

STAR WARS



CULTURES ET CIVILISATIONS DISPARUES

Crédits :

Auteur : Oniros

Univers créé par : Georges Lucas

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

Remerciements: aux sites internet de fans : Sithclan, Anakinworld, anakinweb, Star Wars universe et Star Wars Holonet dont les fiches synoptiques sont claires et bien documentées... sans oublier l'atlas galactique de Del Rey d'où sont issues les cartes utilisées ici.

REMARQUES PRELIMINAIRES :

L'opuscule que vous tenez entre les mains est le fruit d'une recherche suite au constat du manque évident d'informations disponibles en français sur les civilisations disparues de Star Wars. Il m'a donc semblé utile de proposer quelque chose pour pallier à ce manque. J'ai donc entrepris de collecter les informations sur les peuples qui existaient lors de la période pré-républicaine et d'en faire une synthèse en les réunissant dans un seul livret. Les textes issus des sites internet précités sont, soit seulement retranscrits, soit remaniés ou complétés par mes soins.

Enfin, le présent guide ne propose aux MJs que du « background ». J'ai décidé de laisser l'entière liberté aux Mjs sur ce sujet, considérant d'une part qu'il appartient à chacun d'eux de faire comme bon leur semble et d'autre part que ce supplément n'étant pas officiel, il n'a pas vocation à en remplir toutes les fonctions.

Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de préciser que cette aide de jeu n'est en aucun un supplément officiel lié de quelque façon que ce soit aux détenteurs actuels et exclusifs des droits et encore moins édité à titre professionnel ; il s'agit juste d'une production amateur dont l'intention n'est nullement de porter préjudice ni aux ayant droit de la franchise STAR WARS, ni aux amateurs ayant travaillé sur le sujet.

Les Killiks :



Il y a bien longtemps, très longtemps, les Killiks furent l'une des trois races à dominer la galaxie, avec les Célestiaux et les Rakatas. Immortalisés par le peintre alderaanien Ob Khaddar dans le crépuscule des Killiks, cette espèce oubliée ne tarda pas à ressurgir du néant après la guerre contre les Yuuzhan Vongs.

Physionomie et société

Les Killiks sont tous différents, sans exception. Il n'y qu'à la naissance, alors qu'ils ne sont que des larves, qu'ils se ressemblent tous. Avec le développement de leur squelette insectoïde, les Killiks prennent alors différentes formes et couleurs, variant selon les nids. Lorsque l'insecte grandit, il se retrouve au milieu d'un nid spécialisé dans tel ou tel domaine, et il réagit en fonction de ce domaine. Il s'agira de l'unique tâche attribuée au cours de sa courte existence d'insecte. Le corps de l'insecte est composé d'une paire d'antennes qui lui permet de communiquer par télépathie avec les membres de son nid, ou bien avec les êtres sensibles à la Force. De plus, les Killiks pouvaient aussi parler par claquement de mâchoires avec leurs interlocuteurs, pourvu qu'ils aient à disposition un droïde de protocole capable de comprendre les sons.

Les Killiks sont donc répartis par nid et par domaine d'activité: guerrier, constructeur, fabricant de membrosia (un puissant alcool rendant dépendant), et bien d'autres activités. Espèce télépathe, les Killiks étaient donc réunis autour d'une seule et unique entité spirituelle appelée La Volonté ou Colonie. Chaque membre d'un nid était appelé par le nom de son nid, les Killiks n'ayant jamais utilisé la notion de nom/prénom, contrairement au reste de la galaxie. L'entité collective se réunit autour d'Unu, le dirigeant du peuple Killik, qui sert de porte-parole vis-à-vis des Affiliés, ces personnes tombées sous la dépendance des phéromones Killiks.

Les Nids Killiks :

Voici la répartition des différents nids existant par ordre alphabétique, ainsi que leur rôle dans l'espèce:

- Aebea: ce nid de Killiks servit comme pilotes de chasseurs.
- Alaala: ce nid, habitant la planète Zvbo, correspond à ce que l'on pourrait appeler des fermiers.
- Gorog: il s'agissait du nid le plus dangereux parmi les Killiks. Nommé Nid Obscur, il était caché du reste de la Colonie car extrêmement violent et pervers par la présence du Côté Obscur en Lomi Plo et Welk, deux anciens membres de l'Académie des Ombres de Brakiss. Ce fut ce nid qui donna lieu à la terrible Crise du Nid Obscur puisque les Gorogs commencèrent à absorber les différents nids pour les mener jusqu'à la terrible Guerre de l'Essaim qui éclata contre l'Alliance Galactique et l'Ascendance Chiss. Ce nid de Killiks possédait les caractéristiques d'une caste guerrière, ayant la capacité de ronger les métaux avec un puissant jet d'acide et s'avéra être redoutable contre le Nouvel Ordre Jedi. Il fut finalement vaincu par les efforts combinés des Jedi contre Lomi Plo, la Reine Invisible.
- Horoh
- Iesei: ce nid fut attaqué par les Chiss durant la Guerre de l'Essaim. Il est possible qu'il ait été exterminé.
- Jooj: ces Killiks, à la couleur vert-de-gris, étaient considérés comme de terribles guerriers. Leur arme principale était de détruire l'armure ennemie pour sucer le sang de ce dernier. Ils firent de nombreux morts parmi les soldats Chiss durant la Guerre de l'Essaim.
- Kolosolok: il s'agit de la plus grande espèce de Killiks répertoriés (10 mètres de haut sur 50 mètres de long). Durant la Guerre de l'Essaim, ils furent utilisés comme l'équivalent de véhicules d'assaut contre les troupes Chiss.
- Lizil: ce nid était basé sur la planète du même nom. Au thorax doré et aux carapaces de couleur rouge-brunâtre, ces Killiks faisaient office d'ouvriers pour toutes sortes de constructions. Durant la Crise du Nid Obscur, ce nid acheta des armes à des Squibs, mais la Volonté du nid réfuta les accusations de Han Solo et Luke Skywalker.
- Mollom: ce nid de Killiks fut utilisé durant la Guerre de l'Essaim comme sapeurs et artilleurs.

