touchées par-dessous une armure. Malheureusement, leur effet n'est que temporaire. Effet : L'utilisation d'une bombe de mousse biochimique permet d'annuler complètement les effets d'une hémorragie pendant 2D6 heures. Chaque bombe de mousse bio-chimique contient assez de substance pour un total de 5 utilisations.

CHARGE DE DÉMOLITION :

Souvent, une bonne mission se termine par l'explosion de quelque chose de gros. Cela peut être un arsenal ennemi, une pièce d'artillerie majeure ou les moteurs d'un croiseur spatial, mais dans tous les cas l'instrument est le même : la charge de démolition. Compacte et extrêmement puissante, elle peut abattre à peu près n'importe quelle structure comme un rien si elle est placée au bon endroit pour détruire les éléments porteurs.

Rayon d'action : 10 mètres

Dégâts : détruit tout objet ou élément de décors qui se trouve dans son rayon d'action, même s'il est Blindé, l'immense majorité des couverts sont donc inefficaces pour s'en protéger.

CHARGE I.E.M. :

La technologie des IEM (Impulsions Electro-Magnétiques) est assez délicate à maîtriser et à utiliser, mais elle reste cependant un atout de poids lorsqu'elle est employée correctement sur le terrain. En effet, elle permet de griller tout équipement électronique à portée et la miniaturisation de cette technologie a permis de concevoir une charge à I.E.M. pouvant être portée par n'importe quel soldat pour causer de sérieux dégâts technologiques à l'ennemi.

Rayon d'action : 250 mètres

Effets : tous les équipements électroniques non protégés dans la zone d'effet sont immédiatement et définitivement mis hors service,

Modes d'activation : manuellement, via minuterie, détecteur ou commande à distance. Ne peut pas être lancée car les chocs trop violents endommagent de manière quasi certaine le mécanisme interne. Chaque charge à IEM est fournie avec un minuteur réglé par défaut sur une durée de 10 secondes.

BRACELETS GRAVITATIONNELS :

Grâce à leur maîtrise de la technologie antigravité, la fédération a développé des menottes basées directement sur ce concept pour entraver les mouvements de leurs prisonniers. Capables de changer l'intensité de la force gravitationnelle affectant l'individu, ce sont des outils employés principalement par les forces de sécurité des colonies pénitentiaires. Lorsqu'ils sont activés, ces bracelets développent une gravité artificielle sur l'ensemble du corps du porteur, mais la force de cette gravité peut être réglée entre 1 et 10G avec des effets variables : à 1G sa situation est normale, et au-delà ses mouvements deviennent de plus en plus difficiles. A partir de 8G, la plupart des espèces connues sont presque incapables de bouger. Le réglage d'une paire de bracelets gravitiques n'est possible que par les personnes enregistrées génétiquement dans leur mémoire informatique intégrée, cela afin d'empêcher tout piratage ou utilisation non autorisée. Ces mêmes personnes enregistrées peuvent actionner un verrouillage magnétique qui empêche totalement le porteur de retirer ces bracelets sans s'amputer les mains.

FUSÉES ÉCLAIRANTES :

Utilisées pour illuminer une vaste zone durant les opérations nocturnes ou pour signaler sa position, les fusées éclairantes de l'armée sont fiables et simples d'utilisation. Les fusées éclairantes peuvent être utilisées de deux façons : soit en les allumant à la main pour une durée maximum, soit en les tirant avec un lance-fusée conçu spécialement pour ce rôle mais en utilisant une grande partie du combustible pour la propulsion. Si vous allumez la fusée à la main, celle-ci éclaire à 100 mètres autour de sa position pendant quinze rounds (ou deux minutes en temps narratif). Si vous la propulsez avec un lance-fusée, elle éclaire à un kilomètre autour de sa position pendant 7 rounds (ou une minute en temps narratif).

NANOTECH :

Nano-gel : Créer pour réparer de manière quasi instantanée les dégâts reçus par les armures ou blindages. Bien que très coûteux à produire, le nanogel est capable d'imiter à peu près n'importe quel matériau et de s'autosouder sur la zone où il est déposé. Appliqué sur une armure, du nanogel permet d'accomplir des réparations d'urgence sur n'importe quelle armure endommagée.

Nano-blaster : Ce bracelet est capable de générer en une milliseconde, le temps d'y penser, un blaster soit de poing, soit d'épaule en se déployant autour de la main du porteur. Sa surface photovoltaïque génère l'énergie nécessaire aux tirs ce qui évite le cristal. Ce bracelet est biométrique donc seul son porteur peut l'utiliser.

Nano-armes de mêlée : Conçu sur le même principe que le nano-blaster, mais pour créer des armes blanches et contondantes. Biométrique également et si l'arme quitte la main de son porteur, l'arme se décompose instantanément et reprend la forme de nanites qui commandées à distance par le porteur peut la rappeler à lui et se reformer.

Les COMBINAISONS :

Tenues moulantes qui se portent directement sur la peau et constituent la première couche de protection du porteur contre les agressions de l'environnement extérieur, qu'il s'agisse de températures extrêmes, de contamination bactériologique, du vide spatial ou même de tirs d'armes légères. Elles sont suffisamment fines et souples pour pouvoir porter des vêtements et une armure par-dessus sans gêne supplémentaire, et leur utilisation n'est pas limitée qu'au domaine militaire car elles sont également indispensables à bon nombre de professions civiles, ne serait-ce que pour travailler en milieu hostile.

Modèle d'exploration :

Si la combinaison est connectée à un casque intégral avec respirateur, le porteur peut se rendre sans risque dans un milieu dépourvu d'atmosphère respirable ou contaminé (*Nucléaire, Bactériologique & Chimique*). Thermo-régulatrice également, le porteur est insensible aux variations de température extérieure tant qu'elles se situent dans une fourchette entre -100 et +100°C. Le port d'un casque intégral avec respirateur peut être nécessaire.

Modèle militaire :

Au moyen d'un renforcement en phrik, la combinaison augmente de 2 points le Bonus de vigueur du porteur (avec un maximum de 3) uniquement contre les dégâts qui ne ciblent pas la tête. La combinaison est équipée d'un système de protection qui peut être activé à tout moment. Lorsqu'il est actif, ce système crée une enveloppe invisible à un mètre tout autour du porteur et qui le protège des armes à IEM mais brouille totalement ses instruments de communications et de mesure (capteur de mouvement, senseurs, radio, etc.). Utilisant une technologie de gel hydrostatique qui absorbe l'énergie cinétique reçue, ce type permet au porteur de mieux supporter les chocs physiques venant des chutes, projections et autres agressions similaires. Le porteur émet une signature infrarouge correspondant à celle de son environnement, le rendant parfaitement invisible aux instruments de vision et de détection basés sur les infrarouges. De plus, aucune arme d'infanterie ou de véhicule ne peut être Verrouillée sur lui à moins d'avoir été modifiée pour utiliser une autre technologie de détection.

Survie :

la combinaison est dotée de micro-injecteurs remplis d'une substance chimique ayant pour but de ralentir considérablement le rythme métabolique du porteur et qui s'activent dès que ses constantes physiques deviennent critiques. Si le personnage est victime d'empoisonnement, d'asphyxie ou même s'il devait être tué suite à une blessure mortelle, au lieu de mourir il tombe dans un coma qui durera 2D6 heures. Si aucun soin adapté ne lui a été donné d'ici la fin de ce temps, il meurt définitivement. Au moyen d'électrodes et de micro-injecteurs d'adrénalines placés à des endroits stratégiques du corps, la combinaison est capable de relancer le(s) cœur(s) de son porteur si celui-ci fait un arrêt cardiaque. Lorsque votre personnage meurt, lancez 3D6 au tour suivant. Si l'un des jets obtient 5 ou 6, il revient à la vie. En cas d'échec, recommencez au tour d'après avec seulement 2D6, puis si nécessaire au tour encore après avec 1D6. Si ce dernier jet est un échec, votre personnage meure définitivement. Bien évidemment, l'option Réanimatrice est sans effet contre certaines morts.

Le distille :

C'est à la fois un vêtement et un système de recyclage sophistiqué, indispensable à la survie sur les mondes chauds et désertiques. Le distille recouvre la totalité du corps, à l'exception d'une partie du visage, et fonctionne grâce à l'énergie corporelle de son porteur. Il permet de récupérer et de traiter l'humidité de l'haleine, de la transpiration, de l'urine et des excréments pour en recycler l'eau, qui sera stockée dans des poches où des tubes permettent au porteur du distille de s'abreuver. Un distille en bon état et bien ajusté permet de ne pas perdre plus d'un dé à coudre d'humidité par jour. Revêtir un distille demande une grande dextérité. Un système de filtrage permet à son porteur de boire l'eau ainsi recyclée. Cette tenue est indispensable en milieu aride ou désertique, puisqu'elle limite grandement les pertes en eau, et donc le risque de déshydratation. La tenue elle-même n'est pas encombrante, et peut être endossée rapidement par un utilisateur expérimenté, ce qui accroît davantage les chances de survie du porteur. Sa couche externe, conçue pour être à la fois souple et résistante, évite au sable de s'incruster à l'intérieur de la combinaison, si elle est correctement ajustée. Néanmoins, un bon distille est relativement coûteux et rare

Les ARMURES :

Que ce soit les mandaloriennes traditionnelles, celles des forces de police ou celles des troupes de choc fédérales, elles peuvent être équipées des éléments ci-dessous :

Accroche magnétique dorsale : permet de porter un seul objet métallique dont le poids ne peut pas dépasser 20 kg. Les objets plus lourds ne seront pas maintenus en place. Elle peut être portée en même temps qu'un paquetage militaire sans gêner le porteur.

Accroche magnétique de jambière : permet de porter un seul objet métallique dont le poids ne dépasse pas 2kg. Les objets plus lourds ne seront pas maintenus en place.

Armure Unique : l'armure entière est décorée par des gravures et des symboles honorifiques illustrant les exploits du porteur, montrant à tous qu'il s'agit d'un puissant guerrier digne de respect. Pour toute interaction avec des personnages alliés ayant une ligne de vue sur lui, ainsi que pour ses tests d'intimidation, il reçoit un bonus de 1D. Cette amélioration ne peut être obtenue qu'en récompense d'actions héroïques particulièrement importantes. Si un personnage de joueur porte une armure unique sans l'avoir méritée, il doit réussir un test d'escroquerie chaque fois qu'il souhaite faire usage des bénéfices de cette armure.

Bottes magnétiques : Un soldat équipé cet équipement peut les utiliser pour s'accrocher à n'importe quelle surface métallique et y marcher librement tant que la gravité (ou l'absence de gravité) le permet. De plus, un personnage portant des bottes magnétiques ne reçoit jamais de malus ou d'état d'altération sur ses tests pour aborder un véhicule qui se déplace (limite 200 km/h). Cependant, elles sont plus épaisses que des bottes normales et sont aisément reconnaissables, ce qui peut être un handicap durant des missions d'infiltration.

Bouclier déflecteur intégré : Cette formidable technologie est sans doute celle qui a le plus contribué à faire de la Fédération Hapienne une force militaire parmi les plus redoutables de la galaxie. Il existe trois modèles différents de boucliers énergétiques donnant chacun un nombre précis de Points de Bouclier : régulier 1D, renforcé (2D) et ultra (3D).

holo-Cam intégrée : Cet équipement peut être activée ou désactivée à volonté. En connectant cette caméra à un système d'affichage informatique (vision tactique, ordinateur, holopad, etc...), l'utilisateur peut visualiser les images enregistrées. Une caméra miniature possède une autonomie d'enregistrement de 100 heures. Cet objet est très résistant aux conditions extrêmes (températures ou pressions inhabituelles, radiations, ...) mais a tendance par contre à mal fonctionner dans certains environnements à forte résonance magnétique ou à proximité d'équipements émettant une grande quantité d'ondes électromagnétiques.

Camouflage optique : Cette technologie permet d'être quasi invisibles aux yeux de ses ennemis, même les plus attentifs, tant qu'ils sont encore suffisamment loin pour ne pas percevoir la silhouette transparente de l'utilisateur. Un camouflage optique cesse de fonctionner si l'utilisateur tire avec une arme ou subit des dégâts. Certains facteurs environnementaux peuvent faciliter son repérage comme par exemple la fumée, la pluie, ou une tempête de sable, de façon plus ou moins importante selon la volonté du MJ, réduisant alors l'effet du camouflage. Les modes de vision thermique, V.I.S.R. et prométhéennes et ne sont pas affectés par un camouflage optique.

Capteur de mouvements : donne un bonus de +2 sur le Seuil de détection de l'utilisateur pour repérer les menaces à 30 mètres ou moins tant qu'il est actif. Lorsque le personnage consulte volontairement son détecteur de mouvement (action spécifique), il connaît immédiatement les positions approximatives de tous les personnages qui ont couru lors de leur dernier tour. Ce détecteur repère les porteurs de camouflages optiques. De plus, il reconnaît les signaux d'IFF, ce qui lui permet d'afficher si un contact est allié, ennemi ou inconnu.

Communicateur : cet équipement est composé d'un récepteur capable d'intercepter toute transmission radio passant dans la zone où se trouve l'utilisateur du moment que celui-ci le règle sur la bonne fréquence, mais cela ne veut pas forcément dire que vous pourrez y répondre : l'émetteur d'un communicateur possède une portée de seulement 5 kilomètres en terrain dégagé et 1 kilomètre en terrain dense (zone urbaine ou forêt). De plus, certaines perturbations électromagnétiques peuvent réduire l'efficacité du communicateur.

Compartiment secret : peut être installé sur de très nombreux équipements, que ce soit une pièce d'armure, une sacoche, un chargeur de munition ou même dans une fausse grenade. En général, ils ne peuvent pas contenir beaucoup d'objets et les objets en question ne peuvent pas être trop grands, cela est déterminé par le MJ. Un compartiment secret ne peut être découvert que grâce à une réussite critique sur un test de recherche lors d'une fouille.

Respirateur : Un personnage ainsi équipé peut respirer dans tous les types de milieu sans difficulté pendant un temps limité et les gaz n'ont jamais aucun effet sur lui, excepté une éventuelle gêne visuelle. L'autonomie est de deux heures dans les milieux toxiques ou aquatiques, de vingt minutes pour les environnements totalement dépourvus d'oxygène.

Propulseurs d'appoint intégrés : Contrairement aux réacteurs dorsaux, les propulseurs fonctionnent uniquement par à-coups et servent normalement à modifier la vitesse et la trajectoire de l'utilisateur lorsqu'il se trouve en gravité-zéro. Ils peuvent cependant être utilisés également dans un milieu normal pour effectuer un mouvement brusque de 2 mètres dans n'importe quelle direction y compris à la verticale pour atteindre des points en hauteur, mais nécessitent deux rounds de rechargement entre chaque utilisation. Ils peuvent également être utilisés dans le cadre d'un test de fuite ou d'esquive, en cas de réussite l'utilisateur est automatiquement désengagé de tout corps à corps dans lequel il se trouvait. Leur consommation énergétique est négligeable par rapport à l'alimentation d'une armure.

