

MADAME/MONSIEUR X

Allure : 6

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG

D6 D6 D6 D6 D4

Compétences : Combat D4, Discrétion D4

Pouvoirs :

- Camouflage : +1 en heure de pointe
- Mauvaise Humeur : -2 en Charisme dans les Transports en commun.

DEFENSE

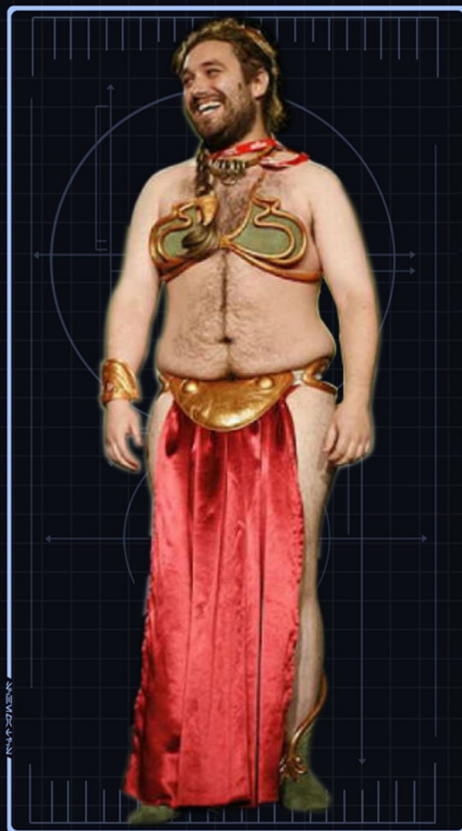
PARADE RESISTANCE

4 4

ATTAQUE

COMBAT DEGATS

MAIN/TETE D4 FOR



NEXU

Allure : 6

Taille : +2
Vision Nocturne

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG

D8 D6 D8 D6 D8

Compétences : Combat D8, Intimidation D6, Recherche D4, Escalade D8

Pouvoirs :

- Frénésie Suprême: 2 attaques/Round sans malus
- Bondir : 1D6 cases, +4 Combat/Dégats, -2 Parade lorsque de sa prochaine manoeuvre de combat.

DEFENSE

PARADE RESISTANCE

6 8(2)

ATTAQUE

COMBAT DEGATS

MORSURE D8 1D8+1

Arme : Griffes For +1D6, Morsure For +1D8 +PA1

Madame, Monsieur, X ne sont pas des acteurs ou actrices pornos, mais des personnes «Lambda» que nous croisons tous les jours dans la rue et pouvant être acteurs ou réalisateur d'une scène de la vie courante.

Cette base de personnage peut servir pour un bon nombre de métier courant et n'entraînant pas de modification particulière, comme par exemple :

- Barman/Barmaid
- Concierge
- Indic
- Prostitué(e)
- Serveur/Serveuse
- Vendeur/Vendeuse

Ce puissant carnivore vit dans les forêts de Cholganna, sur le continent d'Indona. Il en existe plusieurs races, chacune dans son milieu (forêt nordique, jungle du sud...). Ce prédateur est tellement féroce qu'aucun zoo ne prend le risque d'en exposer un. Le nexu est le seul animal de Cholganna à posséder deux paires d'yeux. Cette seconde paire lui permet de voir les ondes infrarouges, et de débusquer ainsi les rats d'écorces ou les octopis arboricoles. Lors des combats, les piquants dorsaux du nexu se dressent. Une fois sa proie enserrée entre ses griffes, il la saisit avec ses dents et la secoue jusqu'à ce qu'elle meure. Sa queue semi-préhensile lui sert à se balancer de branche en branche et sa fourrure est isolante.

Le prix de ces créatures peut atteindre jusqu'à 500.000 crédits. Mais certaines personnes riches comme Ask Aak en achètent volontiers. Poggle le Bref en obtint un, mais il fut tué par son reek lors de la mise à mort d'Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi et Padmé Amidala peu avant la bataille de Géonosis.

Allana, la petite fille adoptive de Han et Leila Solo en possède un bébé, il lui a été offert par ses parents après que Leila ait tué la mère nexu.

RANCOR (J)

Allure : 8
Intelligence Animale

Taille : +8
Terreur : -2
Vision Nocturne

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D6 D8 D12+8 D4 D10

Compétences : Combat D8, Intimidation D8, Perception D6

Pouvoirs :

- Rugissement : 1 fois/D6 Round, Le Rancor peut pousser un cri de Terreur.

- Volumineux : Les joueurs ont +2 sur Combat/Round

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
6 17(10)

- Peau épaisse : +2 en Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
MORSURE D8 1D8+2

Arme : Morsure, Attaque mêlée, For +1D8 +PA2



REEK (J)

Allure : 8

Taille : +3
Intelligence Animale
Vision Nocturne

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D6 D6 D12+4 D6 D12

Compétences : Combat D6, Perception D8

Pouvoirs :

- Charge : Si le Reek est à 6 cases ou plus, il peut charger son adversaire donnant +4 de dommage supplémentaires

- Emplament : +PA 2, -2 Combat tous les D4 Round

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
6 13(5)

- Peau épaisse : +2 en Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
CORNES D6 1D6

Arme : Cornes, Attaque mêlée, For +1D6



Le Rancor est un reptomammifère (qui allie des caractéristiques de reptile et de mammifère) au sang chaud, originaire de la planète Dathomir. Ceux qu'on trouve sur leur planète d'origine semblent être plus forts et plus intelligents que les autres.