- Mueum: natifs de la lune d'Eyyl, ces Killiks étaient utilisés comme pilotes de Dartships, les chasseurs de la Colonie, durant la Guerre de l'Essaim.
- Oroboro: il s'agit du Nid Perdu, le nid basé sur la planète Alderaan avant la grande catastrophe qui l'anéantit.
- Qeeq: à l'instar d'autres nids, celui-ci fut utilisé durant la Guerre de l'Essaim comme pilotes de chasseurs de la Colonie.
- Rekker: durant la Guerre de l'Essaim, ces Killiks furent utilisés comme soldats contre les Chiss.
- Saras: originaires de la planète Ruu, puis de Woteba, ces Killiks étaient réputés pour être de grands artistes.
- Sotatos: Killiks très forts, ils étaient considérés comme des ouvriers.
- Taat: originaires de Jwlio, ces Killiks accueillirent tous les Jedi qui devinrent des Affiliés, ainsi que les Chiss convertis à la cause de la Colonie.
- Togot
- Unu: ce nid était considéré comme le Nid des nids, la conscience des autres nids Killiks. Lorsque Raynar Thul s'écrasa sur la planète des Killiks Unu, il devint UnuThul, le porte-parole de la Colonie. En réalité, cette conscience était dirigée par l'inconscience de la Colonie, les Gorog.
- Wuluw: durant la Guerre de l'Essaim, ces Killiks étaient utilisés pour les communications longues distances.
- Yoggoy: natifs de la planète Yoggoy, ces Killiks absorbèrent l'essence et la philosophie de Raynar Thul, lorsqu'il s'écrasa sur la planète. Ces Killiks devinrent alors sensibles à la Force et prirent alors le nom d'Unu.

Histoire des Killiks :

Vers 35 000 avant la bataille de Yavin, les Killiks régnaient en partie sur la galaxie. Cette espèce possédait un Empire semblable à celui des Rakatas ou des Celestials, contre lesquels elle combattit. L'Empire Killik avait pour planète stratégique Oroboro, dite Alderaan, sur laquelle les Killiks construisirent ce que les habitants humains qualifièrent de Plaines des Châteaux, en réalité les nids de Killiks. Ils furent de même à l'origine de la création de la Gueule, cet amas de trous noirs proches de Kessel. Malheureusement, un terrible événement qui reste jusqu'alors inexplicable (peut-être une catastrophe naturelle) fit partir les Killiks d'Alderaan pour les Régions Inconnues, en bordure de l'Espace Chiss. Ce n'est que des millénaires plus tard qu'ils refirent surface.

En l'an 27 après Yavin, une navette dans laquelle étaient trois humains, Raynar Thul, Lomi Plo et Welk, s'écrasa sur la planète Yoggoy. Ils furent secourus par les Killiks mais leurs utilisations différentes de la Force firent prendre une tournure considérable aux événements. En effet, les Yoggoy furent absorbés par la philosophie Jedi de Thul, et devinrent ainsi les Unu, ayant pour porte-parole UnuThul, nouveau nom de Raynar. Le Nid des Nids devint la conscience des autres nids, tandis que le Côté Obscur, utilisé par Lomi Plo et Welk, avait perverti plusieurs nids de Killiks qui finirent par se nommer Gorog, l'inconscience des autres nids. UnuThul finit par contacter ses anciens camarades du Nouvel Ordre Jedi, qui arrivèrent sur Yoggoy et devinrent des Affiliés. Tous sauf Jacen Solo, qui avait percé à jour la mise en scène. Ces Affiliés rejoignirent les rangs des Killiks qui lancèrent l'expansion d'un nouvel empire Killik aux marges de l'Ascendance Chiss. Ces derniers, nouveaux alliés de l'Alliance Galactique, ne pouvaient pas se permettre d'être envahis par une espèce qui se donnait des airs angéliques, alors qu'elle était secrètement contrôlée par un nid belliqueux.