Com longue portée : cet équipement possède une bien meilleure capacité d'interception des transmissions radios qu'un simple communicateur et peut émettre vers l'orbite planétaire ou jusqu'à 1000 kilomètres au niveau du sol, mais cela peut être réduit par des obstacles particulièrement imposants (comme une montagne).

Réacteurs dorsaux : permet d'effectuer des mouvements en volant et donc d'ignorer à peu près tout type d'obstacle, d'atteindre des zones en hauteur ou d'avoir une position dominante sur le champ de bataille. La distance de déplacement ne dépend alors plus de la valeur d'Agilité de l'utilisateur, mais de la puissance utilisée, celle-ci étant limitée et représentée de la même manière que pour les armes à énergies :

Semelles magnétiques : Un personnage équipé de semelles magnétiques peut les utiliser pour s'accrocher à n'importe quelle surface métallique et y marcher librement tant que la gravité (ou l'absence de gravité) le permet. De plus, un personnage portant des semelles magnétiques ne reçoit jamais de malus ou d'état d'altération sur ses tests pour aborder un véhicule qui se déplace sauf s'il est en mode Boost. Elles remplacent les semelles des chaussures ou des bottes portées par le personnage et sont donc très discrètes.

Omnipad intégré : permet d'effectuer de nombreuses analyses de différentes natures tels que le niveau de radiation, le niveau de menace toxique, la composition chimique d'une substance ou d'une atmosphère et bien d'autres choses. L'utilisation d'un omnipad nécessite presque toujours un test de prog/rép ordi pour le manipuler correctement et lire convenablement les données qu'il affiche.

Torche : lorsqu'elle est activée, une torche permet d'annuler tout malus dû à l'obscurité pour les actions effectuées dans le domaine éclairé par la torche, c'est-à-dire jusqu'à 50 mètres dans la direction où elle est pointée.

Visière polarisante : Par le passage d'un courant électrique sur sa surface, la visière du casque de l'armure peut passer de transparent à totalement opaque, que ce soit pour dissimuler l'identité du porteur ou pour protéger celui-ci des rayonnements lumineux trop violents.

Modes de vision spéciale :

Il s'agit d'un dispositif pouvant être équipé sur tout système d'affichage vidéo afin de modifier la vision du terrain observé à travers ce système pour avantager l'utilisateur d'une manière ou d'une autre. Elle permet à l'utilisateur d'activer et de désactiver à volonté un mode de vision choisi parmi ceux détaillés ci-dessous. Il est possible de monter plusieurs modes de visions spéciales pour un même système d'affichage. Les effets sont différents selon le mode :

Macro-jumelles intégrées : il s'agit d'un simple procédé de grossissement d'une image numérique afin de donner une meilleure vision d'éléments de petite taille ou très éloignés. Cela peut donc vous permettre d'annuler certains malus dus à une trop grande distance.

Infrarouge : Excepté dans les environnements à forte chaleur ambiante et en cas de blizzard ou de très forte pluie, l'utilisateur d'une vision Infrarouge repère instantanément toute forme de vie à sang chaud ne disposant pas de combinaison furtive ou de camouflage optique et se trouvant dans son champ de vision. Ce mode de vision permet également de repérer les lasers infrarouges et autres sources de chaleur de tout genre. *Nocturne* : ce mode annule tout malus dû à l'obscurité. Par contre s'il est utilisé dans les conditions d'éclairage normales, l'utilisateur est aveuglé pendant deux rounds complets comme s'il avait regardé l'explosion d'une grenade aveuglante.

Détection de mouvement : ce mode permet de repérer immédiatement tout objet suffisamment gros qui vient à se déplacer dans votre champ de vision, et cela quelles que soient les conditions de visibilité, mais en raison de ses grandes contraintes d'utilisation il est surtout installé sur les tourelles et autres systèmes automatisés. Le Seuil de détection de l'utilisateur reçoit un bonus de +2 tant que ce mode de vision est actif, cependant pour en bénéficier il faut rester relativement immobile.

Rayons X : utilisé principalement par les forces de l'ordre dans le cadre des contrôles et fouilles d'individus, ce mode de vision permet de voir le squelette des individus, bien entendu, mais surtout les objets métalliques qu'ils portent sur eux.

V.I.S.R. : nommé VISR pour Visual Intelligence System Reconnaissance, ce mode requiert impérativement qu'un ordinateur intégré soit installé sur l'armure du porteur pour fonctionner correctement. Il permet de repérer immédiatement tout ennemi, allié et objet important se trouvant à 50 mètres ou moins dans le champ de vision de l'utilisateur, et cela dans la limite offerte par la base de données servant à la reconnaissance d'objet (les objets inconnus ne seront pas repérés par ce système). Son immense avantage est de reconnaître les déformations visuelles causées par les camouflages optiques covenants, ce qui fait que l'utilisateur d'un mode VISR ne voit pas son Seuil de détection être affecté par les camouflages. Le mode VISR donne également l'effet d'une vision nocturne au moyen d'un traitement d'image automatique.

8- Alliance Corellienne :



Le système corellien (et ses colonies) s'est beaucoup affirmé depuis la fin de la guerre contre les Yarls au point de devenir une force politique interstellaire de premier plan. C'est à ses dirigeants d'alors que l'on doit la renaissance de Corellia puis la création de Babel 5 juste avant la guerre des ombres. Cheville ouvrière de ce projet les corelliens ont largement contribué au retour de la concorde galactique après ce dernier conflit. L'alliance fonctionne un peu comme un protectorat s'appuyant sur les autorités locales et leur relais administratifs.

l'Ordre Jedi Corellien :



Cette entité a été reconstituée à la suite de la dissolution de l'ordre Psion. Protectors dévoués de Corellia, les Jedi verts sont un groupe d'élite vivant reclus accordant la plus grande importance à Corellia et refusent de quitter l'espace du système Corellien, portant des robes vertes et un sabre laser à simple lame verte pour marquer leur dévouement envers l'ancien drapeau Corellien. Les Jedi verts restent néanmoins des ennemis redoutables pour quiconque voudrait conquérir leur monde. Bien que peu nombreux, les Jedi verts travaillent en étroite collaboration avec la CorSec. Dirigés par Maître Arfan Ramos, ces guerriers opèrent très peu dans le reste du territoire contrôlé par l'alliance Corellienne. Leurs bastions sont réputés inexpugnables.

9-l'Espace Hutt :

Les clans Hutt mènent une politique isolationniste et s'organisent en mafia où les familles les plus prestigieuses dirigent leur société basée sur des concepts féodaux archaïques où l'esclavagisme est l'un des éléments essentiels de leur société.

10– Dominion Sekotan :



Cet espace des anciennes régions inconnues est sous le contrôle des Vongs. Ils ont formé un régime tribal organisé en clans familiaux où chacun d'eux vote pour son représentant au sein de l'assemblée du dominion. Le chef de ce gouvernement est le hiérarque qui s'entoure de 25 personnes pour le former. Ces ministres sont élus par l'ensemble des clans. Les Vongs possèdent plusieurs colonies réparties dans un espace regroupant une centaine de mondes.

Technologies bio-tech :

Le CVI :

Les implantés ont un CVI (un **implant cyber viral**) dans le cerveau. Ce bio-implant modifie la structure cérébrale en rapport avec l'expression et au ressenti des émotions et sentiments (peur, amour, haine...), cela permet de les contrôler et donc de mieux servir la communauté Vong en toutes circonstances. Le CVI permet aux implantés d'augmenter leurs capacités cognitives, leurs réflexes et leur vitesse, leur mémoire devient éidétique. Le CVI leur permet aussi de contrôler le scrill.

Le scrill :

C'est une arme de nouvelle génération fort prisée dans l'armée Vong. Il s'agit d'un animal primitif venu d'une planète lointaine, découverte par les Vongs dans les régions inconnues. Quand, il trouve un "hôte" pour l'accueillir, c'est un échange mutuel, le scrill fournit la puissance de feu et le porteur l'énergie dont l'animal a besoin pour se nourrir et se régénérer. Le scrill dispose d'une forme d'intelligence très primitive qui grâce au CVI est apte à juger le danger et d'ajuster la puissance de tir. Avec de l'expérience, l'arme est redoutable, comme l'hôte fournit de l'énergie à l'animal, quand l'implanté tire plusieurs fois de suite, on remarque qu'il se fatigue.

10 Le Diktat Sith :



Ce régime est empreint de militarisme. Tout y est organisé de façon très stricte. Le dirigeant est appelé Praetor. Autour de lui se tient un conseil composé d'officiers expérimentés. Enfin, il y a des soldats qui suivent scrupuleusement les ordres. C'est une loyauté étrange pour des Sith que cet Empire. Agissant pour la grandeur de l'Etat, tous s'entraident et se battent pour un but commun. Véritable esprit spartiate. Les nobles deviennent soit militaire, soit membre du clergé. Ils agissent pour une gloire personnelle ainsi que celle du régime. Autorité et discipline sont les maîtres mots, seuls les plus forts survivent. Le goût pour la trahison et la manipulation a 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. Ils n'ont plus la capacité d'utiliser la Force car le peuple est composé de Yarl's survivants et d'anciens siths de l'ancienne tribu perdue et aussi de descendants d'adeptes de Dark Krayt d'où ce syncrétisme socio-politique actuel. Cependant, comme ils ont été coupés de la Force, ils se reconstruisent et réapprennent à vivre sans elle et sans son pouvoir qui, pour eux, a été corrompue par le passé. Ils sont parvenus à retirer une certaine fierté d'avoir été capables de reconstruire une civilisation dépourvue de cette habileté à manier la Force. Leur nouveau régime est original dans la mesure où il tient à la fois d'un empire et d'une république dans son fonctionnement institutionnel. Même s'ils se sont plus ou moins affranchis de leur cruauté, ils restent néanmoins nostalgiques de leur gloire passée et conservent malgré tout des idéaux de grandeur. Ils ont réinvesti l'espace du berceau de leur civilisation historique.

La Garde Solaire de Thyrsus :



L'espace Echani était, à l'origine, une confédération de six planètes, qu'on appelait les « Six Soeurs », placée sous la coupe de l'espèce presque humaine éponyme : les Echani. Ils se reconnaissaient principalement à leurs cheveux, couleur d'argent, ainsi qu'à la pâleur de leur peau crayeuse ; hypothétiquement issus d'une expérience des Arkaniens sur le génome humain, leur système social et politique était matriarcale. Les Thyrsiens dérogèrent à cette tendance au cours de l'insurrection Bengali, en 1154 avant Yavin: après que leurs mâles aient pris le pouvoir - en rejetant, au passage, l'autorité du Conseil des Femmes -, ces derniers firent évoluer la planète Thyrsus dans une direction diamétralement opposée aux autres mondes sous influence Echani ; du culte de la Lune, en particulier, ils passèrent au culte du Soleil ; un choix qui n'avait rien d'étonnant, compte tenu du fait que les soleils rouges, dont les lueurs baignaient leur planète, avaient profondément modifié leur apparence physique : sous leur influence, leurs cheveux s'étaient assombris devenant violacé, de même que leur peau plus proche d'un teint fortement hâlé avec des yeux d'or. Cette émancipation ne se résuma pas seulement à un changement de religion. Les Thyrsiens avaient aussi développé un langage corporel élaboré, qu'ils surent mettre à profit quand ils se prirent d'engouement pour l'armurerie lourde. Combinant l'usage traditionnel de l'Art Echani avec le maniement de la lame, la division d'élite des unités militaires de Thyrsus, préposée aux missions spéciales, profita de ce contexte favorable pour émerger. Elle fut, dès lors, connue sous le nom de Garde Solaire. Ils furent le fer de lance de la guerre d'indépendance, laquelle devint effective à la suite de la signature du Pacte d'Almera en -899.

A l'origine, les guerriers de cette faction se firent connaître pour leurs croisades contre leurs cousins Echani, qu'ils livraient à la tête de leurs armées ; mais la situation évolua rapidement : la Garde Solaire était pauvre, ce qui l'incita à se transformer en une unité de mercenaires d'élite grassement payée. Et, après que ses hommes aient réalisé combien ils étaient supérieurs à la majorité de leurs rivaux, ils abandonnèrent Thyrsus, la galaxie au fil des siècles ne les connaissant plus que comme un groupe semi-nomade, un ennemi légendaire... Ce furent ensuite les Guerriers Mandaloriens qui mobilisèrent leur attention. Car leurs tactiques expansionnistes les inquiétaient au plus haut point... En fait, il n'y eut pas pour autant de rassemblement massif de troupes : ce furent plutôt des groupes réduits de combattants qui se livrèrent des duels à mort, ça et là. Les deux factions se haïssaient mutuellement - d'une haine aussi brûlante que le pulsar Oolex, prétendirent certains... La chose était compréhensible : Mandaloriens et Gardes Solaires avaient beau dominer sans

conteste le monde du mercenariat, ils ne s'en faisaient pas moins de l'ombre l'un l'autre... Les gardes solaires de Thyrsus acquirent ainsi la réputation d'être l'unique groupe de guerriers capable de se battre à armes égales contre les légions Mandaloriennes, et même parfois de l'emporter ! La lutte acharnée des deux camps atteignit son paroxysme avec la Bataille de Sintheti, en -402, lors de laquelle ils s'entretuèrent pendant trois ans dans les catacombes de la planète pour s'emparer du trône. Les Mandaloriens n'en furent pas moins une source d'inspiration majeure, pour leurs rivaux ! D'une part, leurs organisations internes respectives étaient très proches ; d'autre part, en réponse aux Jet Packs - et peut-être même à d'autres engins volants, on vit les Gardes Solaires développer, au fil des ans, une technique de combat anti-aérien très efficace, à même de surcharger les appareils adverses. Les guerriers de Mandalore, en retour, adopteraient plus tard leur Kama. Cette tactique « anti-mandies », comme tant d'autres chez eux, nécessitait l'usage de leur arme sacrée : une Pique de force, d'environ 1,50m de long, dont les deux pointes étaient capables de délivrer des chocs électro-statiques. Grâce à cette arme, qu'ils maniaient des deux mains, les Gardes Solaires pouvaient parer de nombreuses attaques, ou bien recourir à ses deux lames dans n'importe quelle autre intention. Il en existait, bien sûr, plusieurs variantes, mais la plupart étaient munies de deux Vibrolames, renforcées par de la Cortosis, à même de contrer efficacement les coups portés par un sabre laser... Sous sa forme rituelle, héritée des Echani, la Pique de Force arborait des extrémités couleur rouge flamboyant, qu'on activait, puis contrôlait, par une poignée. L'emblème caractéristique des Gardes Solaires n'en demeurait pas moins leur armure ! Sa noirceur ou sa peinture dorée terrifiait ou impressionnait instantanément leurs proies. Lourde, elle recelait un grand nombre d'outils, ainsi qu'une multitude d'armes, lesquelles influençaient le porteur dans ses traques et ses exécutions. Un système d'imagerie thermique était incorporé dans le viseur du casque sensible qui plus est aux rayonnements infrarouges et ultraviolets ; il y avait aussi un mode longue-portée, qui était utilisé autant pour espionner que pour assister les Snipers. A cet arsenal, déjà considérable, venaient s'ajouter à la pelle des vibrolames ainsi que des armes à pointe, dissimulées partout où c'était possible : gants, bottes, genouillères, etc. L'armure en elle-même n'entravait pas les mouvements des Gardes ; par ailleurs, elle autorisait une augmentation conséquente et rapide de la température extérieure au niveau des mains, suffisante pour faire s'enflammer de la chair ; un avantage que les Gardes Solaires furent nombreux à compléter par des lance-flammes miniatures, ainsi que par de sombres armes à feu situées en dessous de leurs bras, mais également par plusieurs autres accessoires. De quoi comprendre leur nette préférence pour le combat au corps-à-corps... Parmi les missions confiées à l'organisation, il y avait des tentatives de sauvetage, des rapt, des sabotages et, bien évidemment, des massacres ; il y en avait d'autres, cependant... Étant donné que ses hommes insistaient toujours pour être (sur)payés, on attendait toutefois d'avoir épuisé tous les autres recours, avant de faire appel à eux ; d'autant qu'ils étaient réputés pour mutiler leurs prisonniers ! Les Gardes Solaires travaillaient, en général, par équipe de quatre, engagés pour réussir là où tous les autres avaient échoué - par exemple pour infiltrer une citadelle imprenable, ou bien détruire une énième arme de destruction massive. La guérilla urbaine, sous toutes ses formes, n'avait aucun secret pour eux. En outre, ils furent nombreux à accroître leurs honoraires en se faisant gladiateurs. Pour ce qui était de leurs ennemis, en revanche, ils préféraient « régler ça » en privé...