Ils naissent généralement avec une pigmentation marron mais dans certains cas comme le Rancor Mutant, le Rancor de la Jungle et le Rancor Taureau, la couleur peut varier. Leur peau résiste aux décharges de blaster. Elle est néanmoins appréciée par l'industrie du cuir qui fabrique de dispendieuses bottes et vestes.

Les Rancors mesurent 5 à 10 mètres de haut et marchent sur leurs pattes arrières. Leurs bras avant, longs et musclés leur servent à attraper les proies. Ils leur arrivent également de se mouvoir sur leurs quatre membres. Leurs mains et pieds se terminent par des griffes d'une efficacité redoutable.

Leur large tête est dominée par une énorme bouche composée de nombreuses dents acérées, nécessaires à ces carnivores. Ils peuvent néanmoins avoir une alimentation d'herbivore s'ils n'ont pas d'autre choix. Leur vision de nuit est excellente mais le jour, elle est moins efficace. Leur odorat est également très développé et leur permet de suivre une proie sur de grandes distances.

Les Rancors sont attirés vers une femelle grâce à des phéromones. Les femelles accouchent généralement de deux petits à la fois et les parents sont connus pour être très protecteurs avec eux. Contrairement aux autres reptiles, ils ne pondent pas d'œufs. Jusqu'à leur maturité, environs 3 ans, les petits restent près de leur mère et lorsqu'elle se déplace, l'un se positionne sur son dos et l'autre s'accroche à son ventre. Malgré un instinct protecteur développé, il arrive que la mère mange ses petits.

Au delà de la troisième année, le Rancor mature quitte sa famille pour le reste de sa vie.

Le Reek est un animal bovin quadrupède et corné originaire de la planète Ylesia bien qu'on les retrouve sur des mondes tels que Tatooine et Saleucami. On retrouve également des sous-espèces sur les planètes Iridonia, Kashyyyk et Ithor.

L'animal n'est pas très rapide mais il est intelligent, patient, calme et gentil. Certaines conditions de vie ou d'élevage ont modifié leur comportement. La hauteur de l'animal peut aisément dépasser les 2,20 mètres pour une longueur de plus de 4 mètres, chez un adulte en bonne santé.

C'est un animal tricorne dont les excroissances osseuses peuvent être meurtrières. En effet, la corne qu'il a au-dessus du museau peut être dévastatrice durant la charge. Les cornes qu'il possède de chaque côté du visage lui permettent de balayer un large champ d'un simple mouvement de tête.

Leurs cornes poussent durant toute leur vie, ils les frottent contre les arbres et les rochers afin de les limer et les garder à la bonne taille. Celles des mâles sont plus grandes et plus grosses que celles des femelles. Elles servent également à séduire les femelles durant la saison des amours et à se battre contre d'autres mâles durant la même période.

A la base, tous les Reeks, y compris les sous-espèces, sont de couleur brune, mais leur alimentation peut faire varier leur pigmentation.

L'animal est originairement un herbivore mais certains individus les ont nourrit avec de la viande lorsqu'ils étaient en captivité afin de les rendre plus féroces et agressifs. La viande n'étant pas suffisante à leur équilibre alimentaire, un minimum de plantes leur est néanmoins nécessaire pour les maintenir en bonne santé. Cette modification dans leur alimentation a eu un impacte sur la couleur de leur peau qui vira au rouge par endroits.

SENATEUR/SENATRICE

Allure : 6

Charisme : +2

TRAITS

AGI ΔME FOR INT VIG

D6 D8 D4 D8 D4

Compétences : Combat D4, Connaissance D8, Jeu D6, Persuasion D12, Recherche D6, Sarcasme D10

Pouvoirs :

- Politique : +2 Connaissance, Persuasion, Sarcasme
- Aime le pouvoir : -2 contre la corruption.

DEFENSE

PARADE

RESISTANCE

4

4

ATTAQUE

COMBAT DEGATS

MAIN

D4

FOR



Tout aussi important, le Sénat avait pour lourde tâche de permettre le fonctionnement de la République en élisant tous les quatre ans le Chancelier Suprême, qui cumulait les charges de Chef de l'Etat, Commandant Suprême des Armées et Président du Sénat. Par la même occasion, un Sénateur pouvait mettre aux voix une motion de censure à l'encontre de celui-ci. Il revenait également au Sénat d'entériner les déclarations de guerre ou de paix, de lancer la conscription en temps de conflit et, enfin, de défendre les intérêts de ses membres face à ses adversaires. Il fut souvent évident que ce dernier rôle coïncidait davantage avec celui de préserver les intérêts des Humains, la race dominante dans la Galaxie, que des autres populations.

II. Historique du Sénat.

A. Les débuts de l'Ancienne République.

Le Sénat fut fondé environ 25.000 ans avant la Bataille de Yavin, en même temps de la République, regroupant alors un faible nombre de planètes membres. Chaque Sénateur représentait alors un seul et unique monde mais leur nombre explosa littéralement avec l'expansion quasi exponentielle de la République au fil des siècles. Le Sénat ne pouvait alors quasiment plus remplir ses fonctions, entravé par le nombre de ses représentants qui empêchait quasiment toute résolution de conflit ou débat.

Les Sénateurs devinrent alors des représentants sectoriels, parlant au nom de cinquante systèmes habités. Ce nombre fut fixé afin d'éviter la formation d'Etats dans l'Etat avec des secteurs gigantesques au cœur de la République mais cette règle ne fut pas longtemps respectée. La colonisation de la Galaxie se poursuivant, ils se mirent à inclure de plus en plus de mondes et leur nombre augmenta jusqu'à ce que le Sénat se retrouve composé de millions de représentants.

