

EPISODE VII

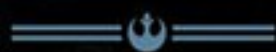
STAR
UNCHAINED
WAR

A movie poster for Star Wars: The Force Awakens. The background is a bright, hazy sky with a large, glowing sun or star on the left. In the foreground, a woman with long dark hair, wearing a white robe, sits on a pile of dark, jagged debris. In the distance, the silhouettes of several Star Destroyers are visible against the bright sky. The title 'L'OMBRE DE REVAN' is written in large, stylized letters across the middle, with the tagline 'A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR FAR AWAY' in smaller text above it. The year '2015' is at the bottom, with the Star Wars logo below it.

L'OMBRE DE REVAN

A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR FAR AWAY

2015



DIVINITÉ IMPÉRIALE

- « Il est né esclave, fils illégitime d'un petit seigneur Sith de l'ancien Empire. Totalement insignifiant pendant 113 ans, il va profiter d'une conjonction favorable qui lui permettra de faire un grand bond dans la hiérarchie. Aujourd'hui, son nom est quasiment oublié, très peu osent le prononcer. La faute à un titre très lourd qu'il a porté pendant plus d'un millier d'années : celui d'Empereur Sith.

Le bâtard du seigneur Dramath de Medriaas fut baptisé Tenebrae à cause de la couleur de ses yeux. Sa mère était une esclave et une paysanne, à une époque où cette catégorie était presque exclusivement de race Sith. Il est ce que l'on appelle aujourd'hui un Sith au sang pur. Il n'était pas destiné à hériter et il passa ses premières années à fuir les assassins de son père. A 13 ans, il contre-attaqua, commit le parricide et s'empara du pouvoir. Il prit le titre de Dark Tenebrae et rebaptisa son nouveau domaine Nathema. L'événement eut un certain retentissement car on en parla jusqu'à la capitale Ziost. Marka Ragnos, Seigneur Noir des Sith et maître de l'Empire, demanda à ce que le jeune fauteur de troubles lui soit amené. Qu'allait-il lui faire ? Finalement, il se contenta de lui donner le titre de seigneur Sith, le nouveau nom Vitiate et le renvoya chez lui. Ce fut sa plus grande intervention du siècle. L'adolescent puis l'adulte qu'il devint continua sa vie sur sa planète, sans s'élever au sein de la hiérarchie de l'Empire. Il se spécialisera dans la sorcellerie du côté Obscur, et vampirisait à loisir ses subordonnés afin de prolonger sa vie et d'augmenter son pouvoir. L'année de ses 113 ans, Marka Ragnos mourut et son successeur Naga Sadow déclencha la Grande Guerre de l'Hyperespace. Vitiate ne participa ni à son élection ni à la guerre, et pas plus à la rébellion de Ludo Kressh. Ce n'est que quand la République attaqua Korriban qu'il sortit de sa retraite. Il invita les seigneurs Sith survivants à se réunir chez lui sur Nathema pour discuter de la conduite à suivre. Un piège en réalité. Il effectua son chef d'œuvre, le plus puissant de ses sortilèges, aspirant la vie de tout ceux qui se trouvaient sur la planète : rivaux, subordonnés, animaux et même végétaux. Sa puissance ainsi augmentée, il était prêt pour devenir le nouveau dirigeant de l'Empire.

Vitiate guida les survivants des Sith et leurs esclaves dans un exil de plusieurs décennies jusqu'à Dromund Kaas. Il profita de ce voyage pour éliminer ses derniers rivaux potentiels et à organiser un culte qui allait le rendre intouchable. On le célébrait trop pour espérer survivre à son élimination. Et avec les siècles, l'idée de le supplanter disparut des esprits. Laissant le pouvoir effectif de l'Empire

