

LIVRE 8 : L'UNIVERS

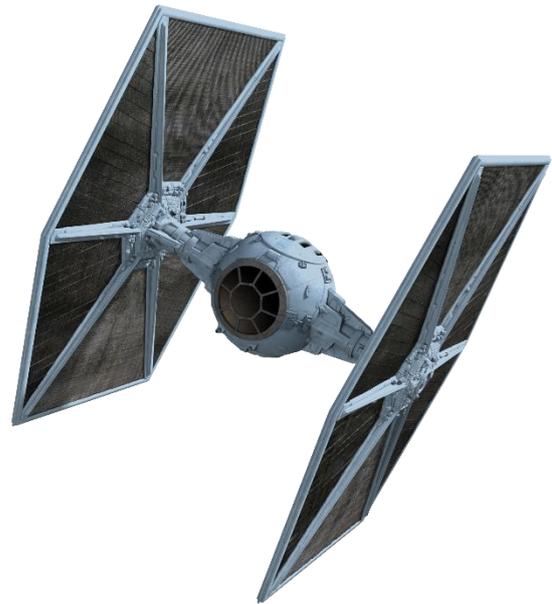
L'univers de la Guerre des Etoiles est peuplé d'un grand nombre d'espèces issues de milliers de mondes. Chacun de ces mondes a ses propres caractéristiques et ses propres cultures. Les lieux exotiques et fantastiques font partie du succès de la Guerre des Etoiles, mais tous vous les décrire relèverait du défi irréaliste dans le cadre d'un livre comme celui-ci.

LA VIE DANS LA GALAXIE

La galaxie a connu une forme de relation interconnectée depuis près de vingt mille ans (qu'il s'agisse de l'Ancienne République, de l'Empire ou de la Nouvelle République) et de ce fait, tout le monde est habité à une certaine pluralité d'espèces et de cultures. Certaines espèces n'en apprécient pas d'autres (ce fut particulièrement le cas durant la période impériale), mais la plupart des gens apprécient cette diversité et tout ce qu'elle a à offrir. Des spatioports planétaires aux stations orbitales, il n'est pas rare de voir des Humains travailler main dans la main avec des Twi'leks et des Mon Calamari. Ils ne s'entendent pas toujours très bien, mais cela peut être dit des individus au sein d'une même espèce. Cette diversité a accouché d'un immense brassage d'idées, de philosophies, de sciences et de cultures. Les marchés à travers toute la galaxie regorgent d'un large assortiment de biens exotiques venus d'une constellation de mondes. C'est de cela qu'est faite la vie de tous les jours.

Une société galactique a besoin d'un réseau de communications efficace pour prospérer. L'Ancienne République a conçu l'HoloNet à cette fin, un réseau de communication quasiment instantané proposant un flux gratuit de programmes, d'hologrammes et de toutes sortes de médias aux membres de tous les mondes. S'appuyant sur plusieurs centaines de milliers de transmetteurs connectés par des tunnels hyperspatiaux et acheminés et encodés par des réseaux informatiques titanesques, l'HoloNet permet aux informations et aux communications d'inonder des mondes distants en une fraction de

seconde. Sous le joug impérial, de larges portions de l'HoloNet furent fermées et les portions restantes étaient étroitement surveillées et réservées aux échanges militaires. Cette mesure visait à isoler les mondes rebelles et à empêcher les nouvelles des exactions impériales d'être trop rapidement connues. De plus, des datacartes et d'autres formes de contenu numérique sont échangées de monde en monde par le voyage intersidéral. Cela signifie que même sans l'appui de l'HoloNet, l'information peut également se payer un voyage en hyperspace.



APERÇU DE L'UNIVERS

Dans les grandes lignes, l'univers de la Guerre des Etoiles est l'exemple même de ce que l'on appelle le « space opera » en anglais. Ce qu'il y a de bien avec l'infini, c'est qu'il est facile d'y caser à peu près tout et n'importe quoi. Après tout, il suffit de prétendre que quelque chose se déroule dans un coin de la galaxie, d'une très lointaine galaxie... Qui peut affirmer qu'il n'existe pas, quelque part, très loin, une planète des sables où se déroulent des courses de pods ? Qui peut prétendre que dans un endroit donné de l'immensité étoilée, un empire puissant et malveillant n'étend par la peur sa domination sur les races intelligentes ou que des chevaliers sans armure brandissent des sabres laser ?

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

En tant que maître du jeu, vous êtes libre de situer votre campagne où bon vous semble dans la galaxie et dans la trame historique de la saga. Ce livre se situe toutefois sur les trois ères principales que sont l'Avènement de l'Empire, l'Ere de la Rébellion et le Nouvel Ordre Jedi. Les informations présentées dans ce chapitre devraient vous donner assez d'éléments de fond pour développer vos aventures dans l'une de ces trois périodes.

L'Avènement de l'Empire représente une ère de troubles politiques entourant la chute de l'Ancienne République, l'arrivée d'un nouvel ordre totalitaire sous l'égide du Chancelier Palpatine. C'est aussi l'époque de la Guerre des Clones. En clair, ce sont les années qui servent de contexte aux Episodes I à III, la Menace Fantôme, l'Attaque des Clones et la Revanche des Sith.

L'Ere de la Rébellion couvre la période de la Guerre Civile comme décrite dans les Episodes IV à VI : un Nouvel Espoir, l'Empire Contre-Attaque et le Retour du Jedi.

Enfin, le Nouvel Ordre Jedi se situe vingt ans après un Nouvel Espoir. La Nouvelle République a été instaurée et les chevaliers Jedi de Luke Skywalker gagnent en force. Cette période démarre avec la coûteuse guerre contre les Yuuzhan Vong, qui reformate quantité de choses dans la galaxie. On évoque surtout cette période dans l'univers étendu, celui des romans en particulier.

L'avènement de l'empire

22 à 32 ans avant « Un Nouvel Espoir »

Une campagne située dans ce contexte se concentrera sur le lent déclin et sur la corruption de la République. Alors que se termine « La Menace Fantôme », le futur de la galaxie semble prometteur. Le populaire et charismatique Palpatine a été élu au rang de Chancelier Suprême, la Fédération du Commerce a été démantelée en apparence et les chevaliers Jedi semblent au point culminant de leur puissance et de leur influence. Cependant, une ombre menaçante s'étend à travers la galaxie. Les sombres Sith sont de retour. Le crime a le vent en

poupe. Les politiciens continuent de s'enrichir et ne courent qu'après leurs intérêts personnels. Les apparences sont trompeuses.