Les initiés de la Garde Solaire avaient le rang de **Légionnaire Stellaire**. Leur période d'essai durait toute une année, au terme de laquelle il leur fallait avoir respecté à la lettre l'étiquette du groupe ; s'entendait : ni désertion sous le feu ennemi, ni beuverie exagérée - entres autres. Quiconque enfreignait ces règles était passible d'être expulsé immédiatement. Ceux qui passaient l'épreuve du feu avec succès étaient promus au rang de **Tribun Stellaire**. Le commandement d'une légion de la Garde Solaire leur était alors confié, ce qui faisait de vingt à quarante soldats sous leurs ordres. Bien plus rares étaient ceux qui commençaient comme **Légit des soleils jumeaux** ; à ceux-ci il incombait la responsabilité de deux à quatre légions tout entières ! Venaient ensuite, dans l'ordre : les positions de **Préteur des Soleils Jumeaux**, **Commandant Tychani**, et **Dictateur Tychani**. Le rang de **Garde Solaire Suprême**, lui était accordé aux généraux de cette organisation militaire... En définitive, seul l'héroïsme était en mesure de faire la différence, chez ces guerriers.

La Religion avait certes joué un rôle essentiel dans la culture Thyrsienne, ce ne fut réellement qu'un siècle avant l'Empire que son influence devint prépondérante ! A ce moment de son histoire, la Garde Solaire se mit, en effet, à se passionner pour la Force, ainsi que pour les traditions développées par ses adeptes. Ce fut, en particulier, la prophétie de l'Élu qui éveilla la curiosité ; car l'idée qu'un prétendu « fils des soleils » fût appelé à sauver la Galaxie était, à priori, fort conforme à ses propres croyances. L'ordre des seigneurs noirs des Siths, toujours à l'œuvre dans l'ombre vit dans ces croyants encore naïfs une véritable aubaine : ses membres se firent passer, « à tort », pour les élus de la fameuse prophétie, propageant au passage leur interprétation négative de l'orthodoxie jedi. Cette rencontre transforma la Garde Solaire en un culte Sith à part entière ! Un culte Sith particulièrement dangereux... Fort heureusement, la majeure partie de ses effectifs n'en demeurait pas moins insensible à la Force. Dark Plagueis les utilisa pour surveiller la forteresse où se tenait la Réunion sur Sojourn, forum informel destiné à saper les fondements de la république. Sous son règne Palpatine prenait plaisir à employer ces nouvelles recrues, comme mercenaires, voire assassins. Son titre lui ayant conféré un ascendant considérable sur ces guerriers, comme l'illustre le serment de fidélité du Garde Solaire Suprême Wulain, il aurait été fou de ne pas en profiter pour leur faire faire ce qu'il désirait, après tout... Sénateurs gênants et magnats des affaires tombèrent ainsi sous les coups des Gardes Solaires, favorisant l'élection de Sidious comme chancelier. Un outil, néanmoins, n'avait d'intérêt que s'il servait à quelque chose ; ce finit par n'être plus le cas des Gardes Solaires, dès lors trop dangereux pour qu'on leur laissât la vie sauve. Sur ordre du comte dooku Ventress fut chargée de les éliminer, vers la fin de la Guerre des Clones. Auparavant, des dissidents de leur organisation avaient été engagés pour s'opposer à la campagne de la garde de l'ombre de Mystril ; ceux qui furent épargnés, fanatiques de leur état, rejoignirent les gardes rouges puis la garde impériale - qui reprit d'ailleurs, au passage, le concept de leur armure ; certains parmi eux, sensibles à la Force, postulèrent dans la Garde de l'Ombre remplaçante des inquisiteurs.

Après la chute de l'empire la garde impériale s'est dispersée puis peu à peu un leader a émergé, rassembla les derniers membres fidèles aux préceptes de leur organisation d'origine pour revenir aux sources et après un travail de plusieurs décennies, la garde Solaire a fini par renaître de ses cendres en recrutant non plus seulement des humains, mais aussi des échanis de Thyrsus. Depuis une centaine d'année, ils ont fait un retour remarqué sur le devant de la scène. Les mandaloriens n'étant plus des mercenaires et chasseurs de prime proprement dits de façon collégiale puisqu'ils ont fusionné avec la culture hapienne, La garde solaire de Thyrsus a donc repris du service comme compagnie de mercenaire et occupe la place vacante laissée par les Mandaloriens.

La Guilde des skyriders :



Aussi appelée «Guilde des nautoniers» est le nom donné à l'organisation qui exerce le monopole des voyages interstellaires (par opposition aux simples voyages interplanétaires). Plus que n'importe quelle force en présence, la Guilde occupe donc une place essentielle dans la société galactique. Elle dispose de comptoirs et de bureaux sur toutes les planètes importantes, afin que les membres des différentes factions puissent réserver des places à bord des long-courriers, mais aussi mener toutes sortes de tractations économiques avec ses représentants. Au-delà du pouvoir que lui confère son monopole sur le voyage interstellaire, la Guilde fonde son influence politique sur une parfaite utilisation de l'information. Elle possède des archives très complètes sur les différentes factions, L'équipage d'un long-courrier compte environ une centaine de membres aux attributions diverses (pilotes et équipage de navettes, techniciens, gardes, personnel de bord etc.), deux maîtres astrogateurs et un nombre variable de timoniers chargés de les seconder.

La Guilde est organisée en quatre grandes Directions: **Opérations, Administration, Sécurité et Ingénierie**. Chacune de ces Directions est elle-même divisée en plusieurs Départements.

Les quatre Directions :

Opérations: Cette Direction est en charge des activités de transport de la Guilde.

Administration: Cette Direction s'occupe de gérer les salaires du personnel ainsi que les relations commerciales de la Guilde.

Sécurité: Cette Direction s'occupe des diverses tâches de sécurisation des convois longs-courriers.

Ingénierie: Cette Direction s'occupe de la construction et de la maintenance des vaisseaux de la Guilde et de toute la biotechnologie guildienne

Direction des **Opérations** :

Cette Direction est divisée en trois grands Départements:

Transport: Ce Département est dédié à l'activité principale de la Guilde: le transport spatial. Il est divisé en deux grandes branches: Logistique (gestion des vaisseaux et du matériel) et Appareillage (embarquement des clients etc.),

Tourisme: Ce Département constitue «l'agence de voyage» interstellaire de la Guilde. Les revenus engendrés par le tourisme spatial entrent pour une bonne part dans les profits de la Guilde. A cet effet, le service touristique de la Guilde Spatiale organise des croisières. Le Département Tourisme est divisé en trois branches: Organisation, Services, Publicité et Relations Publiques.

Exploration: Ce Département, beaucoup plus secret que les deux précédentes, est chargé de la recherche et de l'évaluation du potentiel économique de nouvelles planètes, ainsi que de leur éventuelle terraformation. Il est divisé en trois grandes branches: Recherche Planétaire (aussi appelée «Corps des Frontières»), Evaluation et Terraformation.

Direction de l'**Administration** :

Cette Direction compte trois Départements:

Commercial : Ce Département gère les contrats avec les Libres Commerçants. Sa branche principale s'occupe de toutes les données liées au transport de marchandises et de passagers et établit les méticuleux manifestes de bord qui serviront de base au calcul des prix exigés par la Guilde.

Ressources Humaines : Ce Département gère le personnel, son recrutement et sa formation. Il est aussi chargé de veiller au bon fonctionnement interne de l'organisation.

Gestion : Ce Département gère le budget de l'organisation.

Direction de la **Sécurité**:

Cette Direction compte deux Départements :

Protection: les Gardes chargés d'assurer la sécurité lors des embarquements et des débarquements, les Inspecteurs de Bord en charge de la sécurité des passagers lors des voyages et de la lutte contre la fraude (activité rarissime, compte tenu des risques qu'elle implique et de l'exceptionnel degré de contrôle et de sécurité régnant au sein de la Guilde) ou encore les Forces d'Intervention théoriquement responsables de la lutte contre d'éventuelles tentatives de détournement ou de piraterie (tentatives qui, dans les faits, sont pratiquement impossibles et quasi-inexistantes), l'escadre : regroupe en son sein l'ensemble des pilotes de chasse dédiés à la protection spatiale des longs-courriers

Investigations : Ce Département regroupe la Police sidérale (dont la juridiction s'applique à l'intérieur de tous les vaisseaux guildiens) dont la mission est d'enquêter sur les crimes et délits commis à bords des navires de la flotte de la guilde

Direction de l'**Ingénierie**:

Direction divisée en trois grands Départements:

Maintenance: Ce Département est en charge de l'entretien et de la réparation des vaisseaux de la Guilde.

Chantiers: Ce Département est en charge de la production des vaisseaux de la Guilde.

Recherche et Développement: Ce Département a pour but l'amélioration du monopole de la Guilde sur le voyage interstellaire et travaille en étroite collaboration avec la Direction des Opérations.

La navigation interstellaire telle que la Guilde la pratique se base sur la maîtrise de la Force et sur l'hyper-mathématique transcendante. Grâce à leurs pouvoirs et à des opérations de calcul éminemment complexes tétra-dimensionnels que seul un adepte de la Force scientifique peut mener à bien, le nautonier peut ainsi percevoir et calculer le plus court et plus sûr chemin possible à travers l'outre-espace irrigué par le réseau midi-chlorique. Ils ont besoin, pour s'immerger dans le flux de la Force en transe d'astrogation, d'entrer dans une chambre de méditation conçue comme un grand caisson d'isolation sensorielle. Cet espace est maintenu en gravité zéro et les sensations leur sont alors retirées...facilitant la méditation. Les nautoniers disposent des pouvoirs suivants :

Transe cognitive, Calcul, contrôle d'astrogation instinctif, astrogation instinctive, réseau de vie, détection de vie, clairvoyance, connexion télépathique, améliorer un attribut, améliorer une compétence, voyage astral, Concentration, Lien de vie, sentir la vie, sens du danger.

Vaisseaux longs courriers des skyriders.



Ce type de vaisseau est avant tout conçu pour le fret que ce soit pour l'acheminement de passagers (avec ou sans vaisseau personnel à embarquer) ou le transport de marchandises. Ces navires sont d'immenses cargos de 15 à 20 km de long. Vivants, ils sont issus de la bio-technologie Vong et Naboo. Ils sont pensés pour permettre aux skyriders d'user de leurs pouvoirs d'astrogation et de calcul pour déplacer instantanément le vaisseau de leur point de départ à leur destination à travers les replis de l'espace-temps dans une dimension subspatiale, nommée par les Jedi le « monde entre les mondes » et désormais identifiée comme étant le réseau midi-chlorique. Ces vaisseaux disposent d'un équipage d'environ 500 personnes en comptant les agents de sécurité de bords et les pilotes de chasse embarqués avec leurs appareils monoplaces. Ils peuvent loger plusieurs dizaines de vaisseaux cargo de grande taille (type corvette ou frégate) et plusieurs milliers de vaisseaux personnels (type yacht ou transport léger voire chasseurs stellaires ou vaisseaux de course).

Les Célestials :

Après la guerre de l'essaim (conflit opposant l'AG au nid obscur des killiks) Luke Skywalker et les Jedi ont pu apprendre énormément de choses sur la civilisation Célestial (ou Altéran) en échangeant par télépathie avec les nids survivants pacifiés. Ceux-ci ayant une mémoire collective incroyable, fouiller leur subconscient a permis de lever une partie du voile jeté par les centaines de millénaires sur ce peuple qui compte parmi les plus énigmatiques de l'histoire galactique. Ces informations ont été complétées par Lando Calrissian qui a été en contact avec la culture Sharu rivale des Célestials.

Également connus sous le nom d'Architectes, les Célestials étaient l'une des espèces les plus légendaires de la galaxie. Les historiens modernes la considèrent comme la plus ancienne civilisation avancée ayant peuplé la galaxie plusieurs millions d'années avant la fondation de la République. Malgré de très nombreuses recherches, les informations sur les Célestials demeurèrent très limitées et parmi celles qui leur étaient attribuées, aucune ne pouvait faire office de preuve irréfutable de véracité. Ce qui frappait le plus les historiens était l'absence totale d'informations sur les Célestials, y compris concernant leur apparence physique, alors que des données avaient bien été trouvées pour toutes les autres civilisations ayant partagé la même époque comme les Columi, les Killiks, les Kwa ou les Sharu. L'absence d'informations pouvait avoir plusieurs sens : les Célestials avaient-ils vraiment existé ? Avaient-ils été exterminés et leurs traces scrupuleusement effacées ? Avaient-ils eux-même décidé de disparaître ? Allaient-ils revenir un jour ? Toutes ces incertitudes entretenirent la légende pendant des centaines de milliers d'années.

D'après les travaux du Docteur Bowen, membre de l'institut Obroan pour l'archéologie, les Célestials auraient pu être des êtres vivants physiquement proches des serpents ou des vignes végétales et disposant éventuellement de tentacules, mais cela n'est en rien une véritable preuve car vu leur niveau technologique ils pouvaient certainement apparaître aux yeux des autres civilisations plus primitives qu'ils rencontraient sous bien des apparences même s'il était ses hypothèses sur des représentations très anciennes réalisées par les civilisations ayant pu côtoyer les Célestials. D'ailleurs les Jedi, suite aux échanges qu'ils ont eu avec les Killiks, affirmèrent que les humains en sont les lointains descendants, théorie confirmée par Luke Skywalker à qui Obi-Wan Kenobi a parlé de sa rencontre, lorsqu'il était en mission avec son père durant la guerre des clones, avec la trinité de Mortis : le père, et les deux enfants incarnant chacun une facette de la Force qui étaient les derniers Célestials.