au nouvellement créé Conseil Noir, il s'isola derrière un nombre réduit de serviteurs. Ainsi, personne ne remarquerait les changements physiques qu'il allait subir : mettant son corps de Sith au sang pur en stase grâce à de la sorcellerie, il transféra son esprit et ses pouvoirs dans le corps d'un adepte consentant qui devenait ainsi son visage public sous le titre de Voix de l'Empereur. Ainsi pouvait-il continuer à vivre et régner, immortel. Vraiment ? Bien sûr que non, c'était insuffisant. Il ne pourrait y arriver qu'en répétant le sortilège de Nathema à l'échelle galactique. Mille ans environ après le début de la défaite de la Grande Guerre de l'Hyperespace, certains membres du Conseil Noir apprirent la vérité. Inquiets, ils entreprirent de comploter contre lui. Le fait qu'il soit occupé en s'intéressant enfin à la République les a aidé. Mais pourquoi s'intéressait-t-il seulement maintenant à l'extérieur ? Le fait que les fantômes des anciens seigneurs Sith aient couronné deux Jedi déchus comme leurs successeurs sans le prendre en compte a-t-il joué ? En tout cas, ses tentatives d'espionnage et d'estimation des forces ennemies fut un terrible échec. Que ce fut avec les mandaloriens ou en faisant chuter le Jedi Revan, il n'obtint aucun retour. Il fut même surpris quand Revan, une autre Jedi et un apprenti Sith l'attaquèrent au cœur de la sa forteresse. Une trahison dans leurs rangs empêcha les assaillants de réussir et Revan fut emprisonné, placé en stase et utilisé par Vitiate comme source de visions. L'apprenti, Scourge, fut récompensé d'être finalement resté fidèle en devenant son exécuteur spécial baptisé Furie de l'Empereur. Des sortilèges furent déployés pour rallonger sa durée de vie et sa première mission fut d'éliminer tous les membres du Conseil Noir rebelle, dont son précédent maître avait fait partie des comploteurs. Et trois siècles supplémentaires furent nécessaires pour préparer l'attaque de la République.

Quand la Grande Guerre Galactique démarra, l'Empereur n'était toujours pas aussi assuré qu'il le croyait. Revan avait trouvé le moyen de perturber et d'orienter les visions dont il était la source. Ainsi, Vitiate n'avait qu'un aperçu incomplet de la situation. C'est d'ailleurs ce décalage qui le poussera à ordonner au Conseil Noir de négocier le Traité de Coruscant, situation à laquelle ils étaient opposés. En parallèle, il prépara des plans qui de toute façon ne pourraient pas être effectifs avant au moins une génération. Là aussi, il rencontra des problèmes quand son apprentie Exal Kressh le trahit, mais un agent du Conseil Noir la retrouva et l'élimina sans qu'elle ne cause trop de problèmes. Il attendit son heure, mais cela lui coûta la fidélité de certains Sith qui commencèrent à comploter de nouveau contre lui. 10 ans après le traité de Coruscant, il révéla aux Jedi l'existence des Enfants de l'Empereur, des agents implantés dans divers mondes avec une double personnalité.

La seconde étant directement connectée à lui, il pouvait même communiquer au travers d'eux. Tous étaient ainsi de puissants adeptes de la Force. Certains comme la padawan Jedi Kira Carsen commencèrent à tirer sur leur laisse, cherchant à s'affranchir de lui. Mais en nombre peu importants pour lui faire changer ses plans. La majorité des Enfants fut tuée quand la guerre reprit. Revan fut libéré de sa prison, privant Vitiata de ses visions. Le membre du Conseil Jedi Tōl Braga prépara une expédition pour le capturer. Un échec et il entreprit de retourner ses nouveaux prisonniers contre la République. Mais l'un d'entre eux réussit à s'échapper en compagnie du seigneur Scourge. La Furie de l'Empereur qui faisait partie de ses intimes et connaissait ses plans. Le commando envoyé préparer le rituel sur Belsavis allait rencontrer une résistance. Mais il avait un autre problème à gérer. Sa voix du moment était un Voss, qui devait se rendre sur sa planète natale pour un rituel. Il fut fait prisonnier par Dark Baras, qui usurpa ainsi son pouvoir. La Main de l'Empereur, le groupe de ses serviteurs les plus proches, nomma une nouvelle Furie pour arrêter le rival et libérer leur maître. Il fallait tuer le Voss pour libérer Vitiata et lui permettre de rejoindre une nouvelle voix, un vieil humain. Mais pendant ce temps, sur Corellia, le Premier Fils, le plus puissant des Enfants, était arrêté par les Jedi. La connexion brisée avec son "père" contribua à l'affaiblir. Et voilà que le héros de Tython, l'allié de Scourge, revenait l'affronter. Vaincu, sa nouvelle voix morte, trop affaibli, il n'eut pas d'autre choix que de réintégrer son véritable corps. Dans cet état, veillé par les membres de sa Main, il ne peut rien faire d'autre qu'attendre et guérir. Les rebellions de Dark Malgus et des Maîtres d'Effroi sont passées sans qu'il puisse rien faire. Ignorant l'existence des Voix, la République a annoncé sa mort. La plupart de la galaxie, Empire compris, n'a pas de raison de remettre cette affirmation en doute. Mais il ne l'est pas encore, il attend toujours son heure... »

L'OMBRE DE REVAN, CADRE DE CAMPAGNE.