« La Menace Fantôme » se déroule dans une galaxie gangrénée par l'appât du gain, la haine et la violence. Menés par un dirigeant charismatique, le comte Dooku, des milliers de mondes ont fait sécession de la République. Cette « Confédération des Systèmes Indépendants » affirme vouloir s'éloigner d'un Sénat corrompu, sans se soucier du fait que leur mouvement cache un mal bien plus grand.

Alors que la guerre se prépare et éclate entre la République et les Séparatistes, de nombreuses opportunités d'aventure se présentent d'elles-mêmes. Des héros travaillant pour le Chancelier Suprême, le Conseil Jedi ou le Comte Dooku

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

peuvent recevoir des ordres pour lutter contre le déclin qui s'aggrave d'année en année. Rappelez-vous que quoi que vous et vos joueurs sachiez à propos du Chancelier Palpatine, la plupart des personnages contemporains le considèrent comme un dirigeant honnête et éclairé, le meilleur atout de la République. Ses motivations réelles ne sont pas encore connues. De la même manière, le Comte Dooku semble réellement avoir les intérêts de la galaxie à cœur. Sous son auguste patronage, il espère voir restaurer la probité et la prospérité de la galaxie. Personne ne soupçonne que son ancien maître a sombré du Côté Obscur de la Force.

Durant cette période, toutes les espèces sont considérées comme égales. Pour chaque sénateur humain, il y en a des centaines issues d'autres espèces au Sénat. Certaines espèces n'ont pas encore été découvertes, comme les Ewoks et d'autres n'ont eu que de brefs contacts avec la galaxie, comme des scouts des Yuuzhan Vong. L'Ordre des Jedi est aux mains du Conseil Jedi et quelques dix mille chevaliers Jedi parcourant la galaxie en tant que défenseurs de la République. Plus encore de jeunes utilisateurs de la Force s'entraînent dans les Académies Jedi à travers la galaxie, espérant être choisis comme padawans. Ceux qui n'ont pas été choisis pour un entraînement avancé aideront la République d'une autre façon. Certains, par exemple, deviennent fermiers dans les Agri-Corps et soigneurs dans les Medi-Corps.

Des officiels corrompus, des criminels variés, des corporations diaboliques, des seigneurs de guerre et des Jedi Noirs abondent durant cette ère. De nouveaux mondes attendent d'être découverts et de nouvelles espèces sont découvertes régulièrement. Chacun de ces sujets peut faire l'objet de grandes aventures. Rappelez-vous que le Conseil Jedi veut en apprendre plus sur la nouvelle menace des Sith. Depuis le sommet de la tour du Temple Jedi de la capitale républicaine, Coruscant, le Conseil envoie des membres clés des chevaliers pour mener l'enquête sur des incidents potentiellement liés aux Sith. Bien que les Sith aient commencé comme un empire contrôlé par des Jedi corrompus, Dark Bane a altéré leur ordre

pour toujours. Il a dicté les lois du nouvel ordre Sith : il ne peut y avoir que deux Sith à la fois : le maître et l'apprenti. Cela ne limite pas le nombre de suivants et de laquais que les Sith peuvent avoir, ni même le nombre actuel de Sith en liberté.

Dans la Revanche des Sith, le Chancelier Palpatine révèle à Anakin Skywalker qu'il est en réalité le Seigneur Sith Dark Sidious. A ce moment, il a déjà deux apprentis (Dark Maul et Dark Tyranus) au contact avec les Jedi. Cependant, il favorise une crise apparente qui encourage les sénateurs de la République de lui céder les pleins pouvoirs, faisant de lui l'Empereur de la galaxie. Dark Sidious abat l'Ordre Jedi avec ses nouveaux soldats clones et prend Anakin Skywalker pour nouvel apprenti ? Dark Vador. Sa victoire est presque complète. Dark Sidious confie à Dark Vador la mission de traquer les derniers Jedi pendant qu'il balaie les vestiges de l'Ancienne République. Des héros de cette période peuvent être des Jedi en fuite ou les futurs membres fondateurs de l'Alliance Rebelle.

L'ère de la Rébellion

De 0 à 5 ans après « Un Nouvel Espoir »

L'Empereur dirige la galaxie d'une main de fer. Ses principaux supporters sont le Seigneur Noir Dark Vador, les Moffs et les Grands Moffs de différents degrés de pouvoir et d'influence, des commandants militaires et toute une galaxie de polices secrètes, d'espions et d'assassins. Les agents de la Sécurité Impériale sont craints et parcourent la galaxie à la recherche des agents rebelles. L'ancien Ordre Jedi a été éliminé et seuls quelques individus sensibles à la Force survivent, cachés sur des planètes reculées, en plus des agents du Côté Obscur aux ordres directs du nouvel ordre impérial.

Le Sénat a été démantelé. L'HoloNet est réduit à sa plus simple expression. Les mondes du Noyau ont été coupés du reste de la galaxie. Alderaan, un monde de paix et d'influence, a été détruit. Les Grands Amiraux de l'Empereur commandent la vaste machine militaire impériale et des milliers de mondes ont pour but de faire tourner cette

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

machine – quel qu'en soit le coût. De nouvelles armes font leur apparition quotidiennement, comme de nouvelles sortes de stormtroopers, des marcheurs impériaux, des chasseurs TIE ou des destroyers intersidéraux. Les croiseurs Interdicteurs permettant de sortir des vaisseaux de l'hyperespace étendent leur rayon d'action. Aucun appareil n'est à l'abri des inspections impériales et des abordages arbitraires.

Des héros de cette période travailleront probablement pour l'Alliance Rebelle. Ils peuvent être les membres d'une cellule rebelle attachée au Haut Commandement de l'Alliance ou des indépendants charmés par les valeurs des rebelles. En plus des Impériaux, les adversaires de cette ère peuvent être des seigneurs du crime, des contrebandiers, des chasseurs de primes et des traîtres au sein de l'Alliance. Il revient aux héros de porter coup sur coup aux fondations de l'Empire.



Le Nouvel Ordre Jedi

25 ans après « Un Nouvel Espoir »

A cette époque, une nouvelle République est en place, même si les restes de l'Empire tiennent encore le contrôle d'une partie de la galaxie. Les Jedi, de nouveau en croissance sous l'égide de Luke Skywalker, sont à la croisée des chemins. Certains membres de l'Ordre, une centaine d'individus, veulent jouer un rôle plus important dans les affaires de la galaxie. Skywalker, pendant ce temps, se demande s'il doit rétablir le Conseil Jedi. Des Jedi peu scrupuleux ont conduit les officiels de la République à se méfier et à s'interroger sur les véritables motivations

des chevaliers. Cela conduit à une certaine forme de crainte au sein de la population. Certains se rappellent encore de la rhétorique anti-Jedi de l'Empereur, des années auparavant.