Ce fut finalement les Gorog, contrôlant les actions des autres nids, qui décidèrent d'envoyer une expédition sur Woteba, considéré comme un nouveau paradis pour la colonisation Killik. Cependant, cette planète se trouvait proche des limites Chiss, tandis que d'autres planètes de la Nébuleuse d'Utegetu étaient colonisées secrètement par les Gorog. L'Alliance Galactique l'apprit et entama un blocus afin d'éviter que les Killiks ne se répandent dans la galaxie. La Guerre de l'Essaim éclata alors et le Nid Obscur réussit à corrompre de nombreuses autres races insectoïdes de la galaxie, qui entrèrent alors en guerre contre l'Alliance. Malgré tout, le Nid Obscur fut détruit lorsque Luke Skywalker, Mara Jade-Skywalker et Jacen Solo affrontèrent la Reine Invisible, Lomi Plo. Une fois tuée, l'esprit malfaisant qui contrôlait les nids Killiks s'évanouit et les insectes repartirent sur leurs planètes d'origine.

Les Rakatas :



Physiquement, les Rakatas avaient une allure assez étrange. Avec une tête en forme d'ogive, ces amphibiens vivaient aussi bien dans l'air que dans l'eau. Ils possédaient une petite bouche à la base de leur tête, avec de petites narines situées juste au-dessus. Le plus particulier résidait dans leurs yeux : chacun d'entre eux étaient situés sur une excroissance latérale, leur donnant une allure de requin marteau. L'avantage physiologique de cette implantation oculaire résidait dans le fait que les rakatas bénéficiaient d'une vision panoramique. Assez forts, musclés et d'allure longilignes, les rakatas étaient un peuple robuste. On peut rajouter que leurs mains étaient dotés de trois doigts.

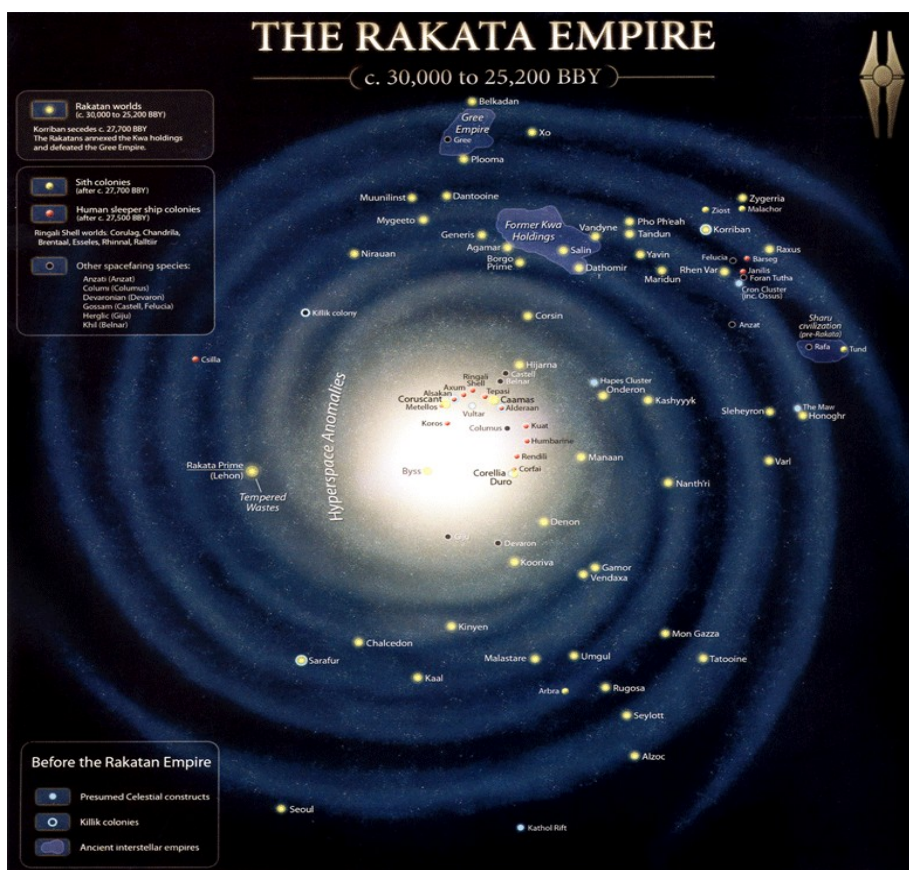
La République n'a pas été le premier gouvernement de taille galactique : des systèmes aussi importants ont existé dans le passé. Le plus ancien connu est sans conteste l'Empire Infini, créé par les Rakatas plus de 50 000 ans avant la bataille de Yavin. Les rakatas vivaient sur Rakata Prime. Ils possédaient une particularité qui allait faire d'eux un des peuples les plus puissants de toute l'histoire de la galaxie : ils étaient sensibles à la Force. D'une intelligence remarquable, les rakatas combinèrent Force et technologies de pointes. Ils étaient capables de construire des machines utilisables seulement par des êtres sensibles à la Force. Cela leur donnait un avantage technologique sans précédent dans toute l'histoire de la galaxie. Cependant, les rakatas succombèrent à leurs rêves de puissance et de domination. Ils décidèrent de créer un empire, basé sur l'exploitation de la Force, mais plus particulièrement du côté obscur.