- « Je me suis récemment retrouvé à ne plus quoi savoir quoi faire de mes dix doigts, cela arrive de temps en temps à tout le monde vous me direz et nous cherchions, mes amis et moi, quelques choses à faire histoire d'arrêter de végéter dans notre coin. Nous avons donc eu l'idée de retourner jouer à « Star Wars : The old Republic » un peu avant la fin de l'année 2014, vers le mois de novembre pour être plus exacte.

Nous sommes bien tombés, il faut croire, car en décembre sortait la nouvelle extension « Shadow of Revan »....

Tiens me direz vous, cela sonne un peu comme le titre francisé de ce cadre de campagne !

Et bien c'est tout à fait le cas, j'ai voulu réunir tous les documents possibles afin de pouvoir donner la trame de ce dernier dans son intégralité afin que vous, messieurs les Mjs vous puissiez comme moi vous en servir de support pour une campagne.

Ici, nous ne trouverez que du texte, car, je ne suis pas le genre de personne à aimer le cloisonnement et les lignes droites. Ce ne sont ici qu'un grand fil conducteur, qui je l'espère pourra vous aider à construire, à votre façon votre propre campagne.

J'ai essayé de mettre le plus d'information possible, que j'ai pu glaner à droite et à gauche ... dans tous les cas la seule limite sera votre imagination débordante !

Maintenant rentrons dans le vif du sujet ! Je vous inquiétez pas, tous les mots en rouge font référence à une partie historique que vous pouvez retrouver à la fin de la campagne. Vous pouvez les donner sous forme d'Holocrons ou Datacrons lors des missions comme compléments d'information. »

Bonne Lecture !!!

Sasmira

Last update : Février 2015

EVERY END IS A NEW BEGINNING

VII

STAR
UNCHAINED
WAR

LE PREQUEL, LA GUERRE CIVILE DES JEDI (-3 959/ -3 956)

CONTEXTE ET RAISONS DU CONFLIT

La guerre civile des Jedi est, dans les faits, le prolongement des guerres Mandaloriennes.

C'est en réalité le second round du complot de **Dark Vitiate** contre la République.

Les citoyens de la République n'ont plus foi en l'Ordre Jedi, qui a refusé le combat, et doutent des sénateurs. Le nom sur toutes les lèvres c'est «Revan», Revan le sauveur de la République.

LE RETOUR DE REVAN

Revan et **Malak** reviennent corrompu par l'Empereur, mais dès les premiers instant le contrôle de l'Empereur sur Revan s'effrite et celui-ci suit alors une autre voie et crée l'ordre des nouveaux Sith, un Ordre nouveau dont le but est de renforcer la République en en faisant un puissant Empire pour faire face à la menace des vrais Sith. Dans un premier temps Dark Revan tente de convertir de nombreux Jedi à sa cause, il y arriva et fonda l'académie de Korriban. Puis des mondes vont rallier volontairement son organisation car partageant sa vision des choses ou en voyant l'imposante flotte fournie par la forge stellaire. Dark Revan et Dark Malak ont à cette époque de nombreuses disputes au sujet de la manière de faire de Revan, en effet il préfère négocier qu'attaquer ouvertement et tente au maximum de préserver la vie.

Quelques mois après son retour, Revan retrouve la trace de son ancien Maître Arren Kae, qui fut banni par le conseil au début des Guerres Mandaloriennes, et il se rend à ses côtés pour en faire sa nouvelle disciple et venger l'injustice dont elle fut victime.

Dark Malak profite de l'instant pour montrer sa puissance aux Jedi, il ordonne donc à Saul Karrath de bombarder Télôs IV.