La supériorité des Célestials sur les autres civilisations de leur époque semblait incontestable, tant sur le plan technologique que militaire ou même spirituel (maîtrise de la Force). Les Célestials auraient ainsi dominé pacifiquement les civilisations Killik, Kwa et Sharu et auraient influencé une partie de leur culture. Les Sharu auraient par exemple adopté la construction de pyramides en référence aux constructions des Célestials, Les Kwa se serait réapproprié la technologie des portes de l'infini... La puissance de la civilisation Célestial était incommensurable et leur ascendant incontestable. Cependant, s'il restait très peu de traces des Célestials en tant que civilisation, de très nombreuses réalisations leur ayant été attribuées avaient survécu pendant des centaines de milliers d'années. Ces constructions étaient pour la plupart enrobées de mystères à propos de leur utilité et même des techniques et technologies qui furent utilisées pour les réaliser. Les Célestials portaient bien leurs surnom d'Architectes, maîtres bâtisseurs utilisant la main d'œuvre des peuples pour leurs desseins. Nombre de réalisations attribuées aux Célestials auraient été réalisées grâce à la main d'œuvre Killik, grâce au contrôle que parvenaient à exercer les bâtisseurs sur les nids insectoïdes.

Parmi les réalisations attribuées aux Célestials, on compte la création de plusieurs formations galactiques remarquables comme *l'Amas de la Gueule*, *la faille de Kathol*, *le système de Vultar*, *le système Corellien*, *l'Amas de Hapes* mais également une barrière hyperspatiale, (un colossal champ d'interdiction sphérique) entourant la galaxie. Pour mener à bien ces constructions, les Architectes se seraient basés sur des technologies de pointe dont l'utilisation et les concepts devinrent des mystères après leur disparition. Des artefacts de ces technologies pouvaient néanmoins être encore observés, comme la *station centerpoint* située au centre du Système Corellien, *la station Skinhole* perdue au milieu de la Gueule et où fut emprisonnée Abeloth, ou encore le concept des Turbines Cosmiques et des Répulseurs Planétaires. Les traces des Célestials finirent de disparaître environ 40 000 ans avant Yavin. 4000 ans plus tard ce sont les Kwas qui dominaient à leur tour la galaxie, mais à cette époque, les Rakatas se rebellèrent contre les Kwas dans une véritable guerre d'indépendance et finirent par former l'Empire infini. On ne sait pas exactement à quelle date les Célestials avaient effectivement disparu de la Galaxie, mais au début du règne des Rakatas, il ne restait plus aucune trace de leur civilisation à part leurs incroyables constructions stellaires ou planétaires. Cependant, en l'absence d'informations concrètes sur la disparition des Architectes, il était impossible de dire s'ils ne seraient pas de retour un jour... En réalité, Luke et les Jedi ont fini par connaître la véritable cause de leur disparition puisqu'ils se sont évanouis brutalement sans laisser la moindre trace : ils ont accompli l'ascension, ils ont découvert le moyen spirituel de rejoindre consciemment la Force. Devenus ainsi immortels en symbiose avec la Force, ils vivent dans une dimension spirituelle totalement étrangère au plan physique alors que les Whills, eux sont restés entre le plan matériel et spirituel. Ce qui se rapproche le plus de ce phénomène c'est le pouvoir des Jedi « la survivance des Whills » qui amène à la disparition du corps du Jedi qui utilise ce pouvoir reçu des Whills par Qui Gon Jinn qui l'a transmis à Yoda puis à Obi Wan Kenobi et enfin aux jumeaux Skywalker.

Un nouvel Ennemi :

Les Oris sont l'une des deux factions des Célestials, l'autre se nommant les Altérans. Ils ont défait ces derniers lors de la guerre civile qui ravagea leur civilisation et les ont contraints à l'exil, ils colonisèrent alors une partie de la galaxie M31 (celle de Star Wars) 10 millions d'année avant l'Empire. Demeurés seuls dans leur galaxie natale, ils se sont renommés « Oris », et ont continué leur progression en parallèle de leurs rivaux, jusqu'à atteindre l'Ascension tout comme les Altérans (Célestials). Mais, alors que les Altérans vivent désormais dans l'unité de la Force sans interférer avec les plans d'existence inférieurs, les Oris exigent des êtres les peuplant, de les vénérer comme des dieux. En échange, les Oris promettent à leurs adorateurs de leur enseigner la voie de l'Ascension. Cependant, cette promesse est illusoire. Les Oris ne souhaitent pas partager leurs pouvoirs. La vraie raison pour laquelle ils recherchent la vénération c'est qu'elle leur permet d'accroître leur puissance, grâce à la Force des fidèles qu'ils peuvent alors drainer lorsque leurs adorateurs prient et se conforment aux rites qu'ils leur sont imposés. Cependant, pour que le phénomène soit profitable, il faut convertir en grand nombre ; raison pour laquelle les Oris font un prosélitisme agressif. Nul ne peut expliquer leur basculement dans la mégalomanie et donc du côté obscur de la Force, même si l'on peut soupçonner qu'ils aient été grisés par leur propre pouvoir. On remarquera aussi que la différence entre les Oris et les Célestials se concrétise visuellement : quand ils apparaissent dans notre plan d'existence, les célestials ont la forme d'une sorte de spectre d'un blanc immaculé informe alors que les Oris sont une sorte d'élémentaire de feu. Ayant tenté de les détruire à plusieurs reprises, et ayant longtemps cru y être parvenu, les Oris nourrissent une haine mortelle vis-à-vis de leurs frères ennemis parce que ceux-ci ont refusé d'adhérer à leur point de vue, et de partager le savoir nécessaire pour parvenir à leurs fins.

Concept

La religion des Oris a pour nom la *Voie des Origines*. Bien que son fondement même soit dans son cas clairement erroné, elle n'a, à l'instar de beaucoup de religions, rien de foncièrement mauvais puisqu'elle incite ses fidèles à méditer sur l'Univers et proclame que la pureté et la vertu mènent à l'Illumination. Cependant, malgré les beaux principes qu'elle inculque, les Oris l'ont fondée afin de se faire passer pour des dieux et en cela, cette religion repose sur de fausses croyances. En effet, les Oris prétendent être d'origine divine alors qu'ils sont nés mortels et n'ont fait que trouver comment s'affranchir du plan matériel. En outre, ils se présentent à leurs fidèles comme leurs créateurs (ou tout du moins comme guides), la principale raison de la fausseté d'Origine est que les Oris promettent l'Ascension mais n'aident, en fait, personne à la réaliser. Cependant, même si ce ne sont pas des dieux, l'Ascension leur procure des capacités inimaginables ; ils n'ont donc aucun mal à se faire passer pour des dieux, leur promesse étant par ailleurs très alléchante. Qui plus est, pour obtenir l'énergie spirituelle qu'ils puisent dans la vénération pour accroître leurs pouvoirs, les Oris exigent une foi aveugle (bien qu'ils prétendent le contraire) et anéantissent tous ceux qui refusent de se soumettre à leur volonté, d'où le fait que beaucoup n'osent leur résister. C'est cette pratique de la mise à mort de tout non-croyant qui pervertit véritablement cette religion et la mue en une arme d'oppression, cela d'autant plus que certains fidèles fanatiques appliquent avec un surcroît de zèle cette *prescription divine*.

Le Livre des Origines

Le *Livre des Origines* est le texte fondateur de la religion Ori. Les fidèles, en particulier les prêcheurs (voir plus loin) y font constamment référence, le citant à tout bout de champ. Généralement, lorsqu'un prêcheur arrive pour convertir une planète, après avoir fait quelques miracles, il repart en laissant ce livre aux habitants du monde en question, leur demandant de le lire et de réfléchir. Le *Livre des Origines* est constitué de paraboles très simples, ce qui aide les fidèles à s'identifier aux personnages.

La société des Oris

Dans la galaxie natale des Oris, les différentes sociétés planétaires sont organisées sous forme de petits villages qui sont construits souvent de la même façon. Ils possèdent tous un temple dédié aux Oris, ainsi qu'une place centrale portant une construction de la forme de "La Marque du Nouvel-Âge", le crochet avec un ovale au centre. Cet autel de pierre leur sert soit à immoler des gens en place publique pour les "purifier", soit à punir des blasphémateurs éventuels par des tortures simples (par exemple, priver quelqu'un de nourriture et d'eau pendant plusieurs jours). C'est également sur cette place que, 6 heures par jour, les habitants sont conviés à se réunir pour la prosternation quotidienne. Chaque village est généralement géré par un prévôt désigné par les prêcheurs (voir ci-dessous). Le prévôt possède les pleins pouvoirs dans le village et peut même décider si blasphème il y a ou pas. Dans cette société convertie, les prêcheurs sont là pour deux rôles : ils contribuent aux prières quotidiennes en venant dispenser la parole des Oris, et ils viennent également jouer les inquisiteurs pour traquer toute forme de rébellion naissante. C'est dans ces villages que sont généralement recrutées les troupes de fanatiques qui servent aux Croisades.

Les soldats des Oris

Lors de leurs croisades, les Oris placent des combattants de base sous les ordres des prêcheurs, des individus fanatisés, afin de les appuyer en combat. Les soldats des Oris portent des cottes de maille métalliques et parfois des casques ; leurs armures pouvant faire penser à un croisement entre celles portées par les antiques chevaliers terriens. Ils se battent au corps à corps à l'aide d'une épée, ou à distance à l'aide d'un épéu qui peut projeter des salves énergétiques. Les croisés se déplacent habituellement en escouades, menée par un prêcheur. En dessous de ceux-ci s'intercalent dans la hiérarchie des

commandants qui ont pour rôle essentiel de diriger les troupes sur le champ de bataille, n'ayant pas ou très peu à voir dans la tactique à grande échelle. Qui plus est, leur rang ne leur permet pas non plus de s'opposer aux décisions d'un prêcheur.

Les prêcheurs

La société ori est intimement liée à la religion, c'est semble-t-il une structure théocratique dont les prêcheurs sont l'élément central. Ils sont des humains évolués, c'est-à-dire ayant un cerveau très développé pouvant être utilisé à plus de 50 %, à la limite de l'Ascension (qui peut être effectuée naturellement lorsque plus de 90 % du cerveau sont utilisés). Les Oris leur transmettent leurs grands pouvoirs lors d'une sorte de rituel pratiqué devant les « Flammes de l'Illumination » sur Célestis prime. Les modifications alors effectuées sur le corps des prêcheurs sont si violentes qu'ils en deviennent aveugles. Leurs yeux deviennent laiteux et leur visage est affaissé de rides à cause du rituel. Par la suite, ils sont capables de faire usage de la Force. Les prêcheurs peuvent également faire appel à des pouvoirs spéciaux via leur sceptre, artefact technologique grâce auquel, ils peuvent engendrer des virus à partir de leur ADN, soigner des blessures ou encore ressusciter des morts, voire s'immoler. L'auto-immolation serait aussi une sauvegarde implantée par les Oris dans le corps des prêcheurs qui se retourneraient volontairement contre leurs dieux. Le cristal ovale encastrée en son bout leur permet aussi d'amplifier et de canaliser leurs pouvoirs et leur sert par ailleurs à communiquer par un lien subspatial sur une distance d'une galaxie (c'est comme ça que le doci transmet les ordres des Oris aux prêcheurs).

Il existerait trois possibilités de devenir prêcheur : soit suivre des études pour cela dans la cité sacrée, à Célestis prime, soit se faire remarquer par une foi particulièrement fervente (pour ne pas dire fanatique), soit, exceptionnellement, être fait prêcheur par les Oris lorsqu'ils souhaitent particulièrement convaincre et contrôler un individu. Les prêcheurs, comme leur nom, ont pour fonction principale de répandre et entretenir la foi auprès des fidèles. Le plus souvent, ils usent de harangues et sermons accompagnés de la lecture d'un passage du *Livre des Origines*. Ce sont également eux qui communiquent la volonté des Oris à leurs adorateurs. Lorsqu'il apprirent l'existence de la Voix lactée, les Oris envoyèrent des prêcheurs en guise de première vague, par le biais de la porte des étoiles. À chaque fois qu'un prêcheur des Oris visite une planète peuplée par des humains, il exécute à peu près le même plan. Il commence par leur présenter les Oris et leurs vertus, leur lisant quelques fables du *Livre des Origines*. Ensuite, il prouve le pouvoir de ses maîtres en réalisant quelques miracles : il soigne les malades, il fait pousser les récoltes de la terre. Puis il s'en va, en demandant au peuple de la planète de réfléchir sur les promesses des Oris, le plus souvent leur laissant un exemplaire du *Livre des Origines* et en ayant très clairement laissé entendre que tous ceux qui refuserait de se soumettre seraient punis de mort. Peu après, il revient afin de recevoir la réponse. Si elle est défavorable, ou s'il en reste certains qui ne sont pas convaincus, le prêcheur repart, après avoir généré, grâce à ses pouvoirs, une peste mortelle et extrêmement virulente qui se répand très vite sur la planète. Le prêcheur revient encore une dernière fois pour vérifier que son pardon et celui des Oris sont implorés par les humains. Le prêcheur éradique ensuite la peste et ressuscite les morts grâce à ses pouvoirs, prouvant définitivement la nature divine des Oris aux yeux des individus réfractaires. Si une civilisation persiste dans son refus, elle est entièrement anéantie en quelques jours par la maladie.

Le doci

Le doci est pour ainsi dire une sorte de « super-prêcheur », le plus haut représentant des Oris dans le monde matériel, en quelque sorte leur bâton de prêcheur. Il est « celui qui transmet la parole des Oris », l'intermédiaire direct entre le monde humain et les Oris, ceux-ci pouvant parler directement en s'incarnant brièvement en lui. C'est lui qui décide si un humain croyant fortement aux Oris et leur étant complètement dévoué peut devenir un prêcheur, en lui insufflant le pouvoir des Oris grâce aux feux de Célestis. C'est lui en outre qui à la charge de veiller sur les feux de Célestis, bien que ceux-ci demeurent perpétuellement allumés par le pouvoirs des Oris.

Peuples des régions inexplorées :

Au sein de cette vaste région de l'Ouest galactique où se sont établis les Vongs, les Chiss en sont originaires ainsi que les anciens Rakatas et c'est également là qu'a pris naissance l'Empire éternel de Valkorion ou encore le tristement célèbre et pathétique Premier Ordre. Quelques civilisations jusque là inconnues y ont été récemment découvertes (100 ans) dans les confins de la galaxie dans un espace que les peuples qui y résident ont nommé Espace du Concile. Visiblement d'origine extra-galactique, probablement importés par les Célestiaux, dans ces régions reculées depuis de nombreux millénaires, mais personne ne sait avec précision quand. Il s'agit des *Quariens*, espèce humanoïde semi-nomade et d'un peuple hermaphrodite *les Asari*. Leur niveau technologique est un peu inférieur aux autres peuples du reste de la galaxie, surtout en matière de transport interstellaire d'où leur isolement relatif.