Dés lors, leur empire a cru à une vitesse vertigineuse, se dotant d'une armée et d'une flotte sans équivalent pour l'époque. On dit même que ce sont des scientifiques rakatas qui ont inventé l'hyperdrive. Grâce à cela, les rakatas voyagèrent d'un bout à l'autre de la galaxie, afin de soumettre tous les systèmes solaires rencontrés, et de réduire les habitants des planètes majeures en esclavage. On compta jusqu'à 500 mondes différents qui étaient sous la domination de l'Empire Infini. Cette domination des rakatas n'a pas été pacifique : méprisant et sûr de leur supériorité, les Rakatas ont commis les pires atrocités. Esclavages, destructions, déportations et génocides massifs sont autant de faits d'armes peu glorieux qui ont marqué leur histoire. Comme bien souvent, lorsqu'une domination se précise, les rakatas en ont voulu toujours plus : leur soif de domination était infinie, tout comme le nom qu'ils ont donné à leur gouvernement. C'est dans cette optique qu'ils ont conçu, fabriqué et exploité la forge stellaire, environ en - 30 000 avant la bataille de Yavin. Cette invention diabolique était une sorte d'usine géante semi automatisée qui fabriquait en masse des droïdes de combat et des vaisseaux. Son énergie pour fonctionner combinait l'énergie du soleil de Rakata Prime et la puissance dégagée par le Côté Obscur. Elle était capable de s'auto-réparer et utilisait aussi des procédés précurseurs de ce qu'on retrouvera dans les holocrons.

Le risque d'utiliser à grande échelle l'énergie du Côté Obscur s'avéra fatal pour l'Empire Infini. En effet, le Côté Obscur amplifia davantage la haine et l'avidité des rakatas. Plus ils en avaient, plus ils en voulaient. Des querelles entre rakatas ne tardèrent pas à surgir, querelles orchestrées par la Forge Stellaire elle-même. Une guerre civile éclata dans toute la galaxie, et son ampleur fut terrible : elle sonna le glas de l'Empire Infini et ravagea les populations de rakatas à travers toute la galaxie. Durant ce conflit total, une maladie nouvelle fit son apparition : la peste rakatane. Comme son nom l'indique, elle est fatale uniquement aux rakatas. Des centaines de milliers de rakatas en sont morts très rapidement. Ce virus muta, et perdit de son agressivité mortelle; malgré tout il n'en était pas moins nocif car il priva les rakatas touchés par lui de leur sensibilité à la Force. Devenant insensible à la Force, la chute de l'Empire Infini devint inexorable. Incapables d'utiliser leur propre technologie, beaucoup moins nombreux, les rakatas survivants ne pouvaient plus maintenir en place leur gouvernement. Un à un, les peuples qu'ils avaient réduits en esclavage se retournèrent contre eux et des massacres terribles eurent lieu lors de ces rebellions. Les peuples libérés effacèrent méticuleusement toutes les traces de la domination rakata. C'est aussi pour cette raison que l'Empire Infini sombra peu à peu dans l'oubli.

Des survivants réussirent tout de même à rejoindre leur monde natal, Rakata Prime. Incapable d'utiliser leur technologie car ils ne sentaient plus la Force, ils durent alors retourner à une vie presque primitive. Leur régression fût aussi implacable que leur domination fût importante. Soit ils partirent vivre dans leurs