La bataille de Télôs (- 3 958) est une véritable tragédie, Le "Léviathan" contourna les défenses de la planète et ouvrit

le feu. Presque toute la vie fut éradiquée. **Carth Onasi** et ses camarades soldats Télôsiens venaient à peine de rentrer des Guerres Mandaloriennes et de la reconstruction qui s'en suivit, ils assistèrent impuissant à l'attaque de ceux qu'ils prenaient pour des amis.

Dark Revan de retour, apprit la tragédie. Il convoqua donc Malak et l'attaqua, d'un coup de sabre il amputa son apprenti de sa mâchoire en lui disant: "plus jamais!". Revan envoya son Droïde HK-47 tuer le général Yusanis, qui fut jadis l'amant d'Arren Kae mais aussi l'époux d'Atris, la Maître Jedi qui fit bannir Kae de l'Ordre.

En à peine deux ans l'Empire Stellaire, connu aussi sous le nom d'Empire de Dark Revan, grignota suffisamment la République pour devenir plus grand qu'elle.

Les Jedi décidèrent alors de jouer leur dernier atout : La Padawan **Bastila Shan** et son impressionnante méditation de combat.

LA TRAHISON DE MALAK, LA RENAISSANCE DE REVAN

Le piège fut tendu, Bastila Shan, devait infiltrer le vaisseau de Revan durant la bataille.

Dark Revan avait laissé le commandement à Dark Malak et observait le combat en retrait, il n'eut aucun mal à repérer l'intrusion Jedi à bord de son vaisseau mais il les attendit sur le pont de commandement.

Bastila et ses alliés se retrouvèrent face à Dark Revan prêt à se battre. C'est alors que Dark Malak, depuis le vaisseau amiral « le Léviathan », ordonna à ses canonnières d'attaquer le vaisseau de son maître. De puissantes explosions retentirent sur le pont. Tous les camarades Jedi de Bastila furent tués, mais par chance, elle s'en sortit quasi-indemne. Dark Revan était à terre. Elle sentit qu'il était vivant mais gravement touché. Son respect pour toute vie, dû à son entraînement de Jedi, la fit secourir Revan. Dark Malak, enfin seigneur noir des Sith ignorait alors tout de la survie de son maître.

Avec Malak à sa tête l'Empire Stellaire, alla dans le sens de Vitiate. Dark Malak décréta impurs les non-humains et pratiqua de nombreux génocides.

Pendant ce temps Revan fut soigné, et sa mémoire fut effacée, le conseil Jedi lui créa alors une nouvelle identité dans l'espoir que Bastila puisse, en restant à ses côtés, apprendre certains secrets gravés dans l'inconscient de Revan.

Sous sa nouvelle identité Revan fut nommé personnel

d'équipage à bord de l'Endar Spire.

Lors de la bataille de Taris (- 3 956), Dark Malak humilia la République et l'Endar Spire fut gravement touché. Il s'écrasa à la surface de la planète et Revan ne dut sa survie qu'au sacrifice de l'Enseigne Trask Ulgo. Peu survécurent, en fait ils ne furent que trois car beaucoup succombèrent sous les coups des Rakghouls : Revan, Bastila et le Jeune Capitaine Carth Onasi.

LA FORGE STELLAIRE

L'accident réveilla certains souvenir chez Revan, il se mit à rêver d'étranges cartes stellaires.

Comprenant la survie de Bastila, Dark Malak entra dans une colère noire et ordonna la destruction de Taris, monde qui pourtant lui appartenait.

Grâce à Mission Vao, Zaalbar et Canderous Ordo, les trois survivant de l'Endar réussirent à quitter la planète, au moment de sa destruction, à bord d'un petit cargo: l'Ebon Hawk.

Ils prirent alors la destination de Dantooine où Revan reprit la voie des Jedi, il fut formé à nouveau et parti en quête de la Forge Stellaire avec Bastila mais aussi ses nouveaux compagnons.

Sur Dantooine, Revan sauva Juhani, une jeune Padawan tombée coté obscur et découvrit une carte stellaire de l'**Empire Infini**.

Juhani se joignit à l'équipe de l'Ebon Hawk.

Ils se rendirent d'abord sur Tatooine, où Revan parvint à obtenir une trêve entre les Tusken et les habitants d'Anachore, grâce à un mystérieux droïde, **HK-47**. Sur Kashyyyk, Revan fit la rencontre d'un mystérieux Jedi gris, Jolee Bindo. Il aida Zaalbar à libérer son peuple et élimina la mythique bête des terres d'Ombres, le Terentatek qui tua jadis Guun Han Saresh.