Après le premier conflit entre Coruscant et Alsakan, 17.000 ans avant la Bataille de Yavin, la structure du Sénat fut encore modifiée pour donner lieu à deux assemblées distinctes : une pouvant siéger sur la capitale et une nécessitant d'avoir recours à des pétitions pour être entendue. Cette réforme précipita l'entrée de la corruption dans le système politique de la République, les Sénateurs mineurs n'hésitant pas à payer leurs "supérieurs" pour que leurs propositions gagnent de l'appui. Cinq millénaires plus tard, le Sénat réalisa l'une de ses actions les plus pro-humaines de toute la période d'expansion de la République en votant l'Ordonnance des Dépôts Régionaux pour protéger les nouvelles colonies humaines, baptisant d'innombrables mondes avec son abréviation : Ord Mantell, Ord Trasi...

Mille ans plus tard, le Sénat eut affaire à une série de coups durs avec le retour des Sith sur la scène galactique : Exar Kun, qui combattit son ancien Maître au sein même de la Rotonde de l'époque, Dark Revan, Dark Malak, Dark Traya, Dark Sion et Dark Nihilus portèrent chacun de rudes coups à la République et ses défenseurs, les Jedi. A l'issue de ces conflits, le Sénat déclara l'Ordre Sith comme étant une organisation illégale. Malheureusement, ils réapparurent encore une fois, marquant le début des Nouvelles Guerres Sith et de l'Age Sombre de la République. La situation devint si désespérée que le Sénat élut des Jedi au poste de Chancelier Suprême durant les quatre cents dernières années de la guerre, jusqu'à l'arrivée au pouvoir de Tarsus Valorum et la victoire finale de l'Armée de la Lumière à la bataille de Ruusan.

B. Les Réformes de Ruusan et la Guerre des Clones.

Ayant constaté que les Jedi plongeaient toujours la République dans leurs propres conflits et son inefficacité au cours des derniers siècles, la menaçant de destruction même en temps de paix, le Chancelier Valorum lança les Réformes de Ruusan qui transformèrent la République et le Sénat. Dès lors, l'Ordre Jedi devait répondre de ses actes devant le Sénat, comme n'importe quel organisme de maintien de la paix.

La répartition des postes au Sénat fut aussi totalement bouleversée. Les secteurs que représentaient les Sénateurs furent réduits au nombre de 1.024, dont la répartition était basée sur le nombre d'habitants. Ainsi, certains mondes du Noyaupouvaient encore prétendre à une voix pour eux seuls et non tout un système. En plus de ces secteurs, une voix était attribuée à des "constituants fonctionnels" de la République, des nations ou des espèces sans attaches.

Assemblée Galactique du Sénat de la République : Assemblée de représentants des membres de la République, chargée de légiférer et administrer

Le plus gros dilemme pour un gouvernement d'ampleur galactique consiste à administrer des milliers de mondes séparés par des années-lumière, faire tenir ces territoires ensemble, les unifier et les protéger. L'organisme principal chargé de remplir ces fonctions était un Sénat, rassemblant des milliers de représentants des états membres.

I. Rôle et fonctionnement.

L'Ancienne République étant à l'origine une démocratie, elle nécessitait que ses membres aient le droit d'être représentés. Ces représentants, élus par le monde, le système ou le secteur au nom duquel ils parlaient, étaient des Sénateurs, membres de l'Assemblée Galactique du Sénat de la République appelée plus couramment Sénat. Cette assemblée, dont la taille varia au fil des millénaires, siégeait sur Coruscant, dans la Grande Rotonde - ou Chambre - du Sénat.

La fonction principale d'un Sénateur, en plus de s'exprimer au nom de ceux qu'il représentait devant les plus hauts fonctionnaires de la République, était de légiférer. En assemblée, ils avaient le devoir de valider ou refuser les amendements à la Constitution de la République, de modifier des textes de loi, d'en supprimer d'autres. La plupart des projets de loi exposés à la Chambre du Sénat étaient proposés par des commissions spécialisées ou les différents Conseils et Ministères du gouvernement. Toutefois, chaque Sénateur avait le droit de réaliser ses propres propositions de lois, bien que ce nombre soit limité à deux par an et par personne en raison de leur nombre incroyable.

En raison de la faible quantité de Sénateurs, du moins par rapport à certaines périodes de l'histoire de la République, la corruption progressa et les votes étaient de plus en plus monnayés. Ce phénomène empira encore 124 ans avant la Bataille de Yavin, lorsque les plus puissantes corporations furent intégrées par le Sénat à la liste des "constituants fonctionnels", incluant par exemple la Fédération du Commerce au rang des organisations autorisées à être représentées par un Sénateur.

Trente-deux ans avant la Bataille de Yavin, le Sénat fut agité par un scandale : la Fédération du Commerce exerçait un blocus contre Naboo, en toute impunité, dont la Reine Amidala demandait la destitution du Chancelier Suprême Finis Valorum devant son incapacité à agir. Manipulés dans l'ombre par le Seigneur Sith Dark Sidious, les Sénateurs élurent un nouveau dirigeant à la tête de la République : Palpatine. Il s'avéra être un chef efficace et le seul homme capable de sauver le gouvernement galactique d'une sécession, ce qui conduisit le Sénat à voter l'extension de son second mandat jusqu'à résolution de la crise.

Sans savoir à quoi les Sénateurs s'exposaient, ils poursuivirent leur accroissement des pouvoirs du Chancelier Suprême, lui conférant de plus en plus d'autorité alors que la crise dégénérerait pour devenir la Guerre des Clones. Certains se sentirent inquiets devant ces changements mais ne gagnèrent guère plus que des accusations de trahison. Au fil des amendements, le Sénat perdait de son influence et, à la fin du conflit, ne fut guère plus qu'une assemblée destinée à approuver les choix de Palpatine, Empereur du nouvel Empire Galactique.