temples, soit ils se réfugièrent sous terre. Ils réussirent cependant à créer un disrupteur à grand champ d'action qui empêcherait quiconque de rejoindre la forge stellaire en orbite du soleil de Rakata. Une petite partie de leur empire sera plus tard récupéré par Xim le despote puis par les hutts. L'existence des rakatas et l'histoire de leur gouvernement seront finalement redécouverts durant la guerre Civile des Jedi 4000 ans avant la bataille de Yavin, par le Jedi Revan. On murmure que les Rakata furent les premiers fabricants de champs d'énergie et d'hyperdrives de l'histoire galactique. Ils seraient même les premiers adeptes de la Force à avoir stocké leurs connaissances à travers un holocron ! Cependant, ces technologies étant principalement liées à leur réceptivité à la Force, elles connaissaient des limites là où cette dernière était absente ou du moins très peu présente. Néanmoins le savoir des Rakata demeurerait très étendu. Les innombrables vestiges de leurs travaux scientifiques retrouvés sur des planètes qu'ils avaient autrefois conquises en étaient une preuve flagrante. Des cartes stellaires (4) à leur énigmatique prison mentale, en passant par leurs incroyables machines de terraformation aux capacités similaires à celles de la biotechnologie Yuuzhan Vong. L'espèce amphibienne avait développé au cours de son histoire des engins parfois aussi étonnants qu'ils étaient effrayants. Car les Rakata se concentraient avant toute autre chose sur l'effort de guerre qu'ils devaient constamment fournir pour étendre et conserver leur territoire. Ils se faisaient adorer tels des dieux par les populations qu'ils avaient asservies. A croire que le Côté Obscur de la Force qui leur offrait leurs victoires ne cessait d'exacerber leur soif de morts, de souffrances et de conquêtes. Ces sentiments se retournèrent d'ailleurs contre eux quand ils découvrirent la planète Korriban et qu'ils voulurent dominer le Sith'Ari Adas ainsi que son peuple qui y résidaient. On peut se demander d'ailleurs si ce ne fut pas à partir de là que leur déchéance débuta réellement. 30 000 ans avant la bataille de Yavin et à cause du flux continu de croiseurs interstellaires et de Droides de Combat que nécessitait leur politique expansionniste, les Rakata débutèrent la création de la forge stellaire. Des guerres civiles éclatèrent et les Rakata perdirent petit à petit leur sensibilité naturelle à la Force et du même coup, l'usage même de leur technologie. Les espèces asservies se rebellèrent et les derniers survivants de l'espèce amphibienne furent contraints de rejoindre leur monde natal, Lehon, où le Temple des Anciens pouvait les protéger. Les Seigneurs de Guerres Rakatan cependant, déclenchèrent des cataclysmes avec leurs armes de destruction massives et ils dévastèrent presque intégralement la planète. Beaucoup de Rakata furent contraints de fuir vers des destinations inconnues et seuls subsistèrent les Anciens (5), la caste des prieurs, constamment en guerre contre The One et ses troupes sanguinaires. L'Empire Infini dès lors sombra dans l'oubli et les Rakata eux-mêmes furent oubliés du reste de la galaxie. Cependant ils furent retrouvés et manipulés par Revan au cours de sa vendetta personnelle contre la République Galactique et l'Ordre Jedi qu'il avait autrefois servi, avant d'être réhabilités grâce à l'aide de ce dernier, suite à la nouvelle identité qui lui avait été implantée. Enfin on sait aussi que Dark Bane se rendit chez eux sur Lehon au cours des nouvelles guerres siths (6) pour s'emparer de l'holocron de Dark Revan.



Les Célestials :

Connus sous le nom des Architectes ou des anciens, les Célestials étaient l'une des espèces les plus mythiques de la galaxie. Les historiens les considéraient comme étant la plus vieille espèce de la galaxie, qui disparut subitement, peut-être après une guerre contre l'espèce Killic ou contre l'espèce Remron . Néanmoins, si on ne connaissait rien de leur aspect physique, on savait de nombreuses choses sur leur histoire. En effet, vers 500 000 ans avant la bataille de Yavin, ils furent à l'origine du déclin des Sharus, mais on ignore comment. Leur nom d'architectes n'était effectivement pas usurpé : bien que les Killiks réclament la reconnaissance de cette construction, de nombreuses études montrèrent que le Secteur Corellien avait été construit de toute pièce par les Célestials grâce à la station centerpoint, qu'ils avaient aussi fabriquée. Les 5 mondes furent ainsi réunies autour de l'étoile Corell, considérée comme le berceau de la vie humaine, avec le Noyau. D'autres constructions furent plus controversées, notamment celle de la Gueule, l'amas de trous noirs proche de Kessel, que les Killiks revendiquaient avec fermeté. Ce fut contre ces mêmes Killiks que les Celestials se battirent. Deux grands Empires s'affrontèrent pour la possession de la galaxie. Les Architectes remportèrent une grande victoire sur Oroboro, connue plus tard sous le nom d'Alderaan, qui obligea les Killiks à partir pour les Régions Inconnues. Malheureusement, l'espèce fut vraisemblablement anéantie par son ennemi principal, les Rakatas, Rakatas, appelés aussi les Constructeurs.

Les Gree :



Le peuple Gree est un des plus anciens de la galaxie, au point que ses représentants eux-mêmes ont du mal à retracer leur histoire. Après de nombreuses recherches et dans la mesure où les Gree ont bien voulu dire la vérité quand on les a interrogés, on admet généralement un certain nombre de choses à leur sujet. Les Gree sont originaires de la planète du même nom, située dans la bordure extérieure. Ils possédaient un vaste empire interstellaire qui s'étendait sur un bon morceau de la galaxie il y a plusieurs centaines de milliers d'années. Les Gree nomment cette époque de légendes la Haute et Ancienne Antiquité. Leur civilisation était bâtie sur des principes scientifiques et une technologie très différents de ceux utilisés par la civilisation galactique contemporaine. Dans bien des domaines, ils étaient nettement en avance par rapport à l'époque actuelle. Il semble que d'autres races tout aussi anciennes aient également vécu à cette lointaine époque mais l'on n'est pas vraiment certain de leur existence ou de leurs éventuels rapports avec les Gree. La Haute et Ancienne Antiquité s'est probablement terminée il y a au moins 100.000 ans et les Gree ont entamé leur lente décadence alors que les Hutts et autres peuples considérés comme anciens à ce jour en étaient encore à maîtriser les subtilités de la pierre taillée. Les Gree se sont repliés vers leur monde d'origine et n'habitent plus qu'une poignée de planètes dans une zone d'espace minuscule : l'Enclave Gree.