La première menace de cette Nouvelle République d'une ampleur galactique est l'invasion des Yuuzhan Vong. Cela a commencé avec Nom Anor, un espion qui a implanté les semences de la discorde en différents endroits de la galaxie. Ses efforts ont conduit à une émergence de cultes anti-technologiques dédiés à la destruction de droïdes innocents. Masquant sa véritable identité, il a engagé des agents au sein des populations locales pour mener des actes de sabotage et de subversion. Mais Nom Anor n'est que le début de la menace des Yuuzhan Vong.

Les Yuuzhan Vong sont des humanoïdes qui pratiquent une religion de la douleur et de la nature. Ils détestent les machines de toutes sortes, utilisant à la place une forme de technologie vivante qu'ils peuvent transformer en vaisseaux, en armes et en outils. Ces guerriers puissants et cruels souhaitent conquérir la galaxie pour imposer leur foi aux infidèles qui croient au règne des machines. Leur invasion débute dans les secteurs les plus reculés des mondes de la Bordure Extérieure et de la Bordure Médiane, terraformant des mondes pour produire le corail yorik et d'autres matériaux vivants qui servent à fabriquer armes et vaisseaux. Les Jedi ont découvert avec horreur que ces ennemis ne laissent aucune trace dans la Force. D'anciens champions de la galaxie, les Jedi deviennent les proies de prédilection des Yuuzhan Vong. Pendant ce temps, les envahisseurs poursuivent leur avancée vers le Noyau, écrasant toute résistance. Quelques mondes se rendent sans combattre mais ceux qui résistent sont rendus impropres à la vie. En son temps, Corsucant tombe enfin, signant l'arrêt de mort de la Nouvelle République.

A la fin, les Yuuzhan Vong découvrent que leur histoire n'est pas ce qu'elle semblait être, lorsque la planète vivante Zonama Sekot arrive à Coruscant pour combattre les Vong, accueillant ainsi ses habitants d'origine. La Nouvelle

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

Fédération Galactique des Alliances Libres, ou Alliance Galactique, accepte alors la reddition des Yuuzhan Vong et leur départ vers leur planète vivante. L'histoire s'arrête lorsque la planète Zonama Sekot entre en hyperspace pour chercher de nouveaux mondes à ses habitants, quelque part dans les régions inconnues de la galaxie.



Bien que la guerre soit finie, de nombreuses menaces demeurent. Quelques Yuuzhan Vong et leurs cultes continuent de combattre les civilisations technologiques. L'Alliance Galactique doit reconstruire la galaxie. Et le Nouvel Ordre Jedi doit traiter les menaces envers la paix et la justice.

PLANÈTES DE LA GALAXIE

Cette section vous propose quelques informations concernant une série de planètes triées sur le volet parmi les plus importantes de la galaxie. On y évoquera la situation galactique de la planète, ses caractéristiques physiques, sa population, la politique qui y est habituellement menée... Chaque planète sera décrite en fonction d'une fiche identique possédant une liste d'informations. Le jet en INT déterminera ce qu'un personnage peut savoir de la planète. En cas de succès à ce test, lisez au joueur l'ensemble des informations obtenues grâce à son degré de réussite. Le maître du jeu est bien entendu invité à modifier ces listes pour y intégrer des informations propres à sa campagne s'il en ressent le besoin.

Bespin



Région : Bordure Extérieure

Climat : tempéré (dans la zone de vie)

Gravité : standard

Lunes : 2

Longueur des journées : 12 heures standards

Longueur de l'année : 5.110 jours standards

Espèces intelligentes : 68% Humains, 8% Ughnaught, 6% Lutrillien, 18% autres.

Gouvernement : Gilde

Capitale : la Cité des Nuages

Principales exportations : gaz tibanna, tourisme, voiture des nuages

Principales importations : nourriture et technologies

CONNAISSANCE

DD 8 : la géante gazeuse de Bespin est connue pour ses riches réserves de gaz tibanna, un composant majeur dans la composition des munitions de blaster.

DD 10 : la Cité des Nuages a été construite par les Ughnaughts, et leurs descendants travaillent dans les mines de gaz dans les profondeurs de la planète.

DD 12 : le beldon est une grande créature flottante qui vit dans l'atmosphère de Bespin et qui se nourrit de plancton aérien.

DD 15 : la première concentration de population de Bespin est la Cité des Nuages, une colonie minière indépendante et un port accueillant pour les voyageurs du secteur Anoa.

DD 20 : bien que Bespin soit une colonie minière, elle ne fait pas partie de la Gilde Minière et a rejeté toutes les propositions de la Gilde pour la rejoindre.

DD 25 : Bespin maintient sa neutralité grâce à sa petite taille. Elle sert de port d'attache à de

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

nombreux contrebandiers et ne souhaite pas attirer l'attention des autorités.

Bothawui



Région : Bordure Médiane

Climat : tempéré

Gravité : standard

Lunes : 3

Longueur des journées : 27 heures standards

Longueur de l'année : 351 jours locaux

Espèces intelligentes : 98% Bothans, 1% Humains, 1% autres.

Gouvernement : Conseil Bothan

Capitale : Drev'Starn

Principales exportations : informations, technologies.

Principales importations : technologies.

CONNAISSANCE

DD 8 : Bothawui est un monde recouvert de montagnes et de récifs séparés par de profondes et larges vallées et peuplé d'une faune sauvage.

DD 10 : les Bothans ont découvert que l'espionnage et l'infiltration étaient des moyens plus sûrs pour gagner des guerres et l'ensemble de ces méthodes est désormais connu sous le nom de « méthode bothan ».

DD 12 : les colons de Bothawui ont établi des colonies sur la planète Kothlis, ce qui fait des Bothans l'une des rares espèces à posséder des colonies outre-monde.

DD 15 : en raison de la nature de la vie sur Bothawui, le Réseau Espion Bothan s'est développé pour devenir la principale source d'information sensible de la galaxie.

DD 17 : la société bothan est centrée sur le flux

et l'échange d'informations pouvant concerner des milliards de vie dans la galaxie.

DD 20 : les politiciens bothans font carrière en démontrant leur capacité à obtenir et à gérer des flux d'informations.

DD 25 : la politique bothan peut se révéler extrêmement dangereuse et le sabotage, l'assassinat et l'espionnage sont des pratiques aussi courantes que le débat ou l'administration sur d'autres mondes.