C. L'Empire Galactique et la restauration par la Nouvelle République.

Cette déchéance du Sénat empira dans les années qui suivirent. La quasi-totalité des pouvoirs des Sénateurs fut confiée aux gouverneurs impériaux, les Moff et Grands Moff, reléguant la puissante assemblée à un rôle presque consultatif dans un État totalement centralisé. Finalement, peu de temps avant la Bataille de Yavin, Palpatine parvint enfin à dissoudre le Sénat, des représailles à retardement contre l'assemblée qui avait été incapable de museler les dirigeants de l'Alliance Rebelle: Bail Organa, Garm Bel Iblis, Mon Mothma et Leia Organa, qui agissaient sous couvert de leur immunité sénatoriale.

Pourtant, le Sénat refit surface après la Bataille d'Endor, lorsque la Nouvelle République fut officiellement instaurée. Le jeune gouvernement réussit à s'emparer de Coruscant après plusieurs années de guerre et les Sénateurs des États membres purent à nouveau siéger dans la Rotonde où ils retrouvèrent leur rôle initial.

Ils durent essentiellement travailler à restaurer un gouvernement légitime tout en poursuivant la lutte contre l'Empire, ou ce qu'il en restait après la mort du Grand Amiral Thrawn et de l'Empereur Ressuscité qui causèrent tous deux de lourds dégâts à leur adversaire. Pour cela, Mon Mothma devint la première Présidente de la Nouvelle République, élue par le Sénat, jusqu'à ce qu'une tentative d'assassinat la poussa à quitter ses fonctions. Sous la conduite du Chef d'État suivant, Leia Organa Solo, le Sénat devint un lieu de débats aussi interminables que violents concernant ses motivations, ses décisions et même son ascendance.

Tandis que le nombre de Sénateurs s'accroissait de jour en jour, d'une manière similaire à la période d'expansion de l'Ancienne République du fait de l'afflux de membres, certains semèrent la discorde dans la Chambre en se vendant à l'ennemi, notamment lors de la Crise de la Flotte Noire. Les Sénateurs se divisèrent sur l'idée de déclarer la guerre aux Yevethas mais finirent par s'unir après une erreur tactique de leur adversaire, se réjouissant plus tard de la victoire de la Nouvelle République. Peu après, le Sénat fut ravagé par les actions de Kueller qui déclencha des explosions au sein même du Grand Hall du Sénat, tuant de nombreux élus et endommageant gravement le bâtiment ce qui obligea l'assemblée à changer de lieu de réunion.

Deux ans plus tard, les débats au sein du Sénat prirent une ampleur sans précédent : avec la découverte de l'implication des Bothans dans la destruction de Caamas, les États membres se dressèrent les uns contre les autres, profitant de ce sujet pour régler leurs différends et menaçant la fragile République de guerre civile.

La crise se régla lorsque le Document de Caamas fut retrouvé par Luke Skywalker, évènement suivi de peu par une déclaration de paix officielle entre les Vestiges de l'Empire et la Nouvelle République, représentés respectivement par l'Amiral-Gilad Pellaeon et le Président Ponc Gavrisom. Le Sénat, dispensé de la gestion d'un conflit, put reprendre ses travaux de législation et administration. Vingt-cinq ans après la Bataille de Yavin, le Sénat élu Borsk Fey'lya au poste de Chef de l'Etat, à temps pour affronter la pire crise depuis le retour de Palpatine : l'invasion des Yuuzhan Vong.

Initialement, les Sénateurs refusèrent de croire à la réalité de la menace représentée par les extragalactiques et mirent des bâtons dans les roues des militaires qui se méfièrent de plus en plus de leurs politiciens. Ce ne fut qu'après la chute de Dantooine qu'ils se rendirent à l'évidence et acceptèrent de déclarer la guerre aux envahisseurs. Quelques mois plus tard, Obroa-Skai et de nombreux mondes tombèrent, ce qui plaça la Nouvelle République dans une situation intenable et contraint les Sénateurs à voter un ordre de conscription universelle. Moins de deux ans plus tard, Coruscant tombait aux mains des Yuuzhan Vong. Un grand nombre de Sénateurs en réchappa, la plupart ayant quitté la planète plus tôt, et se réfugia sur Mon Calamari qui devint la nouvelle capitale du gouvernement en exil.

D. L'Alliance Galactique.

Après quelques mois de répit, gagnés chèrement par Wedge Antilles et ses hommes lors de la Campagne de Borleias, et une tentative de coup d'état, des élections furent organisées. Grâce au soutien discret et habile de Lando Calrissian et Talon Karrde, les votes des Sénateurs furent largement en faveur de Cal Omas qui devint le nouveau Chef d'Etat de la Nouvelle République. Il ne conserva pas ce titre bien longtemps car, juste après la Bataille d'Ebaq IX, il rédigea la constitution de la nouvelle Fédération Galactique d'Alliances Libres et alléga l'importance du Sénat dans le pouvoir exécutif.

Ainsi, le Sénat n'eut guère plus qu'à gérer le gouvernement en exil jusqu'à la fin de la guerre et son retour dans le Noyau, tout d'abord sur Denon puis sur Coruscant. L'assemblée sénatoriale n'accomplit guère autre chose que de voter des projets de lois au cours des années suivantes et gérer la reconstruction d'une Galaxie dévastée, reconduisant plusieurs fois Cal Omas dans ses fonctions, jusqu'à la Seconde Guerre Civile Galactique.