Les Gree "modernes" sont totalement incapables de comprendre et reproduire les anciennes merveilles de leur civilisation. Durant leur âge d'or, la société Gree était organisée autour de quatre castes principales qui régnaient sur les masses populaires :

- Les Administrateurs étaient comme leur nom l'indique en charge du gouvernement, de la loi et des diverses fonctions sans lesquelles une véritable civilisation ne peut assurer sa cohérence
- Les Fabricateurs tentent encore avec plus ou moins de succès de reproduire la technologie de l'Antiquité. Ils sont également en charge de l'entretien et de la réparation des instruments et outils existants.
- Les Opérateurs savent comment manipuler et utiliser les différents artefacts Gree, les plus renommés étant ceux qui parviennent également à se servir des artefacts datant de la Haute et Ancienne Antiquité
- Les Concepteurs enfin étaient les savants, les inventeurs et les chercheurs de la civilisation Gree. Eux seuls comprenaient les principes fondamentaux à partir desquels toute la technologie de leur peuple fut créée.

A l'heure actuelle, la caste des Fabricateurs est mourante et celle des Concepteurs n'existe plus si l'on fait exception de quelques marginaux qui sont rarement reconnus par le reste de leur peuple. Les Gree ne savent plus concevoir de nouvelles merveilles et ont toutes les peines du monde à reproduire les anciens appareils encore en activité. Cette situation s'est encore aggravée au contact de la civilisation galactique contemporaine puisque bien des outils d'usage courant chez les Gree possèdent leur équivalent dans la civilisation extérieure et commencent à être vendus sur leurs planètes. L'ancienne technologie Gree est encore utilisée dans certains appareillages aux fonctions particulières mais comme le reste de la galaxie, la grande majorité du peuple Gree parvient tout à fait à s'en passer dans son quotidien. Au sein des castes survivantes, une multitude de guildes existe, reflétant des spécialités réelles ou autrefois répandues mais désormais oubliées. Par exemple, la caste des Opérateurs inclut dans ses rangs la Guilde des Portiers chargée de manipuler les Portes Stellaires bien qu'aucune n'ait été mise en fonction depuis des générations. Certaines castes perdurent ainsi par tradition et leurs représentants doivent souvent se tourner vers d'autres activités plus officieuses afin de maintenir leur niveau de vie, à défaut de leur prestige qui est perdu depuis longtemps. Au sein de chaque Guilde, on trouve des Apprentis, des Assistants et des Maîtres bien que le processus de progression dans la hiérarchie soit très difficile à comprendre pour les étrangers. Chaque cité Gree possède un Conseil des Maîtres et chaque planète Gree possède un Conseil Planétaire auquel participent des représentants désignés par les Maîtres au sein de leur Conseil local. Il semble que le nombre de sièges aux différents conseils soit limité mais l'on ignore exactement comment ou pourquoi. De même, certaines guildes semblent permettre un avancement facile dans la hiérarchie alors que d'autres sont très rigides au point que le nombre de membres de chaque grade est prédéterminé et ne varie jamais. En dessous de la minorité des Gree affiliés à une guilde et donc membres d'une caste, on trouve le peuple, c'est à dire les masses laborieuses. Pour la plupart de ces gens, la vie est faite d'ignorance, de travaux manuels pénibles et de misère. Rares sont ceux en leur sein qui savent ne serait-ce que lire leur propre langue. Seuls les marchands parviennent à se hisser un peu au dessus du lot mais ils sont rigoureusement surveillés par les castes supérieures. Une catégorie particulière de négociants a vu le jour depuis la découverte de l'Enclave Gree par la République, les Sevarks. Bien que leurs tarifs soient onéreux, ils servent d'intermédiaires discrets entre les étrangers et quelques Maîtres qui sont désireux d'acquérir des "babioles technologiques primitives" ou de vendre des "antiquités sans valeur et inutilisables". Pour la grande masse de la population, la seule issue est d'espérer devenir Apprenti dans une des guildes de la caste des Opérateurs. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, cela n'est pas une question de bagage culturel (les Maîtres Opérateurs eux-mêmes comprennent à peine les fonctions les plus simples des machines dont ils ont la charge) mais s'obtient généralement par un jeu complexe de faveurs, de chantage, de corruption et de compétition furieuse entre les candidats.