Céréa



Région : Bordure Médiane

Climat : tempéré

Gravité : standard

Lunes : 1

Longueur des journées : 27 heures standards

Longueur de l'année : 386 jours standards

Espèces intelligentes : 98% Céréens, 1% Humains, 1% autres.

Gouvernement : Conseil des Anciens

Capitale : Tecave

Principales exportations : nourriture

Principales importations : technologie

CONNAISSANCE

DD 10 : Céréa est un monde vert recouvert de vastes forêts et de jungles.

DD 12 : l'isolement de la planète par rapport au reste du système a permis à Céréa d'être épargnée par l'industrialisation de masse et lui a permis de conserver un écosystème intact.

DD 15 : lors de la Guerre des Clones, Céréa a tout fait pour préserver sa neutralité et pour éviter d'être impliquée dans les conflits.

DD 17 : lors des derniers jours de l'Ancienne République, de jeunes Céréens se rebellèrent

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

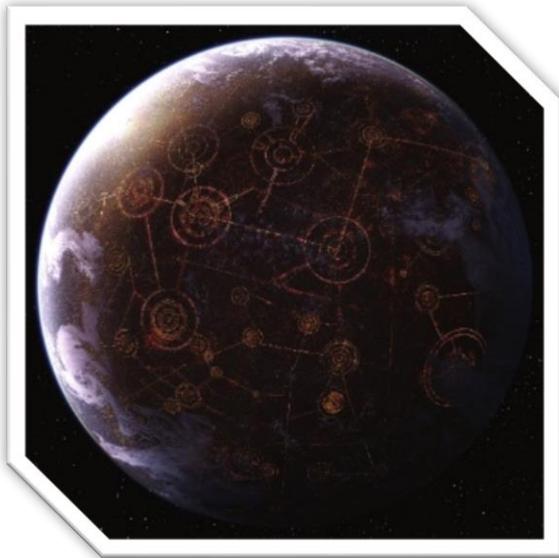
contre les Anciens dans leur soif de connaître le reste de l'univers et d'avoir accès à la technologie. Cela se termina en conflits sanglants.

DD 20 : Céréa est un monde isolationniste, préférant demeurer loin des conflits interstellaires.

DD 25 : malgré leurs visions isolationnistes, de nombreux Céréens se sont élevés à des positions importantes dans la galaxie, même si leur décision les a fait passer pour des étrangers aux yeux de leurs semblables.

DD 30 : les Céréens mettent en place des lois très strictes concernant l'import de technologies de mondes distants. La société céréenne ne veut pas se voir corrompue par la technologie.

Corsuscant



Région : Noyau

Climat : tempéré (urbain)

Gravité : standard

Lunes : 4

Longueur des journées : 24 heures standards

Longueur de l'année : 368 jours standards

Espèces intelligentes : 78% Humains, 22% autres espèces.

Gouvernement : République ou Dictature (en fonction de l'époque)

Capitale : aucune (la planète EST une ville)

Principales exportations : aucune.

Principales importations : nourriture et denrées médicales.

CONNAISSANCE

DD 5 : Corsuscant est l'une des planètes les plus anciennes et les plus habitées de la galaxie, sa

surface étant totalement urbanisée.

DD 8 : Corsuscant est devenue il y a longtemps le siège de la politique galactique et c'est depuis cette planète que les grands gouvernements intersidéraux ont régné.

DD 10 : Corsuscant utilise de grandes stations de contrôle météorologique pour réguler sa température et son humidité.

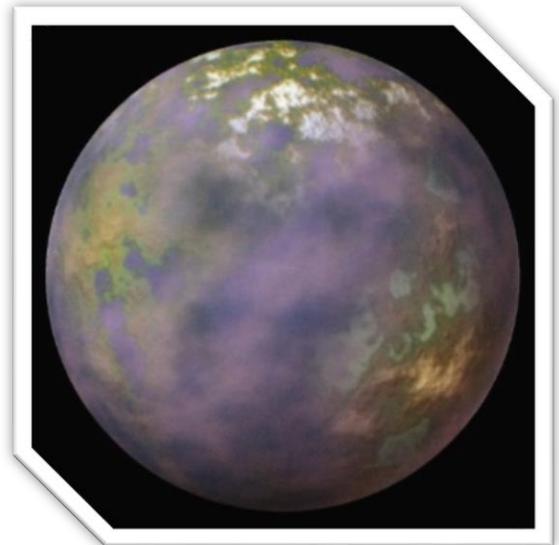
DD 12 : dans les étages les plus bas de Corsuscant, les habitants de la planète ont sombré dans la barbarie et la criminalité, ce qui rend ces endroits dangereux pour ceux qui n'y sont pas préparés.

DD 15 : Corsuscant n'est pas que la capitale politique de la galaxie, c'est aussi la capitale de la mode et de la culture.

DD 20 : bien que Corsuscant soit la résidence des personnalités les plus riches de la galaxie, elle abrite surtout des milliards de pauvres gens qui vivent de peu ou de menus travaux comme ouvriers ou serveurs.

DD 25 : Corsuscant est également le siège d'une organisation criminelle appelée le Soleil Noir et son marché noir est florissant.

Dorin



Région : Région en Expansion

Climat : tempéré (faible teneur en oxygène)

Gravité : standard

Lunes : 1

Longueur des journées : 22 heures standards

Longueur de l'année : 409 jours standards

Espèces intelligentes : 100% Kel Dor

Gouvernement : République représentative

Capitale : Dor'shan

Principales exportations : aucune.

Principales importations : technologie.

CONNAISSANCE

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

DD 10 : Dorin a une atmosphère unique qui serait toxique pour la plupart des êtres vivants mais que les Kel Dor respirent facilement.

DD 12 : située entre deux trous noirs, Dorin ne fut découverte par les colons galactiques que quelques siècles avant la Guerre Civile.

DD 15 : bien que les Kel Dor soient généralement altruistes et pacifiques, leur système judiciaire est particulièrement expéditif (aux yeux des étrangers en tout cas).

DD 20 : les Kel Dor avaient autrefois une puissante tradition dans la Force, comme celle des Baran Do, mais depuis l'entrée de la planète dans le bain galactique, l'influence de cette tradition s'est amoindrie et les Kel Dor s'adonnent à d'autres traditions.

DD 25 : l'atmosphère de Dorin est composée principalement d'hélium et de gaz natifs et ne compte que très peu d'oxygène. En conséquence, les Kel Dor ne peuvent respirer librement sur d'autres mondes que le leur et portent un masque respiratoire.