A l'insu de tous, Jacen Solo inclut un amendement à la constitution dans les projets à valider par le Sénat, ce qui lui permit de réaliser un coup d'Etat parfaitement légal avec le concours de l'Amirale Cha Niathal. Le Sénat retrouva son rôle de législateur à la fin du conflit et vit certaines de ses fonctions changer des décennies plus tard, lorsque l'Alliance Galactique fut dirigée non par un Chef d'Etat mais par un Triumvirat. Mais ce nouveau pouvoir exécutif ne sut prévenir la chute de l'Alliance face au Nouvel Empire Galactique, cent ans après la Guerre des Yuuzhan Vong, et le Sénat fut très certainement encore une fois dissout par l'Empereur.

SOEUR DE LA NUIT (JJ)

Allure : 6

Terreur : -1

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG

D8 D10 D6 D6 D8

- **Compétences:** Combat D12, Discrétion D8, Intimidation D8, Perception D8, Pilotage D6, Utilisation de la Force D12.

- **Atouts:** Arcane Force, Padawan, Soeur de la Nuit, Sabre Laser : Ambidextre, Déflexion, Défense, Combat à deux Armes. Grand Combattant de la Force

- **Points de Pouvoir:** 15/5 Pouvoirs

- **Handicaps:** Voeux, Arrogante.

DEFENSE

PARADE

8

RESISTANCE

8

U. Force Léger

ATTAQUE

COMBAT DEGATS

SABRE LASER 1 MAIN D12 2D6+4

Arme: Sabre Laser 1 main, For +2D6+4, Ignore Armure



Ce fut le début d'une longue campagne, au cours de laquelle elles se mirent à rechercher et à séduire un grand nombre de parias comme elles. Le clan des Soeurs de la Nuit était né ! Ces Sœurs Noires apprirent rapidement à maîtriser leur propre « Magie des Ombres » - un savoir étendu par les Jeteuses de Sort, qu'on enseignait à leurs Initiées - ; elles décidèrent de consigner leur connaissance du Côté Obscur de la Force dans un grimoire : le Livre des Ombres - dont les exemplaires étaient très certainement détenus par des Gardiennes de la Tradition. En réponse à la menace qu'elles représentaient, des sorcières, comme Ocheron, suivirent le même chemin ténébreux que leurs ennemies, pour mieux pouvoir les combattre ; ce faisant, elles obtinrent dans un premier temps des résultats louables, mais finirent par ne plus pouvoir être dissociées de leurs adversaires. A ceci venait s'ajouter que Gethzerion promettait d'épargner ses nombreuses prisonnières en échange de leur conversion, et que bien des inconscientes se fourvoyèrent en croyant pouvoir détruire le Mal de l'intérieur - à l'instar de Baruka.

Les rangs des Soeurs de la Nuit grossirent ainsi de façon exponentielle, pour en faire très vite les véritables dirigeantes de Dathomir. Le Clan de la Montagne qui Chante devint leur plus grand rival, ses bonnes sorcières tentant du mieux qu'elles pouvaient de contenir leurs alter-ego maléfiques...

II - Détruire l'Ordre Jedi

À l'époque de la République Galactique, les Sœurs de la Nuit s'étaient dispersées en plusieurs tribus sectaires, telles que le Clan de l'Araignée, souvent hostiles entre elles. Gethzerion demeurait la Mère du Clan, mais l'autorité des Sœurs Noires était polycéphale ! Victimes de plusieurs raids de pirates en provenance de Rattatak - et en particulier de ceux du Siniteen Hal'Sted -, plusieurs des leurs finirent hors de Dathomir - par ce biais ou par d'autres - : notamment Mighella, la déserteuse Charal, ou encore la jeune Asajj Ventress. L'arrivée de Zabraks sur leur monde leur permit de se constituer une réserve de mâles guerriers : les Frères de la Nuit - parmi lesquels Darth Sidious choisirait son premier apprenti : Darth Maul ! Le Conseil des Jedi était au fait des agissements des Sœurs Noires, qui s'en prenaient ouvertement à lui et à l'Ancienne République. Par exemple, la matriarche Zalem et ses compagnes ambitionnèrent de se servir des Temples des Portes de l'Infini, pour asseoir leur autorité sur la Galaxie tout entière, manquant de peu de détruire Coruscant... L'intervention de Quinlan Vos permit, fort heureusement, de les arrêter à temps. Le Jedi Kiffar fut aidé, à cette occasion, par la sœur repentie Ros Lai, qu'il emmena sur Coruscant avec lui.

Plus tard, pendant la Guerre des Clones, les Sœurs de la Nuit s'associèrent au Comte Dooku, et à sa Confédération des Systèmes Indépendants. Sai Sircu et Yansu Grjakmenèrent leur ordre dans une nouvelle croisade contre les Jedi. Leur premier assaut fut l'abordage du Sedawan : un vaisseau dont les Jedi se servaient pour rapatrier les cristaux d'Illum, depuis que le Comte Dooku avait fait détruire le temple sur la planète gelée. Maître Luminara Unduli, qui protégeait le convoi, fut vaincue et emmenée sur Dathomir... Les Sœurs Noires connaissaient bien les planètes où se sentait le plus la Force Vivante : Rodia, Christophsis, et bien sûr Dathomir. Leur rôle était de charger, avec la Force, des cristaux en provenance de ces divers mondes, capables d'alimenter un nouveau Croiseur Lourde Subjugator ! Grâce à Ros Lai, dont ils retrouvèrent la trace sur Coruscant, dans le palais de Ziro le Hutt, les Jedi : Yoda, Mace Windu, Kit Fisto, Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker ainsi qu'Ah-soka Tano, aidés de la Sénatrice Padmé Amidala, de la Grande Armée de la République, ainsi que des droïdes R2-D2 et C-3PO, découvrirent les plans de leurs nouvelles ennemies, et agirent en conséquence. Yansu Grjak fut stoppée sur Rodia par un premier binôme de Jedi. Une deuxième équipe, en infiltration sur Dathomir, échoua à arrêter Sai Sircu, mais libéra tout de même Maître Luminara. Des victoires sur les sœurs qui mécontentèrent Darth Sidious, lequel ordonna qu'on teste la nouvelle super-arme : le Devastation, sur Dathomir ! Furieuse, Sai Sircu rendit caduc l'accord avec les Séparatistes, prit le contrôle du nouveau croiseur, et visa Coruscant avec. Une tentative avortée grâce à une équipe d'intervention Jedi...