Les ASARIS :

« Originaires » de la planète Thessia, Les asaris sont une race mono-genre d'apparence féminine, mais en réalité hermaphrodite. Les Asari sont connues pour leur élégance, leurs talents diplomatiques et leur espérance de vie d'une durée d'un millénaire et leur physiologie unique leur permettant de se reproduire avec une partenaire de leur espèce ou de n'importe quel autre peuple fait qu'elles sont en général bienveillantes envers les autres espèces. Privilégiant la coopération et le compromis au conflit et à la violence, les Asari ont joué un rôle prépondérant dans la fondation du Conseil de cette région galactique siégeant sur l'anneau monde. Une Asari typique à une peau dont la couleur varie du bleu au pourpre. Certaines Asari peuvent avoir une peau plus verdâtre tirant sur le bleu sarcelle, mais cela est assez rare, de même que pour les tons allant vers le pourpre. Certaines Asari ont des marques faciales dont la couleur et la disposition sont propres à chaque individu. Bien qu'il n'en soit rien, certaines de ces marques peuvent être assimilées à des sourcils par les humains. En lieu et place de cheveux, les Asari possèdent des excroissances semi-flexibles à base de cartilage qui se développent en forme de crêtes recourbées se rejoignant à l'arrière du crâne et ayant l'apparence de « tentacules ». Toutefois, ces structures sont semi-rigides et ne peuvent donc se mouvoir librement comme des tentacules, ainsi que certains le pensent à tort.

PHYSIOLOGIE

Les Asari possèdent un système cellulaire doté d'étonnantes propriétés régénératrices : elles ne guérissent pas plus vite que les autres espèces, mais ont une espérance de vie particulièrement longue, dépassant les 1000 ans. De plus, leur corps ne vieillit pratiquement pas. En fin de vie, une Asari ne semble pas plus âgée aux yeux d'un humain qu'une séduisante femme d'une cinquantaine d'années. Les Asari sont également considérées comme très attirantes aux yeux des membres de nombreuses espèces, notamment celles ayant une morphologie humanoïde. Au delà de leur plastique agréable à l'œil, l'attraction suscitée par les Asari envers les autres espèces est renforcée par des mécanismes neurochimiques, semblables à des phéromones.

REPRODUCTION et SEXUALITÉ :

Bien qu'elles possèdent tous les attributs féminins d'une humaine, les Asari ne sont pas à proprement parler des femmes. Il s'agit en réalité d'une espèce mono-genre hermaphrodite, les genres féminins et masculins n'ont donc aucune signification pour les Asari. Elles ne sont pas asexuées pour autant, une asari ayant besoin du matériel génétique d'un partenaire pour procréer, et ce qu'elle que soit l'espèce ou le sexe du « père ». Le résultat de cette union est toujours une asari et dans le cas où les deux parents sont des Asari, le « père » est celle qui ne porte pas l'enfant. Ce procédé de reproduction unique est appelé « fusion ». Durant la fusion, une asari harmonise son système nerveux avec celui de son partenaire, envoyant et recevant des impulsions électriques à travers la peau. Une expression couramment utilisée avant la fusion est "Embrasser l'Éternité", sans doute pour aider à focaliser l'esprit du partenaire. L'asari et son partenaire unissent temporairement leurs systèmes nerveux durant le processus en plus de leurs organes génitaux, ce qui peut paraître déroutant pour un partenaire non asari. Depuis que les Asari ont rencontré d'autres espèces conscientes, les partenaires non asari sont préférés pour la diversité génétique qu'ils apportent. Ce processus de reproduction peut conduire à une certaine confusion chez les non asari qui s'attendent à une progéniture « hybride ». Toutefois, cette progéniture est toujours à cent pour cent asari car ce n'est qu'une partie de l'ADN qui est extrait du partenaire, permettant de compléter et harmoniser les gènes de la mère. La capacité de fusion des Asari s'étend également à une connexion mentale, qui permet à l'asari d'explorer le patrimoine génétique de son partenaire et de sélectionner les traits désirés pour sa descendance. Au cours du processus, l'asari et son partenaire partagent leurs souvenirs, leurs pensées et leurs sentiments. Ainsi, il est possible pour une asari de fusionner avec un autre individu dans le seul but de partager des pensées et non pour se reproduire. Toutefois, l'écrasante majorité des Asari ne réalisent une fusion qu'avec un partenaire privilégié. En effet, laisser un inconnu pénétrer dans ses pensées les plus profondes et ses souvenirs les plus intimes n'est pas anodin. D'autant plus que la fusion est considérée comme une action très intime, comparable à un acte sexuel chez la plupart des autres espèces.

Les jeunes mâles de la plupart des espèces peuplant cette région reculée de la galaxie ont tendance à avoir une fascination pour les Asari. Elles en sont parfaitement conscientes et n'hésitent pas à exprimer leur sexualité de manière provocante, ce qui est particulièrement vrai chez les Demoiselles. Cette attitude contraste fortement avec l'image d'une espèce puissante et réfléchie, considérée comme la plus influente du secteur. En raison de leur sensualité naturelle et de leur capacité à se reproduire avec n'importe quelle espèce, les rumeurs sur les Asari et leur goût pour la débauche sont très répandues. Ces rumeurs sont, pour la plupart, les conséquences d'une désinformation ou d'une pensée perverse. En réalité, les Asari sont

conscientes que si elles décident de construire une relation avec un membre d'une autre espèce, elles vont inévitablement vivre plusieurs siècles de plus que leur partenaire en dehors de celles disposant d'une espérance de vie similaire à la leur. Par conséquent, dans ce genre de relation elles mettent de côté leur philosophie de « vision à long terme », savourant chaque moment passé avec leur compagnon. La principale conséquence de cette grande différence d'espérance de vie est que la plupart des Asari doivent élever leurs filles seules. Elles conservent toutefois en elle, toute leur vie durant, un souvenir fort du « père » de leurs enfants. Bien que la plastique avantageuse des Asari attise la convoitise des mâles de nombreuses espèces, ceux-ci sont généralement déconcertés, voir déçus lors de leurs premières expériences avec une Asari. En effet, pour ces dernières, la finalité biologique d'une relation charnelle est d'atteindre un « état de grâce » propice à la procréation par la fusion de l'esprit. Cet état est atteint par une fusion très profonde, amplifiée par l'excitation de zones érogènes décrites comme « bizarrement placées » par les membres d'autres espèces.

STADES DE DÉVELOPPEMENT

La vie d'une asari est divisée en trois stades, marqués par des changements biochimiques et physiologiques. Le premier stade est celui de la Demoiselle et commence à la puberté, vers l'âge de 30 ou 40 ans. Il est marqué par une forte envie d'explorer et d'expérimenter. La plupart des Demoiselles sont curieuses et très enclines aux divertissements en tout genres, notamment sexuels. La plupart des mercenaires asari sont des Demoiselles, leur envie d'expérimenter les poussant à explorer toutes les voies professionnelles possibles, surtout les plus « divertissantes ». Le stade de Matrice commence aux alentours de 350 ans, même s'il peut survenir plus tôt si l'individu fusionne souvent. Cette période est marquée par un désir de s'établir dans un lieu et de fonder une famille. Enfin, le stade de la Matriarche commence vers l'âge de 700 ans. Les Matriarches deviennent pour leur communauté l'équivalent de sages ou de conseillères, distribuant leur sagesse acquise au cours de leurs nombreux siècles de vie. par leur rôle important au sein de la société asari, les Matriarches vivent le plus souvent auprès des leurs. Il est donc très rare de rencontrer une Matriarche en dehors de l'Espace Asari. Bien évidemment, une asari n'est pas conditionnée par son âge biologique et reste libre d'agir comme elle le souhaite. Ainsi, il n'est pas rare de voir une Demoiselle bien installée sur son monde d'origine, une Matrice qui préfère travailler plutôt que bâtir une famille ou encore une Matriarche totalement coupée de la vie communautaire.

COMPORTEMENT

En raison de leur extraordinaire durée de vie, les Asari ont tendance à envisager les événements sur le long terme. Confrontées à une nouvelle espèce ou à une situation inattendue, elles préfèrent généralement l'observation à l'action immédiate. Les matriarches entreprennent parfois des actions en apparence incompréhensibles qui ne prennent tout leur sens que plusieurs décennies ou siècles plus tard. Au niveau des relations diplomatiques, cette philosophie se traduit par une recherche de l'équilibre en toutes choses : économie, politique et puissance militaire. Les Asari étendent leur influence de manière subtile, à travers leur domination culturelle et leur supériorité intellectuelle. En prenant sous leur tutelle les nouvelles espèces avancées et en les invitant à rejoindre la communauté, elles assurent la pérennité de leurs idées et de leurs croyances. Elles ont également tendance à favoriser le communautarisme et les comportements consensuels entre elles. Par exemple, à bord d'un vaisseau, elles préféreront partager des cabines communes plutôt que de s'isoler dans des cabines individuelles.

FILIATION

Les Asari pensent que leur progéniture acquiert les meilleures qualités du « père » ayant fusionné avec elles, mais les preuves de cette croyance sont anecdotiques. Certaines asari désapprouvent les conceptions interespèces, considérant que les traits génétiques et les connaissances culturelles obtenus à partir de ces accouplements « souillent » le patrimoine génétique et culturel de leur peuple. Avant la découverte de nouvelles espèces intelligentes, les Asari n'avaient de toute façon pas d'autre choix que de se reproduire entre-elles. Cette position est aujourd'hui considérée comme rétrograde et archaïque. La majorité des asari considère que la procréation avec une autre espèce est un enrichissement, à tel point que la procréation entre deux asari est désormais considérée comme un gaspillage, voire un déshonneur. Le résultat de l'union de deux asari est aujourd'hui surnommé « sang-pur », ce qui est fortement insultant au sein de la société asari contemporaine.

COUTUMES

Les Asari célèbrent les rituels de fertilité printaniers de Janiris, qui marquent le début de la nouvelle année. Durant cette période, elles fabriquent des couronnes de fleurs et les offrent à leurs proches. Comme c'est le cas avec les vacances de certaines espèces de la Citadelle, la Fête de Janiris a été adoptée par d'autres espèces conciliennes.

PROBATRICES

Malgré le raffinement et la sophistication de la culture asari, le crime reste courant. L'ordre des probatrices est la solution imaginée par les Asari pour remédier à la criminalité la plus virulente. Les probatrices sont très peu nombreuses, du fait du très haut niveau de mortalité des entraînements et de la vie rude et austère à laquelle elles sont contraintes. Marginales et affranchies des lois, les probatrices sont une caste d'exécutrices qui opèrent presque exclusivement au sein du territoire Asari. Au cours des dernières décennies, les probatrices ont démantelé à elles seules plusieurs dizaines d'organisations criminelles, d'origine asari. D'emblée enclines à la subtilité, elles n'hésitent pas, néanmoins, à employer la force si la

situation l'exige. Rompues à tous les arts du combat, adeptes de l'ascétisme, impitoyables et pleines de ressources, les probatrices sont un objet d'admiration autant que de crainte au sein de la société Asari. Bien qu'elles opèrent en général en solitaire, leur efficacité procède de l'immense corpus de connaissances auquel elles ont accès. Toute asari appelée à rejoindre les probatrices justifie de plusieurs siècles d'expérience en matière d'enquête criminelle, de renseignements ou d'expertise militaire. Les probatrices sont portées à l'indépendance, elles ne sollicitent de l'aide que rarement, voire la dédaignent, puisqu'un tel niveau d'expertise et d'expérience se traduit souvent par un ego surdimensionné. Les conflits d'intérêts sous-tendus par une telle arrogance ont contraint l'Ordre des probatrices à élaborer le « Code des Probatrices ». Celui-ci est constitué de cinq cents serments qui décrivent toutes les situations qu'une probatrice peut être amenée à rencontrer et définit l'attitude à adopter en conséquence. En prêtant serment, les probatrices s'engagent à protéger les innocents, à châtier les criminels et à garantir les lois et les normes de la société Asari. Les serments ont une vocation conservatrice : ils imposent aux probatrices de se soumettre à la distribution des pouvoirs en vigueur au sein de la société Asari et préviennent d'un éventuel coup d'état. Néanmoins, l'éventualité d'une telle insurrection n'est jamais totalement écartée par les élites asari. De part les énormes sacrifices personnels auxquels elles consentent, leurs compétences hors du commun et leur intransigeance quant au respect du Code, les probatrices sont particulièrement respectées au sein de la culture asari.

ÉCONOMIE

Les Asari possèdent la sphère d'influence économique la plus vaste du secteur. Elles réalisent des échanges commerciaux massifs et ont d'innombrables contacts. De grandes corporations telles que celles des villes de Serrice ou d'Armalii possèdent un quasi-monopole dans le domaine des technologies biotiques de pointe. Du fait de leur influence politique et économique, un embargo de la part des Asari aurait des conséquences désastreuses pour l'économie d'une espèce qui en serait la cible.

RELIGION

Le siarisme, culte panthéiste du Grand Tout, est le principal courant religieux asari. Pour ses fidèles, l'univers est une conscience dont chaque être vivant est un aspect. La mort n'est que le retour de l'énergie spirituelle d'un individu au sein de la grande conscience universelle. Bien que les siaristes ne croient pas en la réincarnation à proprement parler, ils pensent que l'énergie spirituelle libérée après la mort est recyclée dans d'autres être vivants. Le siarisme s'est répandu après que les Asari ont quitté leur monde d'origine et découvert leur capacité à fusionner avec toute forme de vie. La fusion est pour les siaristes la preuve ultime que toute vie est intrinsèquement liée au Grand Tout. Les prêtresses siaristes prêchent l'unité des multiples éclats de la conscience universelle. Avant l'apogée du siarisme, les religions asari étaient aussi diverses que leurs opinions politiques. L'une des rares religions pré-siaristes existant encore aujourd'hui est le culte monothéiste de la déesse Athamé, qui incarne les trois cycles de la vie d'une asari : Demoiselle, Matrice et Matriarche. Les Asari jurent souvent en disant « par la Déesse », le mot Déesse faisant référence à Athamé. Généralement, il s'agit plus d'un héritage culturel que du reflet de la croyance d'un individu, à l'instar de l'expression « mon Dieu » chez les humains.

GOVERNEMENT

Le gouvernement mondial est un concept relativement nouveau pour les Asari, dont le monde d'origine de Thessia a longtemps abrité de grandes cités républicaines proches des cités-États de la Méditerranée antique sur Terre. La culture asari étant basée sur le consensus et le compromis, le commerce et la discussion ont toujours prévalu sur l'accumulation des ressources et le conflit. Avec l'âge de l'information s'est opéré un rapprochement inévitable des cités-États. Par le biais d'Internet, la communication s'est progressivement transformée en « démocratie électronique » sans politiciens ni élections, mais où chaque citoyen peut faire entendre sa voix. Les forums et les salons de discussion accueillent en permanence des débats politiques modérés par des spécialistes. Dans la pratique, l'opinion des Matriarches est souvent décisive, les jeunes asari s'en remettant à la sagesse millénaire de leurs aînées. Par ailleurs, en temps de crise, lorsqu'une décision rapide est nécessaire et que l'heure n'est plus au débat public, les Asari se tournent toujours vers les Matriarches. Depuis la fondation du Conseil de la Citadelle, les Asari en constituent la branche diplomatique.