Duro



Région : Noyau

Climat : tempéré (pollué)

Gravité : standard

Lunes : 0

Longueur des journées : 33 heures standards

Longueur de l'année : 420 jours locaux

Espèces intelligentes : 53% Duros, 36% Humains, 11% autres (au sol), 91% Duros, 9% autres espèces (stations orbitales)

Gouvernement : Corporatiste.

Capitale : aucune.

Principales exportations : vaisseaux, technologies.

Principales importations : nourriture, minerais, main d'œuvre.

CONNAISSANCE

DD 10 : Duro est l'une des planètes fournissant à la galaxie le plus de vaisseaux.

DD 12 : il y a plusieurs années, le gouvernement de Duro a choisi de consolider ses manufactures de vaisseaux en les transformant en une forme de pouvoir corporatiste. La planète fut alors gouvernée par la loi corporatiste.

DD 15 : les citoyens de Duro ont été en grande partie installés dans des stations orbitales pour laisser le terrain libre pour les chantiers navals corporatistes.

DD 17 : le gouvernement corporatiste de Duro contrôle tous les chantiers navals de la planète ainsi que la plupart des autres entreprises de ce monde.

DD 20 : seuls ceux qui possèdent des actions du gouvernement de Duro peuvent participer à l'élaboration des lois et à la vie politique de la planète.

DD 25 : le gouvernement de Duro gère tous les aspects de la vie de ses citoyens-employés. Ceux qui restent sur Duro sont assurés de trouver un emploi au sein de l'une des branches du commerce naval.

Endor (lune forestière)



Région : Bordure Extérieure

Climat : tempéré

Gravité : standard

Lunes : -

Longueur des journées : 18 heures standards

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

Longueur de l'année : 402 jours locaux

Espèces intelligentes : 95% Ewoks, 4% Yuzzum, 1% autres espèces.

Gouvernement : aucun.

Capitale : aucune.

Principales exportations : aucune.

Principales importations : aucune.

CONNAISSANCE

DD 10 : généralement ignorée du reste de la galaxie, la lune forestière d'Endor est un satellite luxuriant orbitant autour de la géante gazeuse d'Endor dans le secteur de Moddell.

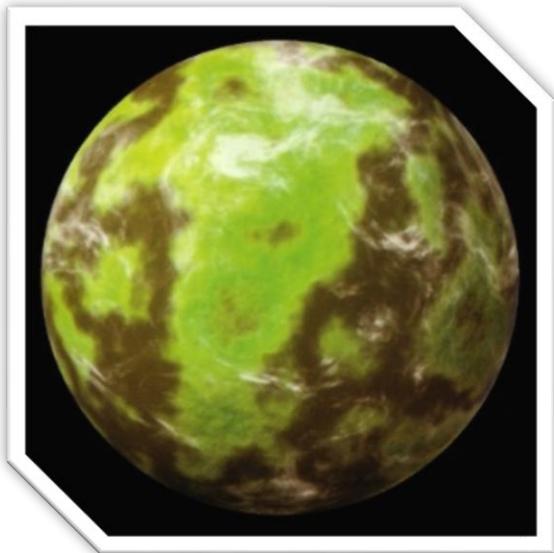
DD 12 : la lune forestière d'Endor est un lieu touristique apprécié des voyageurs passant par le secteur de Moddell et de nombreux visiteurs (de simples touristes ou des contrebandiers) ont utilisé la lune comme port de fortune.

DD 15 : durant les jours de gloire de l'Empire, la lune forestière d'Endor fut utilisée comme base d'opération impériale reculée. C'est autour de cette lune que fut construite la seconde Etoile de la Mort.

DD 20 : les espèces natives de la lune d'Endor n'ont pas construit de cité significative et vivent dans des petits villages isolés en groupes tribaux.

DD 25 : les Ewoks sont shamanistes, superstitieux mais inventifs. Ils construisent leurs villages dans les branches de hauts arbres et sont connus pour fabriquer des pièges efficaces et complexes pour s'attaquer à ou se préserver de gros prédateurs.

Gamorr



Région : Bordure Extérieure

Climat : tempéré

Gravité : standard

Lunes : 1

Longueur des journées : 28 heures standards

Longueur de l'année : 380 jours locaux

Espèces intelligentes : 100% Gamorréens

Gouvernement : clans féodaux

Capitale : aucune.

Principales exportations : guerriers, esclaves.

Principales importations : nourriture, technologie.

CONNAISSANCE

DD 10 : le passé de Gamorr est jonché de guerres et de conflits violents si complexes qu'aucun historien en dehors des Gamorréens eux-mêmes ne peut y comprendre quelque chose.

DD 12 : Gamorr est un monde très vert, fait de forêts et de jungles et habité par une faune et une flore très variées.

DD 15 : lorsque les premiers Humains arrivèrent sur Gamorr, ils capturèrent de nombreux esclaves et les vendirent hors du monde.

DD 17 : les Hutt ont semble-t-il la mainmise sur la population locale dont ils se servent allègrement sans qu'elle ait son mot à dire.

DD 20 : l'Art de la Guerre est une notion centrale dans la culture et dans la tradition gamorréenne à tel point que tout est centré sur le combat.

DD 22 : les mâles gamorréens quittent souvent la planète pour travailler comme mercenaires ou comme hors-la-loi.

DD 25 : les Gamorréens se scindent en clans qui représentent des familles. Ces clans se querellent tout le temps.

DD 30 : alors que les mâles sont des guerriers et des chasseurs, ce sont les femelles gamorréennes qui tirent les ficelles de la société locale.



STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

Iridonia



Région : Bordure Médiane

Climat : aride (chaud)

Gravité : standard

Lunes : 2

Longueur des journées : 29 heures standards

Longueur de l'année : 413 jours locaux

Espèces intelligentes : 99% Zabrak, 1% autres espèces.

Gouvernement : dictature

Capitale : Malidris

Principales exportations : aucune.

Principales importations : nourriture, technologie.

CONNAISSANCE

DD 10 : l'environnement sur Iridonia est assez hostile, si bien que même les Zabrak qui en sont originaires éprouvent des difficultés à vivre à sa surface.

DD 12 : Iridonia fut l'un des premiers mondes à rejoindre l'Ancienne Républisur et est connue comme étant l'une des premières planètes à avoir découvert le voyage hyperspatial.