Mère Talzin reprit contact avec le Comte Dooku, au nom des Sœurs Noires, suite à l'ordre de Darth Sidious de tuer Asajj Ventress. Un rapprochement dont Darth Tyrannus essaya vainement de se servir pour remettre à flot son alliance avec les Sombres Sorcières de la Force, qu'il souhaitait inclure à ses Disciples du Côté Obscur d'ici la fin du conflit. Talzin proposait au Seigneur Sith de se choisir un nouvel assassin parmi les Frères de la Nuit.

La déportation d'Allya sur la primitive Dathomir par l'Ordre Jedi conduisit à la naissance d'une société matriarcale d'utilisatrices de la Force - plus communément appelées : « Sorcières ». Une base idéale pour la naissance d'une enclave isolée, régie par le Côté Obscur ! De fait, plusieurs de ces Sorcières de Dathomir choisirent de suivre la voie des Sombres Sorcières de la Force. Bannies de leurs clans pour avoir perpétré d'ignobles actes maléfiques, elles finirent par se regrouper en la communauté des Soeurs de la Nuit.

I - Fondation

Ce fut la talentueuse Gethzerion qui présida à la création du clan. Autrefois d'une extrême beauté, la fille cadette d'Augwynne : Mère du Clan de la Montagne qui Chante, avait développé une interprétation très controversée des écrits contenus dans le Livre de Loi... Elle était pour laisser les meilleures Sorcières pratiquer les plus dangereux rituels du grimoire, plutôt que de les interdire formellement. En désaccord avec sa mère à ce sujet, elle tenta dans un premier temps de pousser sa sœur aînée, Baruka, à provoquer Augwynne en duel pour la suprématie du clan. Devant son refus, elle s'allia avec Baritha : une autre mécontente des règles imposées. Les deux sorcières fomentèrent alors un complot, visant à prendre le pouvoir en assassinant Augwynne. Rien dans leur plan ne fut laissé au hasard ! La Mère du Clan devait quitter la protection de sa forteresse, dans l'intention de mieux observer son mari attraper un gigantesque Ver Wuffa ; Gethzerion comptait ensuite utiliser la Télékinésie, pour provoquer un éboulement et finir le travail. Malheureusement pour elle, sa jeune sœur Kara'Teel s'interposa, et ce fut elle qui mourut. En réponse à ce crime, Gethzerion et Baritha furent exilées...

Peu de temps après, les deux Sombres Sorcières de la Force affrontèrent trois autres prosrites, en tuèrent deux et soumièrent la troisième.

Un plan qui ne devait servir qu'à assouvir la vengeance d'Asajj Ventress - laquelle avait survécu à sa tentative d'assassinat, et était venue demander leur aide à ses sœurs... Aidée de Naa'leth et Karis, elle avait échoué une première fois à neutraliser Dooku, cela en dépit de l'usage de la Magie des Ombres de son clan. Sélectionné personnellement par elle, Savage Opress fut alors envoyé au Comte comme nouvel apprenti ; un pion qui n'était fidèle, en réalité, qu'à elle et aux Sœurs Noires...

III - Les Soeurs de la Nuit et l'Empire

Mais ce fut sous l'Empire Galactique, lorsqu'il fut décidé de réhabiliter l'ancienne colonie pénitentiaire de leur monde natal, que Gethzerion et ses fidèles commencèrent réellement à gagner en puissance ! Elles proposèrent leur aide au commandant Impérial en place, et celui-ci accepta qu'elles assistent ses hommes pour garder les prisonniers. Palpatine, cependant, n'était pas dupe ! Il sentit le danger que les sorcières représentaient pour son règne. La rumeur courait que c'était après sa visite en personne sur la planète que le blocus fut mis en place autour de Dathomir. Les Sœurs de la Nuit souhaitaient s'emparer de navettes, dans le but de pouvoir s'échapper de leur monde... Un Gouverneur Impérial entreprit bien de les mettre au pas, mais sans grand succès. L'une de ses captives : Silri, fut libérée, puis emmenée avec lui, par Tyber Zann. L'Empereur ordonna de détruire les quais orbitaux, et les bagnards et leurs geôliers furent de ce fait abandonnés sur Dathomir - sacrifiés pour s'assurer que les Soeurs de la Nuit resteraient confinées sur leur monde d'origine. On envoyait, de temps à autre, quelques vaisseaux là-bas, pour vérifier que tel était bien le cas - avec l'ordre exprès de ne pas atterrir ; et c'était tout.