FORCES MILITAIRES

L'armée asari ressemble par bien des aspects à un groupement de tribus guerrières sans structure centralisée. Chaque communauté organise ses propres unités et désigne un chef pour les commander. Si les unités des grandes cités sont nombreuses et bien équipées, celles des villages fermiers sont le plus souvent constituées de quelques asari équipées d'armes de poing. Il n'existe aucun uniforme, chaque soldat est libre de choisir sa tenue. Malgré tout, l'armée asari n'est pas une simple milice, mais bel et bien une armée de métier à plein temps. Généralement, les combattantes asari, aussi appelées « chasseresses », sont des Demoiselles ayant consacré 20 ou 30 ans à l'étude des arts martiaux. Dès son plus jeune âge, une asari ayant décidé de prendre les armes se consacre entièrement à l'étude du combat sous toutes ses formes, jusqu'à devenir une véritable machine à tuer au sens littéral. A l'issue de cette formation, elles disposent d'un sens tactique très développé, d'une vision de prédateur, de la grâce et la rapidité d'un félin. Les chasseresses se battent seules ou par paires, selon les tactiques enseignées dans leur ville d'origine. Rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir vaincu une chasseresse en combat singulier. Fluides et mobiles, les troupes asari ne sont cependant pas aussi résistantes que leurs équivalents humains. En raison de la petite taille de leurs unités et de leur manque d'équipement lourd, elles sont

incapables de mener une guerre conventionnelle et encore moins de tenir une position. En revanche, elles excellent dans les missions de guérilla : embuscade, sabotage, infiltration et assassinat. Leurs actions visent à démoraliser leurs ennemis, qui se voient contraints de mener des actions anti-guérillas aussi épuisantes qu'infructueuses.

ATTRIBUTS :

DEX : 3D +1 MEC : 3D+2

SAV : 4D VIG : 3D

TECH : 4D PER : 2D

Les Mondes Asaris :

THESSIA

Système Parnitha

Population 4 713 000 000

Capitale Serrice

Pression 1 atm

Température 25°C

Gravité 1,1g

Le monde d'origine des Asari, Thessia, est le centre économique le plus important. Les voyages vers cette planète font l'objet d'une régulation stricte, mais la contrebande demeure un véritable problème. Thessia n'a connu aucun conflit externe ou interne depuis des siècles. Par ailleurs, elle présente un taux remarquablement faible de maladie, de criminalité ou de famine, et profite d'une économie stable soutenue par de riches colonies.

IXIUM

Système Tasalé

Population 79 430 000

Capitale Nos Astra

Pression 1,2 atm

Température 63°C

Gravité 1,2g

est l'une des plus récentes colonies asari, elle fait partie de celles établies au cours de la 7ème vague d'expansion. En raison des températures élevées qui y sévissent, la colonisation en surface n'est possible qu'aux latitudes polaires. Dans les zones plus équatoriales, la population est regroupée dans d'immenses gratte-ciels arcologiques pour échapper à la chaleur écrasante qui règne à la surface. Ixium est un monde-éden classique, qui fut développé pour servir de pivot commercial. Officiellement, Ixium n'a jamais relevé de la souveraineté asari : elle a été colonisée et administrée par des groupes privés asari. Ceci a permis de créer une enclave d'intérêt asari où les lois Conciliennes ne s'appliquaient pas. En effet, haut lieu du commerce asari d'une prospérité insolente, Ixium a toujours été célèbre pour ses conditions de travail abusives et sa législation qui cautionne quasiment tout sauf le meurtre. Les réglementations douanières strictes d'ordinaire applicables à l'espace concilien, telles que les normes de sécurité, la prohibition de certaines substances ont été allégées. Cela a permis à Ixium d'abriter une production d'armes et de produits pharmaceutiques qui seraient hors-la-loi partout ailleurs. Cette industrie est d'autant plus lucrative que le servage y est monnaie courante. Ixium est une planète commerciale ; on y croise donc beaucoup de nouvelles cultures et de nouveaux biens. Pour leur sécurité, les nouveaux arrivants sont invités à éviter de signer quoi que ce soit, en raison des dispositions légales laxistes régissant la planète. Une signature malencontreuse pourrait par exemple les transformer en esclaves volontaires ! En tant que telles, les drogues sont parfaitement légales à partir du moment où elles sont dûment déclarées. Il en va de même pour toutes les technologies, armes et individus sous contrat de servage. Très peu de quariens ont pu poser le pied sur Ixium car les dirigeants interdisent à la Flotte Nomade de pénétrer dans le système stellaire. Malgré ses dérives, Ixium est réputée pour son glamour, son luxe et sa sécurité assurée par une surveillance de tous les instants, ce qui en fait une destination touristique prisée. D'innombrables célébrités ont un pied-à-terre sur Ixium, en particulier dans sa capitale Nos Astra. La seule entrave au commerce réside dans ses lourdeurs administratives, qui sont tolérées car elles sont un facteur de sécurité. Considérations économiques mises à part, les médias locaux exaltent de façon très démagogique la fibre « nouveaux riches » des habitants à grand renfort de listes des « PDG les plus sexy » et autres « dix plus grosses fortunes ».

CYONE

Système Kypladon

Population 245 000 000

Capitale Polos

Pression 0,8 atm

Température 22°C

Gravité 0,9g

Cyone est un monde-éden fortifié sous la protection de plusieurs matriarches asari. Il est devenu célèbre dans l'histoire asari pour avoir résisté sans relâche aux attaques incessantes menées par les Nihils et les Nagaï. Elle constitue aujourd'hui une colonie stratégique, car ses générateurs à antimatière installés à la surface et en orbite fournissent le carburant pour la plupart des vaisseaux de l'Espace Asari. Les matriarches qui défendent aujourd'hui la planète ont juré de protéger l'héritage de Cyone contre tous les ennemis du peuple asari, qu'ils soient organiques ou synthétiques.

LESSUS

Système Mesana

Population 931 000

Capitale Marya

Pression 0,7 atm

Température 38°C

Gravité 1,2g

Situé à l'écart des routes commerciales régulièrement fréquentées, Lessus est un monde-éden banal habité par une petite colonie asari. La planète est relativement impopulaire en raison de ses caractéristiques qui sortent légèrement les Asari de leur zone de confort. Sa pesanteur est un peu trop forte, ses maladies un peu trop virulentes, et son sol pas assez fertile. Le gouvernement Asari est très discret lorsqu'il s'agit d'évoquer Lessus. Malgré son léger inconfort, un monde-éden colonisé depuis aussi longtemps devrait être très peuplé, mais il n'en est rien. La discrétion du gouvernement Asari au sujet de Lessus vient du fait que la planète abrite un important monastère. Le monastère met l'accent sur le sacrifice de l'individu au bénéfice de la communauté.

LUSIA :

Système Tomaros

Population 1 700 000 000

Capitale Monoi

Pression 1,1 atm

Température 12°C

Gravité 1,2g

une des colonies asari les plus prospères, située à proximité de Thessia, Lusia a tout d'une planète stratégique. Elle fut donc une cible prioritaire pour les et fut particulièrement touchée durant le conflit contre les Ombres : infrastructures totalement détruites, défenses anéanties et population sévèrement touchée. Après la guerre, les forces militaires asari ayant concentré leurs efforts sur la reconstruction de Thessia, Lusia se retrouva livrée à elle-même. Les destructions, les épidémies et la famine transformèrent les grandes cités en bidonvilles apocalyptiques. De nombreuses demoiselles s'organisèrent en bandes criminelles faisant régner la terreur pour s'accaparer les ressources vitales. Rapidement, les jeunes asari, menées par quelques extrémistes charismatiques, prônèrent un nouvel ordre social où les matriarches n'imposeraient plus leur volonté aux plus jeunes. Les plus radicales d'entre-elles prônaient l'idée que face à une situation de crise aussi extrême, il fallait privilégier la survie des jeunes générations afin de préserver l'avenir de la colonie. Les matriarches, aidées par quelques probatrices présentes sur la planète, tentèrent de ramener ces demoiselles à la raison, insistant sur la nécessité de coopérer plutôt que de prôner la violence et la division, mais cela a pris de nombreuses années.

NEVOS

Système Teyolia

Population 669 000 000

Capitale Astella

Pression 1,1 atm

Température 23°C

Gravité 1,1g

Découvertes par des exploratrices asari en l'an 1430, Nevos est un monde-éden luxuriant qui abrite une colonie asari florissante. On y trouve des plages de sable fin et des lunes jumelles, offrant un cadre romantique qui attire de nombreux touristes. Il existe également des arcologies en forme de spirale construites sur des falaises, au sein desquelles d'importantes affaires commerciales sont traitées. Même si la planète est colonisée depuis des siècles, Nevos semble échapper aux régulations et à la surveillance. Par conséquent, un certain nombre de lobbies politiques influents se sont établis sur la planète. Nevos a été globalement épargnée par la Guerre des ombres. La colonie connue toutefois une

période difficile durant les années qui suivirent. L'armée instaura en effet un rationnement très strict de la nourriture et des biens de première nécessité afin de pouvoir ravitailler Thessia et plusieurs colonies majeures ne pouvant plus subvenir à leurs besoins. Ce rationnement engendra quelques conflits mineurs, qui furent rapidement jugulés par les militaires. Nevos a aujourd'hui retrouvé son calme et attire à nouveau les touristes en nombre.

NIACAL

Système Orisoni

Population 6 900 000

Capitale Aurolis

Pression 3,0 atm

Température 54°C

Gravité 1,3g

Niacal est une planète luxuriante, dont la vie photosynthétique est abondante, ce qui a pour conséquence des concentrations en oxygène bien plus élevées que sur d'autres mondes-éden. L'atmosphère y est tolérable durant quelques heures mais très vite, la sur-concentration en oxygène devient toxique et dangereuse. Les colons asari qui y sont implantés ont construit des bâtiments étanches et utilisent des filtres respiratoires. L'économie de Niacal est principalement tournée vers l'agriculture et les biotechnologies. De nombreuses cultures OGM y sont produites. Durant la Guerre du Dernier Cycle, conscients que la stratégie des Moissonneurs consistait à bombarder les zones industrielles et à asservir les centres résidentiels, les civils et les soldats de Niacal se réfugièrent dans les jungles impénétrables de la planète. La guérilla terrestre qui s'ensuivit ne chassa pas les Moissonneurs, mais immobilisa l'ennemi et l'obligea à investir beaucoup de ressources dans le conflit pour peu de résultats. Cette tactique permit aux défenseurs de limiter fortement les pertes civiles. Après la guerre, la colonie fut placée sous juridiction militaire afin de protéger cette planète riche en ressources agricoles. Tout comme sur Nevos, un rationnement strict fut mis en place afin de fournir des denrées alimentaires à Thessia et à plusieurs autres colonies.

SANVES

Système Lalessa

Population 613 000 000

Capitale Ethéaï

Pression 1 atm

Température 25°C

Gravité 0,9g

Son atmosphère propice, son climat tempéré et sa flore luxuriante font de Sanves une destination touristique très appréciée. Les larges bandes de forêts sauvages entourant la capitale attirent des millions de randonneurs, chasseurs et biologistes. Les Asari, conscientes des dégâts que peut occasionner une expansion rapide, y ont établi des règles de construction très strictes. Sanves, la « Colonie martyre », a subi de très lourdes pertes durant la Guerre des ombres. Sa proximité avec Thessia a poussé les ombres à y installer de nombreuses unités de fabrication d'hybrides. Des centaines de millions d'unités y furent créées et envoyées combattre sur Thessia et toutes les colonies avoisinantes. La population locale reste fortement traumatisée par cette période. Assister à la transformation de proches en monstrueuses créatures à marqué à vie des millions d'habitants. Beaucoup ont préféré quitter la planète après la guerre dans l'espoir d'oublier ces événements.

Les nouveaux mondes :

RAKHANA

Système Daitor

Population 21 342

Capitale : Plus de capitale officielle

Pression 1,1 atm

Température 45°C

Gravité 1,0g

Il fut un temps où les plaines arides de Rakhana, regorge de sauriens et d'insectes spectaculaires. C'est un monde encore très peu habité, seuls quelques colons tentent d'y survivre.

BELAN

Système Orphu

Population 431 000 000

Capitale Whitecap

Pression 0,9 atm

Température 28°C

Gravité 1,1g

Belan est un monde-éden colonisé sur lequel coexistent pacifiquement plusieurs espèces. Les terres émergées sont occupées par quelques Asari et des Humains. Colonie très ancienne et particulièrement prospère, Belan constitue, une des principales zone d'échange avec les espèces aliens.

ROUGH TIDE

Secteur Hylis

Système Alastor

Population 2 400

Capitale

Pression 7,9 atm

Température 1°C

Gravité 0,1g

Cette planète naine, rocailleuse et hostile à la vie, est toutefois recouverte d'une pellicule de monoxyde et de dioxyde de carbone, ce qui permet de maintenir une température supportable à sa surface. Rough Tide (Marée Brutale) a été nommée ainsi suite à la découverte par les Asari d'importants gisements de platine et de palladium, faisant affluer des hordes de mineurs venus tenter leur chance depuis divers mondes. Ainsi, bien que revendiquée par les Asari, Rough Tide a également été colonisée par d'autres espèces. Rough Tide étant située en dehors de l'Espace Concilien, le Conseil s'est toujours déclaré incompétent pour gérer ce litige de primauté de colonisation. Les tractations houleuses et nombreuses escarmouches trouvèrent leur point culminant dans de violents affrontements entre les trois groupes exploitant les ressources de la planète. Depuis, la planète a retrouvé une paix relative

Les QUARIENS :

Originaires de la planète Rannoch, sont des humanoïdes réputés pour leurs compétences et leur habileté en matière de technologie et d'intelligence artificielle. Les Quariens vivent à bord de stations orbitales et de vaisseaux hétéroclites qui se déplacent en formation.

MORPHOLOGIE

Les Quariens sont très proches des Humains, avec qui ils partagent de nombreuses similitudes morphologiques. Ils sont toutefois légèrement plus petits et plus frêles que les Humains et ne disposent que de trois doigts à chaque main, que l'on peut comparer aux pouces, index et annulaires humains. Les pieds des Quariens ne sont pourvus que de deux longs orteils, les femelles présentant la particularité de disposer d'un troisième orteil, très fin et très atrophié, placé sur le côté extérieur du talon. La partie inférieure de leurs jambes est courbée vers l'arrière de manière significative. Malgré la présence de cette courbure, généralement associée aux espèces digitigrades, les Quariens sont des plantigrades, la totalité de leur pied, des orteils au talon, reposant sur le sol.