Extérieurement, les Gree sont des humanoïdes à la peau grisâtre d'environ 110 à 140 cm de haut. Ils sont sexuellement indéterminés, c'est à dire qu'ils peuvent générer dans leur propre corps des organes mâles ou femelles selon leur désir lorsqu'ils souhaitent s'accoupler ou se reproduire. Les Gree ne portent généralement pas de vêtements en dehors des climats les plus inconfortables. Ils possèdent des mains à quatre doigts longs et fins et la fonction respiratoire de leur épiderme est beaucoup plus développée que chez la plupart des autres races. Ils ont cependant une grande tolérance en ce qui concerne les atmosphères et substances gazeuses pouvant nuire à leur organisme. Les Gree viennent au monde sous forme de larves qui mettent environ 3 ans à devenir suffisamment mûres pour se débrouiller par elles-mêmes. Les jeunes Gree issus des bassins communautaires des classes populaires ne connaissent pas leurs parents et font ce qu'ils peuvent pour trouver leur place dans la société. Ceux qui sont par contre élevés dans les bassins des castes supérieures ont un avenir tout tracé puisqu'ils sont automatiquement Apprentis dans une guilde de leur choix de la caste qui les a vu naître. Ils n'ont cependant pas plus de relations avec leurs parents spécifiques que les autres. En tant que parents, les Gree ont tendance à considérer comme leur progéniture tous les jeunes issus de leur propre caste mais ils éprouvent peu d'attachements émotionnels à leur égard. La situation est encore plus marquée par l'indifférence au sein des masses populaires. Depuis la fin de la Haute et Ancienne Antiquité il y a un millier de siècles, il n'y a probablement pas eu plus de quelques centaines de Gree qui aient franchi les limites de leur Enclave et cela ne semble pas près de changer. D'ailleurs, on continue généralement à ignorer leur existence ou à l'assimiler aux légendes et au folklore. Il existe un certain nombre de gens (militaires, savants, amateurs d'antiquité, trafiquants divers...) qui sont désireux d'acquérir des échantillons de technologie Gree. S'ils savent comment s'y prendre, ils peuvent compter sur quelques Sevarks et sur un certain nombre de Maîtres désireux de rendre service si l'on y met les formes et un bon prix (argent, oeuvres d'art, "pittoresque gadgets primitifs" etc.). Il leur faut cependant compter avec le fait que les castes dirigeantes tiennent à éviter que leur super-technologie puisse être comprise, copiée et donc devienne un jour suffisamment répandue pour que leur système social (et les privilèges qui vont avec) s'effondre. De nombreux Gree sont par ailleurs méprisants et condescendants envers les "jeunes races", en particulier les humains.

Les Kwas :



Cet ancien empire stellaire, dont la plus grande partie s'étendait entre les provinces des Nouveaux Territoires et la région Trans-Hydienne dans la bordure extérieure, reste encore à ce jour assez mal connu. Gouverné par une race reptilienne aujourd'hui disparue, les Kwa, il comprenait plusieurs planètes telles que Salin ou Dathomir leur monde d'origine. Nul ne sait véritablement à quelle époque ce domaine fut fondé, vraisemblablement aux alentours de -100.000 avant la Bataille de Yavin, mais il ne fait aucun doute qu'il fut établi avec le concours des Céléstes auxquels les Kwas avaient juré allégeance. Leurs entreprises de colonisation furent d'ailleurs facilitées par la construction des portails de l'infini et des temples stellaires, l'écadron l'Enclave Gree, et de quelques contentieux technologiques, ils entretenirent un grief important avec ce peuple voisin. Il est même possible que ces déboires dégénérèrent en guerre ouverte entre les deux belligérants. Quoi qu'il en soit, les Anciennes Possessions Kwa disparurent totalement vers -30.000, lorsque les Rakatas profitèrent de l'affaiblissement des Céléstes pour se lancer dans la conquête de la galaxie. Ces derniers portèrent le fer contre les peuples vassaux des Architectes : Killiks, Gree et Kwas, qu'ils exterminèrent méthodiquement et avec la plus grande brutalité avant d'annexer leurs domaines.

La civilisation Sharu :

Environ 3 milliards d'années avant la chute de la République, il se déroula peut-être l'un des premiers événements de l'histoire de la galaxie depuis le Big Bang : le développement expansionniste d'une civilisation plus avancée que les autres, les Sharu. En fait, comme les recherches sur les premières millions d'années n'ont jamais été poussées et/ou probantes, on ne sait que peu de choses de ces mystérieux humanoïdes. On ne savait rien de leurs technologies ou de leur Histoire propre. On sait cependant que les Sharu étaient des bâtisseurs, qui avaient conçu de nombreux et imposants édifices de plastique quasi indestructible sur toutes les planètes du Système Rafa dans la bordure extérieure, la plus grande étant présente sur la cinquième planète du système. Néanmoins, et même si on ignore comment, les visées expansionnistes des Sharu les poussèrent dans des régions plus proche du Noyau. Ainsi, le plus impressionnant de ces édifices fut clairement la Pyramide de l'Aube sur Aargau dans la Région de la centralité, que l'on comptait dans les vingt merveilles de la galaxie. La plupart de ces édifices survécurent aux guerres et aux dizaines de milliers d'années d'histoire aussi violente que destructrice. On suppose que ce fut leur expansionnisme vers Aargau qui aurait attiré sur eux l'attention du peuple célestial. S'en que l'on sache pourquoi ni comment, cette rencontre conduisit au déclin des Sharu près de 500 000 ans avant la création de l'Empire.