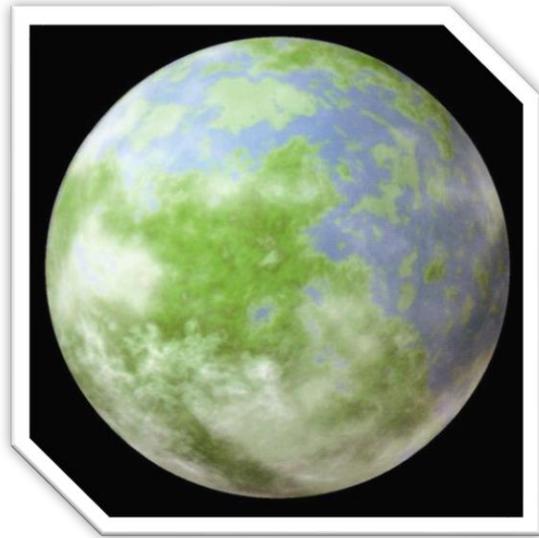
DD 15 : les Zabrak d'Iridonia ont construit des cités sous la surface de la planète ou dans des canyons très profonds, se rassemblant pour survivre et développant leur société dans des cavernes.

DD 17 : Iridonia est un monde fort et indépendant dont les habitants résistent aux oppressions quelles qu'elles soient.

DD 20 : bien que les Zabrak soient établis sur huit mondes, en ce compris leur planète natale d'Iridonia, les huit gouvernements ont signé un accord d'entraide en cas d'agression de l'un d'entre eux par une force extérieure.

DD 25 : le nationalisme joue un rôle prépondérant dans la politique d'Iridonia et les Zabrak pensent que malgré la cruauté de son environnement, Iridonia est le monde idéal pour ceux de leur espèce.

Ithor



Région : Bordure Médiane

Climat : tropical

Gravité : standard

Lunes : 1

Longueur des journées : 41 heures standards

Longueur de l'année : 422 jours locaux

Espèces intelligentes : 99% Ithoriens, 1% autres espèces

Gouvernement : troupeaux

Capitale : aucune

Principales exportations : nourriture, médicaments, épices

Principales importations : technologie

CONNAISSANCE

DD 10 : Ithor est un monde tropical recouvert de forêts pluviales très denses et de jungles sauvages.

DD 12 : l'écosystème naturel d'Ithor est demeuré quasiment intact malgré le nombre élevé d'habitants de la planète.

DD 15 : les Ithoriens se lancèrent à la conquête de l'espace à bord de vaisseaux-troupeaux, de puissantes cités véhiculées.

DD 17 : les Ithoriens vivent dans ce qu'ils appellent des « troupeaux », qui vivent dans de grandes cités au-dessus de la surface de la planète.

DD 20 : tous les Ithoriens adorent l'harmonie naturelle des choses et ils sont connus pour

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

réagir violemment lorsque quelqu'un remet en cause leur mode de vie.

DD 25 : chaque troupeau est complètement indépendant des autres, que ce soit par autonomie ou par autarcie.

Kashyyyk



Région : Bordure Médiane

Climat : tempéré

Gravité : standard

Lunes : 1

Longueur des journées : 26 heures standards

Longueur de l'année : 381 jours locaux

Espèces intelligentes : 100% Wookies

Gouvernement : tribal représentatif

Capitale : Rwookrrorro

Principales exportations : technologies, ressources naturelles

Principales importations : médicaments

CONNAISSANCE

DD 10 : bien qu'elle soit totalement recouverte de forêts hantées par de terribles prédateurs, Kashyyyk a donné naissance aux Wookies et leur a montré la voie vers le voyage spatial. Les Wookies se sont querellés avec leurs voisins Trandoshéens plus d'une fois à travers l'histoire.

DD 12 : les natifs de Kashyyyk construisent de vastes cités dans les arbres, loin au-dessus des secteurs les plus dangereux de la forêt, ce qui leur offre un habitat relativement sûr.

DD 15 : Kashyyyk n'a rejoint la communauté galactique que quelques millénaires avant l'avènement de l'Empire, réussissant à se propulser dans l'espace en modifiant une technologie trandoshéenne.

DD 17 : la société wookiee tourne autour de l'importance accordée à l'honneur et à la famille.

DD 20 : les Wookies sont extrêmement fiables et le serment d'un Wookiee est un lien si fort que seule la mort peut le rompre.

DD 22 : la société wookiee n'a aucune tolérance pour l'oppression et les Wookies ont tendance à s'acquitter de cette menace avec violence.

DD 25 : le concept de dette de vie (le fait de devenir le protecteur loyal de quelqu'un qui a sauvé votre propre vie) est un exemple de la force de l'honneur chez les Wookies.

Mon Calamari



Région : Bordure Extérieure

Climat : tempéré

Gravité : standard

Lunes : 3

Longueur des journées : 21 heures standards

Longueur de l'année : 398 jours locaux

Espèces intelligentes : 39% Mon Calamari, 60% Quarren, 1% autres espèces

Gouvernement : Conseil Représentatif

Capitale : Foamwander

Principales exportations : vaisseaux, armes

Principales importations : médicaments, nourriture, technologie

CONNAISSANCE

DD 8 : Mon Calamari est un monde aquatique avec de petits continents et des îles disséminées à sa surface.

DD 10 : Mon Calamari a fourni la galaxie en vaisseaux de qualité supérieure aussitôt le contact établi avec l'Ancienne République.

DD 12 : à la différence des autres mondes

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

aquatiques, Mon Calamari n'a pratiquement aucune activité tectonique violente et aucune intempérie majeure, ce qui rend la planète placide et attractive pour les touristes.

DD 15 : au fil du temps, un fossé s'est creusé entre les Quarren et les Mon Calamari, qui manifestent désormais une certaine animosité qui empêche toute tentative de réconciliation.

DD 17 : Mon Calamari abrite deux civilisations distinctes : celle des Mon Calamari et celle des Quarren.

DD 20 : c'est la politique interplanétaire des deux espèces qui est à l'origine de leur différend. Les Quarren voient les Mon Calamari comme des mêle-tout au crachoir galactique alors que les Mon Calamari voient les Quarren comme peureux et isolationnistes.

DD 22 : plus précisément, ce sont les relations des deux espèces avec des espèces extérieures qui ont détérioré leurs relations. Cette querelle a plusieurs fois manqué de peu de déboucher sur une guerre ouverte.

DD 25 : se faire des amis chez l'une des deux espèces empêche souvent de s'en faire chez l'autre.

Naboo



Région : Bordure Médiane

Climat : tempéré

Gravité : standard

Lunes : 3

Longueur des journées : 26 heures standards

Longueur de l'année : 312 jours locaux

Espèces intelligentes : 72% Gungan, 27% Humains, 1% autres espèces

Gouvernement : Monarchie démocratique (Humains) ou Conseil (Gungan).