La structure faciale des Quariens est très similaire à celle des Humains. Ces deux espèces partagent en outre une caractéristique : la présence d'une chevelure. Les seuls éléments différenciant un visage quarien d'un visage humain sont la présence de fines rainures sur le front et à la base du cou ainsi qu'une peau grisâtre et des yeux aux iris blanchâtres qui semblent réfléchir la lumière, ce qui leur donne un étrange aspect lumineux. Le dimorphisme sexuel est très semblable à ce que l'on rencontre chez les Humains. Les femelles, plus petites et plus fines que les mâles, présentent une poitrine saillante et des hanches très marquées. Le système immunitaire des Quariens a toujours été peu développé, car les microbes pathogènes étaient très rares dans la biosphère de leur monde natal. De plus, les rares virus et autres microbes originaires de ce monde étaient souvent partiellement bénéfiques pour l'organisme des Quariens, leur conférant une relation de type symbiotique avec leur environnement. Après des siècles de vie dans l'environnement stérile des vaisseaux de la Flotte Nomade, leur système immunitaire s'est délité au point d'être désormais pratiquement inexistant. Ainsi, une plaie, même bénigne ou la simple exposition à un environnement non stérile, peut être à l'origine d'infections graves, pouvant dans le pire des cas conduire à la mort. En conséquence, tous les Quariens portent en permanence des combinaisons intégrales très sophistiquées afin de les protéger contre les maladies ou les infections. En cas de déchirure, leurs combinaisons peuvent être compartimentées, afin d'empêcher la propagation des agents infectieux présents dans l'environnement. Ils ne peuvent plus s'en passer ; même s'ils parvenaient à s'installer de nouveau sur Rannoch, leur système immunitaire serait insuffisant pour résister aux infections. Bien que les Quariens disposent de nombreux médicaments et se vaccinent régulièrement pour aider à la prévention des infections, ils préfèrent la sécurité de leurs combinaisons, même s'ils se trouvent dans un environnement sain. Un quarien qui désire ôter sa combinaison doit prendre de grandes doses d'antibiotiques, d'immunostimulants, de compléments à base de plantes et autres médicaments afin de se prémunir au mieux des risques d'infection. Pour cette espèce, la nourriture consommée par les Humains ou les Asari par exemple, est au mieux indigeste, au pire toxique, provoquant des réactions allergiques pouvant conduire à un choc anaphylactique fatal. Bien que les Quariens soient omnivores, ils sont végétariens par nécessité, car l'élevage à bord des vaisseaux de la Flotte présenterait d'importants risques sanitaires. Par ailleurs, la production de nourriture carnée nécessite beaucoup de ressources et d'espace, deux éléments qui font cruellement défaut à bord des stations et vaisseaux quariens.

Le port permanent d'une combinaison est un obstacle majeur à l'intimité entre deux quariens. Un simple geste de tendresse réalisé sans combinaison s'avère très risqué, sans parler de l'acte sexuel en lui-même, qui peut conduire à de graves infections s'il n'est pas réalisé en milieu stérile. Ainsi, la plupart des contacts intimes entre deux quariens se font en unissant leurs combinaisons ; ils ne retirent totalement celles-ci que s'ils disposent d'un environnement parfaitement stérile, ce qui est particulièrement rare à bord de la Flotte. Malgré ces précautions, il est fréquent que des partenaires tombent malade suite à une première étreinte. Fort heureusement, leurs corps finissent rapidement par s'adapter à la présence de l'autre, permettant ainsi de partager plus sereinement des moments d'intimité. D'un point de vue morphologique, les Quariens sont très proches des Humains. Le mâle dispose d'un organe érectile externe permettant de pénétrer la femelle afin de la féconder. Cette union a lieu au sein d'un couple qui assure l'éducation de l'enfant à naître. Les couples sont particulièrement stables, car les jeunes quariens ne s'unissent pas à la légère et restent fidèles à leur partenaire toute leur vie durant. L'adultère et le libertinage sont des pratiques rares chez les Quariens, non pas qu'ils soient plus puritains ou naturellement fidèles que les autres espèces, mais les risques sanitaires les incitent à la prudence. Les accouchements sont pratiqués dans des salles blanches stériles, les nouveau-nés étant placés en couveuse dès leur naissance. Ils intègrent ensuite des bulles, puis des pièces stériles dans lesquelles ils vont demeurer jusqu'à l'adolescence. Ce n'est qu'à cet âge qu'ils reçoivent leur combinaison, ce qui donne lieu à de grandes festivités. Il s'agit pour les Quariens d'un véritable rite de passage, qui marque la fin de l'enfance et de l'isolement en milieu contrôlé. Afin de conserver une population stable à bord de la Flotte, les naissances sont particulièrement contrôlées. Ainsi, un couple ne peut donner naissance qu'à deux enfants maxi, sauf si la population montre des signes de déclin.

ORGANISATION

Afin de ravitailler l'ensemble de la population, des navettes réalisent des rotations permanentes entre les navires de la Flotte et les stations agricoles, le Rayya, le Shelen et l'Atanos. Ces stations orbitales aux proportions titanesques sont, de très loin, les navires les plus imposants jamais construits par les Quariens et prouvent de manière éclatante leur génie pour la construction navale et l'agriculture. Leur perte serait une catastrophe pour les Quariens, c'est pourquoi ils sont si âprement défendus par la flotte.

- Projets spéciaux :

La flotte des projets spéciaux regroupe les vaisseaux scientifiques qui travaillent à la mise au point d'innovations technologiques pouvant être utiles aux navires civils et militaires. La plupart des armes utilisées aujourd'hui par l'infanterie quarienne ont été développées par les projets spéciaux.

Le corps diplomatique

est la plus petite des flottilles, ne comptant qu'une vingtaine de navires. Elle est en charge de la relation avec les autres espèces, notamment pour gérer les fréquents conflits qui émergent lorsque la Flotte Nomade s'installe dans un système densément peuplé ou exploité par une puissante firme interstellaire. Le corps diplomatique peut également être envoyé en délégation auprès d'une puissance étrangère, comme le Conseil de la Citadelle. Il est alors escorté par des bâtiments provenant de la flotte lourde et de la patrouille.

VIE À BORD

L'espace est un luxe dont les Quariens ne disposent pas. La population à bord d'une station ou d'un navire est donc en moyenne cinq fois plus élevée que dans un navire équivalent d'une autre espèce. Cette surpopulation et le manque d'intimité qu'elle engendre rendent les conditions de vie particulièrement difficiles. Même si certains vaisseaux disposent de cabines individuelles équipées de sanitaires privés, la plupart ne sont que de simples cargos dont les soutes ont été étanchéifiées et pressurisées pour être transformées en lieux d'habitation. L'optimisation de l'espace habitable est un souci de tous les instants et aucun espace libre n'est laissé inoccupé. Les conditions de vie à bord de la plupart des vaisseaux sont très spartiates. Il n'est pas rare que tous les membres d'une même famille partagent un même espace de vie. Il s'agit le plus souvent d'une zone délimitée par de simples toiles tendues, procurant un semblant d'intimité au milieu d'une gigantesque soute hébergeant des centaines d'individus. Ces lieux de vie austères sont décorés et personnalisés avec des tissus colorés, des voiles et autres tentures décoratives, seuls éléments permettant de différencier un box d'habitation d'un autre. Même à bord de leurs propres vaisseaux et stations, les Quariens portent leurs combinaisons intégrales en permanence, d'une part en prévention de dangers tels qu'une brèche dans la coque de leurs bâtiments, d'autre part, en réponse à la surpopulation des vaisseaux, qui facilite la prolifération des maladies et infections. Parce que le port de ces combinaisons rend difficile l'identification des individus, les Quariens ont pris l'habitude d'échanger leurs noms à chaque fois qu'ils se rencontrent. Ils personnalisent également leurs combinaisons afin de les rendre plus facilement identifiables, par l'ajout de voiles colorés, de peintures ou d'accessoires. Malgré une vie précaire et le manque d'espace, les Quariens sont très attachés à leur mode de vie, la plupart d'entre eux ne la quittant que pour réaliser leur Pèlerinage : Certains navires ou individus quittent parfois la Flotte pour quelques jours, quelques mois, voir quelques années, le temps d'accomplir un objectif personnel. Bien qu'ils ne soient nullement tenus de revenir à l'issue de leur voyage, rares sont les quariens qui ne retournent pas dans ce qu'ils considèrent comme leur seul véritable foyer.

JUSTICE

Les infractions mineures sont traitées par le conseil civil de chaque navire, en s'appuyant sur un ensemble de textes rédigés par le Conclave. Lorsqu'un quarien commet une infraction lourde, il est conduit devant le commandant pour recevoir son jugement. Bien que le conseil civil de la station puisse apporter des recommandations quant à la sentence à appliquer, la tradition veut que le commandant dispose de toute autorité pour appliquer le châtiment qu'il estime le plus approprié. Il est le garant du maintien de l'ordre et de la discipline à bord. La plupart des commandants sont cléments et condamnent l'accusé à des tâches de maintenance supplémentaires ou des corvées que personne ne veut réaliser. Les récidivistes ou les auteurs de crimes graves sont exilés et déposés de force sur le monde habitable le plus proche. Cette pratique fait partie des nombreux points de friction qui existent entre les Quariens et les autres espèces, qui voient d'un mauvais œil l'abandon sur leurs planètes des pires criminels quariens. Les capitaines n'ont cependant pas d'autres choix, car à bord d'une Flotte où l'espace et les ressources sont limitées drastiquement, le maintien d'une population carcérale inactive constituerait un gaspillage de ressources inacceptable. Les infractions passibles d'exil sont le meurtre, la trahison, les épisodes répétés de violence, ainsi que le sabotage d'un navire ou d'un centre de stockage alimentaire.

COMPORTEMENT

Parce que tous les quariens dépendent de leurs semblables pour survivre, ils forment un peuple très soudé, où la loyauté, la solidarité et la famille constituent des valeurs essentielles. Ils sont d'un naturel chaleureux, aiment le contact et apprécient les discussions qu'ils considèrent comme un bon moyen d'échapper à la routine de la vie à bord. Sensibles, ils n'hésitent pas à partager leurs émotions.

Depuis leur installation forcée à bord des stations spatiales, les Quariens ont été contraints de renoncer à la notion de propriété individuelle et se sont tournés vers une forme très poussée de propriété collective. Ils ont désormais pour habitude de classer les objets en leur possession en fonction de leur utilité du moment et d'échanger ceux dont ils n'ont plus besoin contre ceux qui leur font défaut. Chaque station possède un pont alloué au commerce, où les familles peuvent réaliser du troc ou simplement déposer des objets devenus inutiles pour qu'ils puissent être utilisés par d'autres et ne pas encombrer inutilement leur espace personnel. Une fois leur Pèlerinage achevé, la plupart des Quariens passent le reste de leur existence au sein de leur station, ne côtoyant plus jamais les autres espèces. Ils adoptent un comportement insulaire, ne prêtant aucune attention à ce qui se passe en dehors de la Flotte. De ce fait, les Quariens donnent l'image d'une espèce isolationniste et repliée sur elle-même, ne se préoccupant pas des affaires galactiques. Les Quariens se montrent aujourd'hui très méfiants vis à vis des intelligences virtuelles et artificielles. Ils expriment un attachement envers les IA et sont beaucoup plus enclins que les autres espèces à les considérer comme des êtres vivants.

Préparation :

Avant d'entreprendre leur Pèlerinage, les Quariens reçoivent des implants permettant de renforcer leur système immunitaire et se voient injecter des doses massives d'antibiotiques. Parallèlement, ils suivent des cours pour apprendre les us et coutumes des autres espèces, ainsi que des notions de survie hors de l'espace. Le moment du départ est un événement important dans la vie d'un quarien et de l'équipage de sa station natale. Tous se rassemblent pour encourager le jeune pèlerin, lui souhaiter bonne chance et lui dire au revoir. Afin de l'aider dans ses pérégrinations, l'équipage lui offre également de nombreux cadeaux, dont une arme et une armure. Bien que cela soit rare, il arrive qu'un quarien ne revienne jamais sur la Flotte. Les raisons en sont nombreuses, il a pu trouver la mort, fuir de sérieux problèmes, ou simplement s'être construit une nouvelle vie au-delà des frontières quariennes.

NOM DE FAMILLE

Les noms que portent les Quariens semblent généralement complexes et alambiqués aux yeux des autres espèces. Dans leur forme complète, ils sont composés de quatre parties : tout d'abord le prénom, suivi du clan séparé par une apostrophe, le titre « nar » signifiant « enfant de », complété par le nom de la station de naissance de l'individu, enfin, le titre « vas », complété par le nom du vaisseau sur lequel le quarien est affecté. Par exemple, « Tali'Zorah nar Rayya vas Lestiak » désigne une quarienne prénommée Tali, appartenant au clan Zorah, née sur le Rayya et servant actuellement sur le Lestiak. Il est à noter que le titre « vas », signifiant « vivant sur » n'est attribué à un quarien qu'après qu'il ait réalisé son pèlerinage. Avant cela, il n'est identifié que par son vaisseau de naissance et le titre « nar ». Suite à son pèlerinage, il se présente généralement avec le titre « vas », ne déclinant ses deux titres que lors d'une présentation officielle ou lors de démarches administratives. Dans les conversations courantes et avec les proches, il est d'usage de n'utiliser que le prénom, éventuellement accompagné du clan. Le nom du clan est transmis par le père à la naissance, il peut être considéré comme un nom de famille, même si des individus n'ayant aucun lien de parenté peuvent appartenir au même clan. L'appartenance à une station prestigieuse, fait la fierté d'un quarien, à tel point que la pire insulte que l'on puisse lui faire est de l'appeler « vas Nedas », ce qui signifie « de nulle part » ou « ne servant sur aucun vaisseau ». L'infamie peut être aggravée en ajoutant « nar Tasi », qui peut être traduit par « fils de personne ».

ÉCONOMIE

Le système économique quarien diffère fortement de celui utilisé par les autres espèces. Tandis que les échanges commerciaux réalisés au sein de l'Espace Concilien reposent sur l'utilisation d'une monnaie unique, aucun système monétaire n'est en vigueur au sein de la nation quarienne. La notion de propriété individuelle est réduite à sa plus simple expression, un quarien ne possédant réellement que sa combinaison environnementale et quelques meubles. Il n'est pas propriétaire de son logement, mais occupe un espace mis à sa disposition gracieusement par l'Amirauté. L'espace personnel dont disposent les quariens est tellement limité que l'accumulation de biens est proprement impossible, ce qui encourage naturellement le troc. Par ailleurs, la société quarienne étant fondée sur la confiance, la loyauté et la solidarité envers ses semblables, les abus et désaccords sont très rares. Le commerce avec les autres espèces passe généralement par le système monétaire concilien, la Flotte utilisant les crédits obtenus lors de Pèlerinages ou d'échanges commerciaux pour acheter des biens qui ne peuvent être produits à son bord. Les Quariens mettent principalement en vente du minerais, ainsi que tout un tas de fournitures usagées et de bibelots divers qui font la joie des franges les plus pauvres de la population locale.