Le terme de Civilisation Sharu ne correspond pas à une fédération de planètes ou à un gouvernement à proprement parler, mais plutôt à une aire d'influence et de peuplement très ancienne. Au cours de la période pré-républicaine, les Sharus faisaient partie des peuples les plus évolués de la galaxie, au même titre que les gree et les Kwas. Ces derniers avaient effectivement débuté la colonisation de leur système natal, le système Rafa et ont étendu leur rayonnement dans une grande partie la région aujourd'hui connue sous le nom de centralité. Les Sharus laissèrent derrière eux de fabuleux monuments, notamment des pyramides et des obélisques faits d'une matière plastique étrange. Ces constructions monolithiques sont encore visibles sur certains mondes. Mais vers 500.000 avant Yavin, leur civilisation sombra brutalement vers le déclin. Pour échapper à l'attention des Céléstes, il semble que les Sharus s'enfermèrent volontairement dans le primitivisme et stoppèrent leur expansion territoriale. Leur intelligence fut alors contenue secrètement dans des cristaux de vie pendant plusieurs millénaires et ce peuple aussi brillant que rusé devint l'ombre de lui-même. Les descendants des Sharus qui subsistèrent par la suite dans le Système Rafa ont d'ailleurs été appelés les Tokas, ce qui signifie littéralement "Peuple Brisé". Ce n'est que durant le règne de l'Empire que les Sharus furent enfin délivrés de ce mal étrange, lorsque Lando Calrissian récupéra la harpe spirituelle, un artefact mystique qui permit de restaurer leur véritable nature. Ils se résignèrent alors à l'exil dans les régions inconnues.

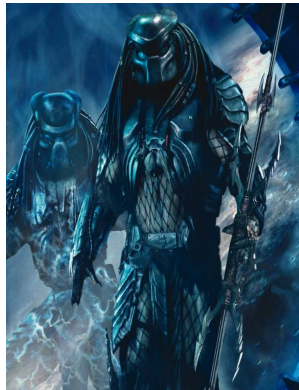
Les columis :

An -2 000 000 Les Columis deviennent l'une des première espèce à explorer l'espace. Très en avance sur leur temps, Les Columis utilisent déjà des armes et outils et savent également utiliser les métaux. Déçus de ne trouver que des races "barbares" sur d'autres mondes, Les Columis abandonnent les voyages spatiaux et retournent sur Columis pour poursuivre leur évolution.

Les Taungs :



Taungs



guerrier Taung



escouade de guerriers d'élite



Manda'lore Ier

Bien que désormais éteinte, l'ancienne espèce des Taungs possède cependant une grande importance pour les historiens, et notamment ceux qui se sont spécialisés dans la longue et sanglante histoire des Mandaloriens. Car il semblerait que ces êtres ne soient ni plus ni moins que les lointains ancêtres des célèbres guerriers en armure, à la fois craints et admirés dans toute la galaxie. Des centaines de millénaires avant la création de la République, les Taungs étaient le peuple autochtone de Coruscant. Cette espèce humanoïde à la peau grise, plutôt belliqueuse si l'on en juge par ses relations avec les colons Zhells, développa une culture principalement axée sur un objectif : la reconquête totale de Coruscant et donc, par voie de conséquence, la neutralisation (ou la destruction) des humains descendants des célestiaux ou des Sharus, ceux-là même qui ont contribué plus tard à la création et à l'expansion de l'espèce humaine à partir de Coruscant. Les Zhell, regroupés en treize nations sous le nom de Bataillons de Zhell, affrontèrent les Taungs pendant plusieurs siècles. Ces derniers faillirent bien remporter la guerre lorsqu'une éruption volcanique d'une puissance terrifiante détruisit la ville principale des Zhell. Durant les deux années qui suivirent, le ciel de Coruscant resta obscurci par les fumées et la poussière soulevée par ce cataclysme d'une ampleur sans précédent. C'est à cette époque que les Taungs prirent le nom de Dha Werda Verda, ou Guerriers de l'Ombre.

Malgré cet avantage tactique important, les Taungs furent finalement défaits par les Zhell et contraints de quitter Coruscant – Etant donné qu'aucune mention d'une quelconque technologie de vol hyperspatial ne soit connue à cette époque, il est probable qu'ils aient utilisé un portail de l'infini. Quoi qu'il en soit, on sait que les survivants taungs parvinrent à rejoindre la planète Roon, pourtant située très loin de Coruscant. Et tandis que les Zhell évoluaient pour devenir les humains que nous connaissons aujourd'hui, les Taungs continuaient leur politique agressive et semaient la mort autour d'eux. Puis les clans furent unifiés par l'apparition d'un leader nommé "Mandalore le premier" (Mandalore the First). C'est là qu'ils devinrent de grands conquérants abandonnant le nom de Taungs pour devenir des Mandaloriens. Ils se mirent alors à annexer leur première planète et ils lui donnèrent le nom de Mandalore (Manda'yaim) en l'honneur de leur chef. Au fil du temps, les Mando'ades firent entrer dans leurs rangs un certain nombre d'autres espèces, pour aboutir à une société guerrière clanique multiraciale ; clans dans lesquels les anciens Taungs avaient de moins en moins de place, mais qui demeuraient toujours placés sous la houlette d'un chef unique, le Mandalore. Finalement, pour des raisons qui restent largement méconnues, l'espèce des Taungs déclina et s'éteint finalement. Les Mandaloriens eux-mêmes, en tant que société, continuèrent d'exister, composés essentiellement, et de manière pour le moins ironique, de combattants humains.