Capitale : Theed (Humains), Otoh Gunga (Gungan)

Principales exportations : grain, arts, objets culturels

Principales importations : technologie, plats préparés

CONNAISSANCE

DD 8 : Naboo est une planète pacifique qui est demeurée relativement insignifiante pendant des siècles.

DD 10 : Naboo est un monde recouvert d'océans, de prairies verdoyantes et de riches forêts. Les sites humains tendent à profiter des cours d'eau et principalement des chutes d'eau pour créer de l'énergie. Les Gungans vivent dans de magnifiques cités lacustres.

DD 12 : il y a de nombreuses années, les colons humains sur Naboo sont entrés en conflit avec les natifs gungans. C'est la base de l'animosité qui mine les relations entre les deux peuples.

DD 15 : Naboo, au contraire des autres mondes habitables, n'a pas de noyau en fusion. Au contraire, le centre de la planète est creux et rempli d'eau.

DD 17 : la société humaine de Naboo est paisible et versée dans les arts, favorisant la portée culturelle plutôt que politique.

DD 20 : la société gungan est particulièrement isolationniste et xénophobe, au point qu'ils font souvent usage de la violence avant de parlementer.

DD 25 : la loi gungan est généralement considérée comme particulièrement dure et les moindres délits peuvent pousser à l'exil ou à la peine de mort.

Nar Shaddaa



STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

Région : Bordure Médiane

Climat : tempéré (urbain)

Gravité : standard

Lunes : aucune

Longueur des journées : 87 heures standards

Longueur de l'année : 419 jours locaux

Espèces intelligentes : 20% Humains, 1% Evocil, 79% autres espèces

Gouvernement : oligarchie criminelle hutt

Capitale : aucune

Principales exportations : contrebande, narcotiques, armes

Principales importations : nourriture, contrebande, médicaments

CONNAISSANCE

DD 8 : Nar Shaddaa, aussi connu comme la Lune des Contrebandiers, orbite autour de Nal Hutta, le monde natal des Hutts. C'est le paradis des criminels de toutes sortes pour y conduire leurs petites affaires.

DD 10 : bien que placé sous la coupe des Hutts, Nar Shaddaa n'a pas réellement de gouvernement et est divisé en secteurs dirigés par des gangs, des groupes ou des seigneurs du crime.

DD 12 : Nar Shaddaa est une immense ville faite de hautes tours et des ruelles étroites et sombres. De nombreux secteurs de la cité sont en mauvais état, provoquant des effondrements fréquents et même les Jedi hésiteraient à fréquenter certains quartiers.

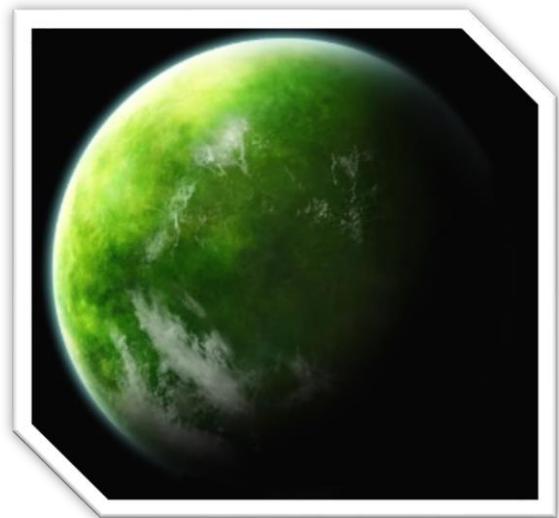
DD 15 : Nar Shaddaa fonctionne sur la seule économie du marché noir. Toutes sortes de biens de contrebande peuvent y être vendus et achetés pour des prix divers.

DD 17 : des millions de contrebandiers, de seigneurs du crime et d'espions ont fait de Nar Shaddaa leur port d'attache. Des guerres fréquentes opposent les dirigeants de différents secteurs.

DD 20 : la quasi-totalité des organisations criminelles de la galaxie, des Seigneurs du Crime Hutts au syndicat du Soleil Noir, ont des agents infiltrés dans les hautes sphères de Nar Shaddaa.



Rodia



Région : Bordure Médiane

Climat : tropical et aride (chaud)

Gravité : standard

Lunes : 2

Longueur des journées : 29 heures standards

Longueur de l'année : 305 jours locaux

Espèces intelligentes : 99% Rodiens, 1% autres espèces

Gouvernement : Protectorat Rodien

Capitale : Equator City

Principales exportations : chasseurs de primes, nourriture, animaux exotiques, armement

Principales importations : technologie, biens agricoles, armement

CONNAISSANCE

DD 8 : les jungles luxuriantes de Rodia forment un formidable garde-manger pour les prédateurs qui y vivent et les Rodiens qui y ont survécu ont réussi à vivre parmi de telles créatures.

DD 10 : L'Ancienne République a établi le premier contact avec les Rodiens il y a des milliers d'années, lorsque les premiers vaisseaux étrangers atterrirent sur Rodia. Cette première rencontre se solda par un conflit armé.

DD 12 : avant de rejoindre la grande communauté galactique, les Rodiens se faisaient la guerre entre eux, se chassant parfois entre eux pour le seul plaisir de la traque.

DD 15 : les jungles de Rodia fournissant de grandes quantités de nourriture sous la forme de fruits, de légumes et de petits animaux faciles à chasser, les Rodiens n'ont jamais éprouvé le besoin de développer quelque forme d'agriculture que ce soit.

DD 17 : le prestige au sein de la société rodienne

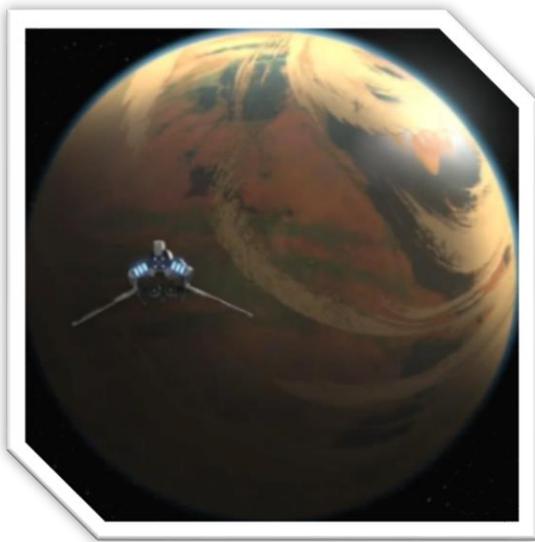
STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

est basé sur la capacité d'un individu à chasser et à traquer une proie.