INDUSTRIE

Le tissu économique quarien est particulièrement fragile ; si les vaisseaux quariens ont à leur bord de petites usines de fabrication et d'assemblage, ils manquent cruellement d'industries lourdes, de raffinerie ou de chantiers de construction navale. La nourriture est produite par trois énormes stations agricoles et complétée par les trouvailles des vaisseaux éclaireurs, le tout étant stocké dans divers entrepôts sécurisés avant d'être distribué avec soin à l'ensemble de la Flotte. La nourriture, l'eau et les produits médicaux sortant de ces entrepôts sont rationnés afin de mettre la Flotte Nomade à l'abri de la pénurie alimentaire ou pire, de la famine généralisée. Cependant, les stations agricoles et les éclaireurs ne fournissent qu'une quantité limitée de nourriture. Ainsi, contrairement à une idée largement répandue au sujet des Quariens, ils ne sont pas totalement auto-suffisants, car ils importent des vivres non périssables dès qu'ils en ont l'occasion. La flotte

pourrait subsister sans ces importations, mais la population serait alors soumise à un rationnement bien plus drastique, rendant la vie à bord encore plus difficile.

EXPLOITATION MINIÈRE

Lorsqu'ils explorent un système, les quariens envoient des vaisseaux équipés de petits complexes miniers sur des planètes ou des astéroïdes afin d'en extraire des métaux et de la silice, ainsi que sur des comètes pour récolter de la glace et diverses matières organiques. L'ingéniosité des Quariens fait que cette exploitation «sauvage» des ressources est remarquablement efficace, ce qui engendre régulièrement des escarmouches avec la population locale ou les sociétés exploitant officiellement ces systèmes. Ainsi, il n'est pas rare que la population d'un système fasse des dons aux Quariens, sous la forme de vaisseaux, de carburant, de nourriture et autres biens manufacturés, pour les inciter à quitter les lieux. Ces cadeaux sont généralement acceptés par l'Amirauté, car ils ne sont pas en mesure de refuser des ressources offertes gratuitement. Cette « peur du Quarien » est renforcée par les géants de l'industrie minière, qui dépensent des fortunes pour protéger leurs ressources. Pour cela, ils font appel à des lobbies et des experts en communication afin d'alimenter l'image du quarien pillard, présentant la Flotte Nomade comme un fléau. Au fil des années, les Quariens ont fini par utiliser cette campagne de dénigrement à leur avantage, choisissant les systèmes où ils se rendent en fonction des biens dont ils ont besoin. La simple annonce de l'arrivée des quariens dans un système suffit généralement pour obtenir ce que les Quariens sont venus chercher.

INGÉNIERIE

Le principal atout des Quariens est leur savoir faire technologique extrêmement pointu et leur capacité légendaire à faire du neuf avec du vieux. Ils se sont forgé au fil des siècles une réputation interstellaire d'ingénieurs et de techniciens hors pairs, à tel point que même les sociétés s'acharnant à ternir leur réputation font régulièrement appel à eux afin de pourvoir des postes d'ingénieurs vacants. Le fait que les Quariens soient généralement moins exigeants sur la question des salaires ne fait que renforcer leur attractivité. Le revers de la médaille est l'hostilité que cela génère auprès des salariés des autres espèces... Ainsi, à l'approche de la Flotte Nomade, il n'est pas rare d'entendre des slogans haineux tels que « Dehors les mendiants », « Vous n'aurez pas notre travail ».

RELIGION

Les Quariens ont toujours pratiqué une forme de culte des ancêtres, mais l'évolution de la technologie a permis de transcender leurs croyances. Bien avant la fuite de Rannoch, ils entreprirent de conserver la personnalité et la mémoire de leurs ancêtres sous forme d'intelligences virtuelles, leur offrant par ce biais une forme d'immortalité. Ces enregistrements se transformèrent peu à peu en un précieux recueil de savoir et de sagesse, stocké dans une banque de données centrale et disponible via toute connexion au réseau. Les Quariens se lancèrent ensuite dans de longues et fastidieuses recherches afin de créer une intelligence artificielle leur permettant de survivre après la mort de leur enveloppe charnelle et de rendre aux enregistrements de leurs ancêtres la conscience véritable qu'ils méritaient. Mais les Quariens n'eurent pas le temps de voir leur rêve se réaliser. Certains quariens pensent aujourd'hui que leur exil forcé est une forme de punition pour avoir usurpé les lois les plus fondamentales de la nature : créer la vie et transcender la mort. De nos jours, le respect des ancêtres continue d'être observé mais sous une forme bien plus modeste. Leur mémoire est honorée régulièrement lors de festivités, en ouverture d'un discours officiel ou simplement au détour d'une discussion que l'on souhaite placer sous la bienveillance des ancêtres. Les Quariens emploient régulièrement l'expression « Keelah Se'Lai », que l'on peut traduire littéralement par « Par notre monde que j'espère voir un jour ». Il s'agit d'une forme de bénédiction, que l'on peut comparer à la formule « Que la paix soit avec vous ». Le mot « Keelah » est fréquemment employé seul lorsqu'un quarien est surpris, de la même manière qu'un humain pourrait dire « Ciel » ou « Mon dieu ».

GOUVERNEMENT

Officiellement, la Flotte Nomade est toujours soumise à la loi martiale et dirigée par les militaires. Pour autant, le gouvernement quarien est loin d'être une dictature militaire, les contre-pouvoirs civils disposant d'une autorité très forte à bord de la Flotte. Les pouvoirs civils et militaires sont complémentaires et travaillent en bonne intelligence depuis des siècles.

CONCLAVE

Le « Conclave », un corps élu démocratiquement par la population et constitué uniquement de membres de la société civile, constitue le gouvernement civil de la Flotte. Il s'occupe des décisions relatives à la vie quotidienne à bord, telles que la collecte de ressources, le maintien de l'ordre, la gestion de l'espace à bord, etc. Il a également un rôle consultatif lorsque des décisions pouvant impacter l'ensemble de la population et relevant de l'autorité du pouvoir militaire doivent être prises. Un conseil regroupant les instances civiles (le Conclave) et militaires (la Commission de l'Amirauté, voir ci-dessous) est alors formé, afin de débattre de la marche à suivre. Bien que l'avis du Conclave ne soit alors que consultatif, les amiraux suivent généralement ses recommandations afin de maintenir la cohésion de la Flotte.

COMMISSION DE L'AMIRAUTÉ

Le Conclave est supervisé par la « Commission de l'Amirauté », un collège de cinq amiraux qui peuvent à tout moment annuler une décision prise par le Conclave. Ce droit de veto est très peu utilisé par l'Amirauté car il a un coût très élevé, l'amiral ayant usé de ce droit devant en effet démissionner dans la foulée ou être placé aux arrêts en cas de refus. Cette règle fut mise en place afin que la Commission de l'Amirauté puisse remplacer le Conclave lorsque qu'elle estime que la décision de ce dernier menace la survie de la société quarienne dans son ensemble tout en évitant les possibles abus de pouvoir de la part de l'Amirauté. Au cours des trois derniers siècles, l'Amirauté n'a utilisé son droit de veto qu'à quatre reprises, ce qui semble indiquer que ce système fonctionne plutôt bien. À bord de chaque station le commandant possède l'autorité suprême et peut décider seul de l'issue de tous les différends auquel il est confronté. Toutefois, il se repose généralement sur les conseils civils locaux pour éviter de prendre des décisions trop impopulaires ou pour se décharger des problèmes qu'il considère de moindre importance.

FLOTTE DE GUERRE

Patrouille

La patrouille est une petite unité indépendante, composée de petits vaisseaux, allant du chasseur à la frégate légère. Son rôle est d'assurer la sécurité des stations spatiales et de la Flotte, notamment lors de l'approche d'un navire inconnu. Dans ce cas, trois frégates et deux escadrons de chasseurs sont envoyés en interception afin de connaître l'identité et les intentions du visiteur comme évoqué précédemment. La patrouille effectue également des opérations de reconnaissance, notamment lorsque la Flotte arrive dans un nouveau système. Son objectif est alors de détecter les menaces potentielles avant que le reste de la flotte ne se rende sur place, ainsi que de repérer des astéroïdes, des comètes, voire des planètes, disposant de ressources suffisantes pour rentabiliser l'envoi d'unités d'extraction.

INFANTERIE

Les Quariens disposent aujourd'hui d'un corps d'infanterie de marine particulièrement entraîné et efficace, spécialisé dans le maintien de l'ordre et le combat en environnement confiné. Ils sont chargés d'assurer la sécurité à bord de la Flotte, de protéger les expéditions au sol mais également de contrôler le trafic, d'effectuer l'entretien des équipements vitaux, de superviser la distribution des vivres ou simplement de faire respecter les lois édictées par le Conclave.

RANNOCH

Système Tikkun

Population :

Pression 0,93 atm

Température 48°C

Gravité 0,9g

Berceau de la civilisation quarienne, Rannoch est une planète située dans le système Tikkun. Elle est en orbite autour d'une étoile ancienne à la teinte orangée assez peu lumineuse. Pour autant, Rannoch est une planète aride car elle est proche de son étoile et dispose d'océans peu étendus. La vie photosynthétique se concentre le long des mers et des rivières, entre lesquelles s'étendent de vastes plaines désertiques. La vie végétale et l'ombre qu'elle apporte était très importante dans la culture quarienne ancestrale, comme en atteste le nom de la planète, qui signifie « jardin clos » en Khélique. Il n'y a aucun insecte sur Rannoch. Ainsi, les plantes dont la reproduction nécessite une pollinisation ou la dispersion de graines dépendent de formes de vies animales très variées. Cette symbiose entre plantes et animaux est la cause principale du faible système immunitaire dont disposent les Quariens et qui a rendu d'autant plus difficile la colonisation d'autres planètes après la fuite de Rannoch. De ce fait, la reconquête de Rannoch est autant un impératif culturel qu'une nécessité physiologique. Il y a trois cent ans, les Quariens ont dû fuir leur monde natal. Aujourd'hui, il ne reste plus aucun quarien sur Rannoch. Les Quariens ont placé de nombreuses stations de surveillance en orbite autour de Rannoch et ont installé de puissants canons de défense sur son sol, capables d'abattre la plupart des navires qui tenteraient une approche. Enfin, une importante flotte de guerre est présente en permanence aux abords de Rannoch.

KET'OSH

Système Haums

Population

Capitale

Pression 1,12 atm

Température 18°C

Gravité 1,1g

Le système Haums devint rapidement la base arrière de leurs opérations d'exploration spatiale et le rempart protégeant le système Tikkun dans l'éventualité d'une rencontre avec une espèce intelligente hostile. Le système Haums n'abrite que deux planètes, Ket'osh, dont la surface est couverte d'une vie végétale primitive et Kazuat, une géante gazeuse riche en hélium-3. Bien que l'atmosphère de Ket'osh ne soit pas compatible avec la biologie quarienne, ses conditions de vie agréables permirent une colonisation rapide et massive. En l'espace de quelques décennies, la planète devint la capitale de l'espace colonial quarien, la terre de tous les possibles. A son apogée, Ket'osh abritait près de vingt millions d'habitants, faisant d'elle la plus peuplée des colonies quariennes. Les quariens installèrent un gigantesque réseau de capteurs reliés à Ket'osh, afin de surveiller la totalité de leur espace colonial et de détecter rapidement toute présence hostile.

ADAS :

Système Tikkun

Population :

Capitale

Pression 3,87atm

Température 73°C

Gravité 0,57g

Bien que plus éloignée de son étoile que Rannoch, la température moyenne sur Adas est significativement plus élevée. Les volcans qui parsèment sa surface rejettent d'importantes quantités de méthane dans l'atmosphère, créant un effet de serre et retenant la chaleur au sol. Située à proximité immédiate de Rannoch, Adas fut l'une des premières planètes colonisées par les Quariens, environ cinq cents ans plus tôt. Ses conditions de vie difficiles et son atmosphère irrespirable l'ont cantonnée au statut de colonie minière, principalement exploitée par des engins automatisés. Le sous-sol d'Adas, est particulièrement riche en métaux rares.

HAESTROM

Système Dholen

Population

Capitale

Pression 0,8 atm

Température 44°C

Gravité 1,2g

Il y a plusieurs milliers d'années, Haestrom était une planète agréable, hébergeant une faune et une flore riches et variées. La destruction de sa magnétosphère par son étoile, Dholen, a provoqué l'extinction de toute forme de vie et rendu la planète impropre à la colonisation. Quiconque se rend aujourd'hui sur Haestrom doit faire preuve d'une extrême prudence, quelques minutes d'exposition aux radiations solaires suffisent à détruire les boucliers d'une armure, une exposition prolongée provoquant la mort en moins d'une heure. Par ailleurs, les éruptions magnétiques et émissions solaires de l'étoile brouillent toute transmission dans la majeure partie du système planétaire. Pour autant, les Quariens ont colonisé Haestrom afin d'observer les mystérieuses instabilités de son étoile, qui menaçait de se transformer prématurément en géante rouge. Petit avant-poste purement scientifique. Les Quariens entretiennent une activité minière sur Haestrom.

ATTRIBUTS :

DEX : 3D MEC : 3D+2

SAV : 4D VIG : 2D+1

TECH : 4D PER : 3D

Durant la guerre contre les Yarls, de nombreuses espèces ont subi de terribles exactions jusqu'au génocide pour exploiter les mondes qui leur étaient utiles. Les Yarls privilégiaient les interactions avec les presque-humains, ils ont rayé de la galaxie des centaines d'espèces intelligentes non humanoïdes, trop dangereuses ou trop monstrueuses selon leurs critères si bien qu'il n'existe plus désormais que des presque-humains.

Par conséquent, les peuples jouables à cette époque lointaine du futur de Star Wars sont les suivants :

Rusarian	Rattataki	Sterebs	Squamatan	Tarro	Theelin	Thradian
Tholothian	Umbaran	Voss	Woostoid	Terelliens	Sephi	Sakiyan
Pyn'Gani	Balasar	Arkaniens	Scions	Twi'lek	Kiffar	Néo-Siths
Codru'Ji	Man'Hapiens	Omwati	Chiss	Les Vongs	Shards	Polydroxols
Muuns	Kro-Var	Zeltron	Ryns	Elomins	Chevs	Meerians
Patitites	Echanis	Vorzydiak	Etti	Bornesk	Epicanthix	Lorrdiens
Ropagu	Wrooniens	Zelosiens	Shi'ido	ocsimins	Qirash	Imzig
Khommite	Sark'hai	Nagai	Anzati	Dévaroniens	Togrutas	Zabraks
Pantorans	Mirialan	Nooriens	Pétrusiens	Qi'tan	Britarro	Caphex
Chalactan	Chagrien	Cilare	Coway	Delphidiens	Espiriens	Falleens
Gen'Dai	Imroosiens	Kage	Kessuriens	Kurtzen	Lannik	Lupr'or
Mikkian	Ming po	Ongidae	Céréens	Clawdites	Diathims	Ikkrukiens
Iktotchi	Korunnai	Palliduvan				