À la surface de Dathomir, Augwynne et le Clan de la Montagne qui Chante continuaient inlassablement la lutte contre les Sœurs Noires. Grâce à la Sorcière de l'Arche, les exactions de Nandina furent enrayerées. Parfois, les Sombres Sorcières de la Force condamnaient elles-mêmes certaines de leurs pairs, comme ce fut le cas avec Axkva Min. Namman Cha : un Adepté Sith venu recruter des alliés pour le compte de l'Empereur, fut toléré par ces sœurs maléfiques... Des Sorcières Sith Sœurs de la Nuit firent d'ailleurs leur apparition à cette époque. Par ailleurs, il arrivait que le règne de Gethzerion fût ouvertement contesté en interne ; quand Kyrisa prétendit lui ravir son titre de Mère du Clan, elle fut vaincue et exilée loin de Dathomir ! Plusieurs Sœurs de la Nuit parvinrent, en effet, à forcer le blocus autour de leur monde. Elles sillonnaient discrètement la Galaxie, à la recherche de contrebandiers suffisamment courageux ou vénaux pour les aider à faire quitter la planète au reste de leurs sœurs ! On disait qu'elles n'hésitaient pas à recourir à la force en cas de refus... De fait, des histoires circulaient à ce sujet, dans lesquelles les membres d'équipage étaient toujours retrouvés morts, et leur vaisseau volé... Rien d'étonnant, alors, à ce que l'Empire eût recherché des Sœurs de la Nuit, pour qu'elles répondent de leurs crimes !

Ce statu quo entre Gethzerion et l'Empire prit fin quatre ans après la Bataille d'Endor. Agissant pour le compte du Seigneur de Guerre Zsinj, l'Adepté de la Force et ses disciples acceptèrent de capturer Han Solo - lequel avait prétendument « gagné » la planète, et avait résolu d'y emmener Leia Organa. En échange, les Sœurs Noires obtenaient un transport capable de passer en Hyperspace ! Malheureusement, Luke Skywalker arriva, en compagnie du Prince Isolder, pour secourir sa sœur et, allié au Clan de la Montagne qui Chante, il précipita la chute des Soeurs de la Nuit - dont la leader fut annihilée par deux Star Destroyers de Zsinj, suite à une tentative infructueuse de sa part de le doubler. La Nouvelle République redoutait cependant que Baritha, ou bien d'autres, aient pu survivre et reformer le clan. Les Sœurs Noires survivantes recherchèrent la rédemption pour certaines, mais toutes ne la trouvèrent pas... Celles-là proclamèrent effectivement la renaissance des Sœurs de la Nuit ! Elles s'appuyaient toujours sur le Livre des Ombres, mais elles durent consentir à forger des alliances pour survivre. Pour la première fois, des mâles furent ainsi acceptés dans leurs rangs ! Pendant la Campagne Orinda de Gilad Pellaeon, elles dominèrent de nouveau leur monde natal...

Pour un temps ! Car elles reçurent alors le soutien des régiments qu'avait fait venir avec lui sur Dathomir le scientifique Sigit Ranth.

Le Général Vit voulait les recruter pour en faire des Jedi Sombres, au service des Vestiges de l'Empire, sous la tutelle de Dal Konur. Il les arma de Sabrelasers, et lança le Projet Nightsaber.

Hélas pour les sœurs, des agents de Luke Skywalker, venus chercher Konur, s'allièrent à Kir Kanos - malencontreusement coincé sur la planète -, et ils œuvrèrent à la libération des autres clans de Sorcières emprisonnés. Après quoi, une éprouvante bataille débuta, au terme de laquelle Dathomir rentra dans le giron de la Nouvelle République. Toutefois, sous l'impulsion de Brakiss, leur faction maléfique se maintint. Avec comme agent de liaison Tamith Kai, les Sœurs de la Nuit collaborèrent avec le Second Imperium, et notamment l'Académie des Ombres... Revenues, semblait-il, à des vues plus traditionalistes, elles s'opposèrent violemment à l'évolution des mœurs sur Dathomir, alors qu'un clan luttait pour l'émancipation des mâles. Luke et Ben Skywalker les empêchèrent de nuire, mais Vestara Khai entra en contact avec elles, dans l'intention de leur proposer une alliance avec la Tribu Perdue des Sith...

IV - Ce qui faisait une Soeur de la Nuit

Les Sœurs Noires psalmodiaient, chantaient, lançaient des sortilèges. Mais alors que les classiques Sorcières de Dathomir avaient appris à travailler de concert avec leur environnement, les Soeurs de la Nuit, au contraire, s'étaient entraînées à le contrôler. Elles avaient découvert comment invoquer la pluie, le vent, et les éclairs ; elles pouvaient marcher sur les surfaces les plus verticales, telles des araignées, et elles n'hésitaient pas à faire des faibles d'esprit leurs marionnettes. À cela s'ajoutaient de puissantes potions : comme l'Eau de Vie, conjuguée à une autre qui rendait invisible. La pratique d'une Magie des Ombres beaucoup trop violente, qui avait conduit la grande majorité des autres clans à totalement les renier. Nombre de leurs aptitudes n'avaient pas été développées par les Seigneurs Sith ! Aussi les Sœurs Noires méprisaient-elles les Sith, qui se croyaient les seuls à complètement comprendre le Côté Obscur. Si les Jedi pouvaient donc être tentés de s'allier avec elles contre les Sith, un tel arrangement ne donnait jamais une fin heureuse...