DD 20 : les Rodiens ont appris à canaliser quelques-unes de leurs pulsions violentes en pratiquant l'art dramatique. Les pièces de théâtre rodiennes sont violentes, mais appréciées partout dans la galaxie.

DD 25 : le plus grand dessein des natifs de Rodia est de parcourir la galaxie à la recherche d'une proie d'exception et de la ramener sur leur planète pour démontrer leur savoir-faire.

Ryloth



Région : Bordure Extérieure

Climat : subarctique, tempéré et aride

Gravité : standard

Lunes : 5

Longueur des journées : 305 jours standards

Longueur de l'année : 1 jour local

Espèces intelligentes : 76% Twi'leks, 24% autres espèces

Gouvernement : méritocratie féodale

Capitale : Kala'uun

Principales exportations : épice de Ryll, esclaves

Principales importations : nourriture, médicaments, technologie

CONNAISSANCE

DD 10 : la planète Ryloth est restée relativement neutre dans les différents conflits qui ont émaillé l'histoire galactique.

DD 12 : Ryloth est un monde excessivement dangereux qui a une orbite unique plaçant l'une des faces de la planète perpétuellement sous les rayons de son soleil. Il y fait incroyablement chaud, alors que l'autre face de la planète est glaciale.

DD 15 : Ryloth produit une épice très rare appelée le Ryll, qui n'est récoltée et vendue que par des marchands twi'leks.

DD 17 : la seule façon de survivre sur Ryloth est d'habiter la mince bande de terre plongée dans une pénombre perpétuelle entre la ligne d'ensoleillement et l'obscurité glaciale. La température y est idéale et la vie peut s'y développer.

DD 20 : Ryloth est souvent perçu comme un monde laxiste où l'esclavage et le trafic d'épice est toléré.

DD 22 : les Twi'leks originaires de Ryloth sont très loyaux envers leurs familles, que l'on appelle aussi « clans de tête ». Ce ne sont pas seulement des parents, mais également une forme d'ascenseur social.

DD 25 : lorsqu'un « clan de tête » voit assez de ses membres occuper des positions enviables dans la société twi'lek, le clan est promu comme un seul homme au sein de ce système.

Sullust



Région : Bordure Extérieure

Climat : très chaud

Gravité : standard

Lunes : 2

Longueur des journées : 20 jours standards

Longueur de l'année : 263 jours locaux

Espèces intelligentes : 96% Sullustéens, 2% Humains, 1% Bith ; 1% autres espèces

Gouvernement : corporatiste

Capitale : Byllurun

Principales exportations : vaisseaux, droïdes, ordinateurs, hyperdrives et technologie

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

d'astrogation

Principales importations : nourriture, eau

CONNAISSANCE

DD 10 : la SoroSuub Corporation sert de gouvernement à Sullust et gère les affaires de la planète comme s'il s'agissait d'un commerce.

DD 12 : SoroSuub est une corporation géante non lucrative comme on en trouve beaucoup dans le Secteur Corporatiste. Ses décrets sont généralement bien acceptés par la population.

DD 15 : Sullust est le monde natal des Sullustéens ainsi que la base d'opération de la corporation SoroSuub.

DD 20 : Sullust est un monde volcanique à la tectonique instable. Les Sullustéens se sont adaptés en vivant dans de gigantesques tubes entourés de lave.

DD 22 : Sullust est devenu un acteur majeur de l'économie galactique assez rapidement après son contact avec le reste de la galaxie.

DD 25 : la SoroSuub Corporation a grandi au rythme du prestige de la planète et a fini par absorber le gouvernement local.

Tatooine



Région : Bordure Extérieure

Climat : aride

Gravité : standard

Lunes : 3

Longueur des journées : 23 heures standards

Longueur de l'année : 304 jours locaux

Espèces intelligentes : 70% Humains, 5% Jawas, 5% Tusks, 20% autres espèces

Gouvernement : oligarchie criminelle

Capitale : Bestine

Principales exportations : armes illégales, minerais, narcotiques

Principales importations : nourriture, médicaments, technologie

CONNAISSANCE

DD 8 : Tatooine est un monde désertique doté de villes, de villages et de fermes hydroponiques isolées. Les natifs de l'endroit sont les Jawas et les Tusks.

DD 10 : contrôlée par les Hutts, Tatooine est un port accueillant pour les contrebandiers et les receleurs en tout genre. Elle sert aussi souvent de havre pour les criminels recherchés.

DD 12 : Tatooine autorise quelques activités dangereuses comme les courses de pods. L'une des plus célèbres courses de ce sport mécanique est la Classique de la Boonta, à laquelle assistent souvent les seigneurs du crime locaux.

DD 15 : Tatooine est contrôlée par les Hutts et de nombreux criminels y trouvent refuge.

DD 17 : les Jawas de Tatooine ont la réputation de voler et de s'appropriier tout ce qu'ils trouvent dans le désert, mais ils sont relativement inoffensifs.

DD 20 : les pillards tusks de Tatooine sont aussi appelés « hommes des sables » sur place. Ils vivent en tribus nomades et exploitent les troupeaux de banthas locaux. Les hommes des sables sont très violents, attaquant quiconque s'aventure sur leur territoire. Ils sont armés de bâtons gaderfii mais certaines tribus se servent aussi de fusils.

Trandosha



Région : Bordure Médiane

Climat : aride

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE VIII

Gravité : 62% standard

Lunes : 1

Longueur des journées : 25 heures standards

Longueur de l'année : 371 jours locaux

Espèces intelligentes : 99% Trandoshéens, 1% autres espèces

Gouvernement : tribal

Capitale : Hsskhor

Principales exportations : esclaves, mercenaires

Principales importations : technologie

CONNAISSANCE

DD 8 : Trandosha est située dans le même système que Kashyyyk, le monde natal des Wookies. Les deux espèces se détestent.

DD 10 : la gravité sur Trandosha est moindre que la moyenne, ce qui permet aux Trandoshéens, à l'extérieur si pataud, de s'y déplacer avec facilité.

DD 12 : les Trandoshéens ont rejoint la communauté galactique il y a des millénaires mais ont le plus souvent été représentés par des Wookies, ce qui est à la base de leur discorde actuelle.

DD 15 : les Trandoshéens sont de piètres diplomates et ont du mal à bien s'entendre avec autrui.

DD 20 : les esclavagistes trandoshéens s'en prennent le plus souvent aux Wookies plutôt qu'aux autres espèces.

DD 25 : les Trandoshéens vénèrent les anciens de leur tribu. Briser les traditions des anciens mène le plus souvent à l'exil d'une cité ou même de la planète.