Équipées principalement de lances - voire d'autres armes plus ou moins simples et/ou primitives -, ces Sombres Sorcières de la Force se livraient le plus souvent à des combats en mêlée. Le temps fit que les Sabrelasers, de même que les Fouets-Lasers, proliférèrent dans leurs rangs. Les sombres énergies qu'elles déchaînaient faisaient éclater les vaisseaux sanguins autour de leurs yeux... Leurs tenues étaient en peau de lézard, les robes qu'elles portaient étaient - en général - noires, et leurs montures étaient des Rancors ; il fallait dire qu'elles avaient une certaine affinité avec les animaux... Athlétiques, de taille moyenne et - était-il vraiment besoin de le préciser ? - naturellement sensibles à la Force, elles faisaient montre d'une redoutable maîtrise des arts martiaux, et s'adonnaient à quantité d'activités physiques de toutes sortes. Elles se servaient également de leurs dons pour accroître et améliorer leur vision.

Les plus puissantes des Soeurs de la Nuit s'entouraient aussi de mâles asservis, histoire de montrer qu'elles savaient garder ce qu'elles avaient pris. Inspirant la peur de façon très prononcée, elles s'en prenaient à l'esprit et aux sens de leurs ennemis, ce qui les rendait on ne pouvait plus intimidantes... En outre, elles recouraient volontiers au pouvoir de Poigne, au Déplacement d'Objets ou encore à la Poussée de Force, lorsque la situation l'exigeait. Car ces maléfiques Sorcières à l'instinct de survie aiguisé étaient prêtes à tout pour arriver à leurs fins ! Cultivant, avec le Livre des Ombres, leur propre tradition, on trouvait sous les ordres de la Mère du Clan des initiées, des factionnaires, des sentinelles, des traqueuses, des chefs de patrouille, de maléfiques instigatrices, des sorcières, des jeteuses de sort, des gardiennes de la tradition, ainsi, bien sûr, que des doyennes ambitieuses... La coiffe n'était offerte qu'aux sœurs les plus honorables.

TAUNTAUN

Allure : 5 (12)

Taille : +2
Intelligence Animale
Vision Nocturne

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D8 D6 D12 D4 D8

Compétences : Combat D4, Perception D6

Pouvoirs :

- Fuite : Lancer un D8 au lieu d'un D6
- Résistance : +4 contre le froid

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
4 10(4)

- Peau épaisse : +2 Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
GRIFFES D4 1D6

Arme : 2 Griffes, Attaque mêlée, For +1D6



WAMPA (J)

Allure : 5

Taille : +3
Intelligence Animale
Vision Nocturne

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D6 D8 D12+3 D6 D10

Compétences : Combat D8, Discretion D8, Perception D8, Recherche D4, Escalade D8

Pouvoirs :

- Camouflage : +4 sur leur Terrain (Neige)
- Frénésie : 2 attaques /Round avec -2 de malus
- Résistance : Immunisé le froid

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
6 12(5)

- Peau épaisse : +2 Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
GRIFFES D8 1D6

Arme : 2 Griffes, Morsure, Attaque mêlée, For +1D6



Le Tauntaun était une espèce reptomammifère originaire de la planète Hoth, un monde de glace perdu dans le secteur Anoat (Bordure Extérieure).

Créature au sang chaud, le tauntaun était un animal recouvert d'une fourrure blanche ou grise, vivant en milieu glacial. Né dans un milieu inhospitalier, il évoluait en différentes sous-espèce : le tauntaun des glaciers, le tauntaun écaillé, le tauntaun grimant, et le tauntaun géant. Tous ces genres de tauntaun étaient munis de griffes capables de fournir une prise efficace sur les surfaces glaciales de Hoth, et de nasaux puissants capables de sentir la présence d'un prédateur à plusieurs kilomètres et de réchauffer l'air inhalé. Se déplaçant sur ses deux pattes supérieures, le tauntaun disposait également d'une queue agile pouvant lui servir d'appui. Et le fait le plus fascinant concernant la physiologie de cette créature reste la capacité de son sang à résister à tout vent froid pouvant endommager son organisme.

Viant en meute, le tauntaun était réputé pour avoir un sale caractère, et il n'hésitait pas à le montrer en crachant sur le premier individu qu'il croisait. Cependant, son tempérament ne le protégeait pas du Wampa, un redoutable prédateur. Celui-ci étant un animal massif et lent, le seul espoir de survie du tauntaun en cas d'attaque était de fuir – le tauntaun pouvant atteindre une vitesse de quatre vingt dix kilomètres à l'heure.

Les Wampas sont des créatures primaires et carnivores habitant le monde glacé de Hoth. Ils sont grands et peuvent atteindre la taille moyenne de trois mètres de haut. Ils sont dangereusement armés de crocs et de griffes acérées au bout de leurs longs bras puissants. Passé l'âge de l'adolescence, des cornes pointues leur poussent de chaque extrémité du crâne et continuent de grandir durant le reste de leur vie. L'ensemble de leur corps est recouvert d'une fourrure blanche à poil long. Ils ont été classés comme étant des reptomammifères, c'est-à-dire un animal combinant des caractéristiques reptiliennes et mammifères.

Les Wampas sont de très bons chasseurs grâce à leur odorat très développé et leur fourrure blanche qui leur permet de se camoufler dans le décor blanc de la planète. Lors de la chasse, ils mutilent d'abord leur proie puis la traînent dans leur tanière. Une fois sur place, ils utilisent leur salive pour humidifier une partie de la victime puis la placent au plafond. La salive gèle l'immobilisant ainsi jusqu'à ce que leur bourreau décide de la consommer. L'attente n'est généralement pas longue puisqu'ils préfèrent la viande fraîche et les proies vivantes.

Ils chassent généralement seul mais il leur arrive de le faire en bande si une menace se fait ressentir sur un ensemble d'individu ou pour créer une embuscade. Ils font alors preuve d'une forme d'intelligence en s'alliant les un au autre ainsi qu'en coordonnant leur attaque. Leur proie principale est le Tauntaun.