Ils arrivèrent sur Manaan, Revan sauva les jeunes Selkath de l'emprise Sith et tua Dark Bandon, l'apprenti de Dark Malak.

Alors en chemin pour Korriban, l'Ebon Hawk fut capturé par le "Léviathan". Saül Karrath tortura l'équipage en attendant le retour de son maître.

Ils parvinrent à se libérer et Carth Onasi tua son ancien Mentor, Saül Karrath, qui avant de mourir lui révéla la véritable identité de son partenaire: Revan. Bastila Shan se sacrifia en faisant face à Dark Malak pour permettre à ses amis de fuir.

L'Ebon Hawk prit alors la destination de Korriban pour

découvrir la dernière Carte Stellaire.

Face à l'identité de Revan l'équipage se montra sous un visage étonnant, pour Zaalbar et Mission, Revan était l'homme qui les avait sauvé et non un bourreau. Pour Canderous, Revan était un homme qui méritait son respect. Pour T3-M4, il était un ami malgré ce qu'il avait été. Pour Juhani, Revan fut jadis le Jedi qui l'inspira, Jolee Bindo lui l'avait toujours su. HK-47 révéla alors qu'il était jadis le droïde personnel de Dark Revan, et enfin Carth, le soldat admit que Revan n'était sans doute plus le monstre Dark Revan.

Tous unis dans l'idée de sauver la République, ils arrivèrent sur Korriban.

Revan intégra l'Académie Sith, tua Uthar Wynn, son directeur, sauva des Sith le fils de Carth et ramena Yuthura Ban, l'apprentie de Wynn, à la lumière.

Possédant toutes les données de la Carte Stellaire, Revan connaissait enfin la position de l'usine de vaisseau de Dark Malak : La "Forge Stellaire".

L'Ebon Hawk se rendit sur Lehon au dessus de laquelle se trouvait l'usine et Revan sympathisa avec les Rakattas blancs.

Enfin à bord de la "Forge Stellaire" Revan sauva Bastila de l'obscurité en lui avouant son amour et affronta en face à face Dark Malak alors que la flotte de la République prenait d'assaut la station/usine.

Le combat fut épique mais Revan vainquit Malak et redevint le sauveur de la République.

La paix revenue Revan continua à être harcelé par de terrible cauchemars et, malgré le fait que Bastila était enceinte de lui, il parti seul affronter les vrai Sith, non sans avoir rendu le masque de Mandalore à Canderous Ordo qui lui jura de protéger la République.

CONSÉQUENCES DE LA GUERRE

Cette guerre ébrécha encore plus la confiance du peuple en l'Ordre Jedi, pour eux la Force était une chose dangereuse et incompréhensible.

De plus la bataille de la Forge stellaire avait beaucoup coûté à l'armée de la République qui encore une fois se retrouvait sans véritable défense si ce n'est les « sorciers » Jedi tant hait du peuple.

Cela permit la montée en puissance du Triumvirat Sith.

LA VISION DE LA RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

La majorité des citoyens de la République ne connaissent pas la réalité de la Guerre civile des Jedi. Pour eux Revan, grand héros de la République chassa les Mandaloriens au delà des limites connues pour préserver la République de leur menace.

Quand il revint, il fut selon certain perverti par un puissant artefact obscur, la Forge Stellaire, contaminé par une étrange maladie qui touche les Jedi ou perverti par Malak qui aurait toujours été un Sith. Les versions ne manquent pas.

En tout cas Revan revint en Dark Revan et prit le contrôle de la galaxie avec une facilité déconcertante.

Tant que Dark Revan fut à la tête de son Empire les citoyens devenus sujets étaient assez satisfaits de leur sort, mais quand Dark Malak trahit son maître et devint le nouvel Empereur c'est la peur qui s'insinua dans le cœur de tous.

Dark Malak décréta l'espèce humaine supérieure aux autres et persécuta les non-humains.

Alors que tout le monde pensait Revan mort, le conseil Jedi le soigna de sa "maladie obscure" ou de son contrôle selon la version, en grand secret, quand Revan fut rétabli, il revint sur la scène avec une petite équipe de héros. Lors de la bataille de la Forge stellaire Revan tua Dark Malak et libéra la galaxie du joug des Sith. Lehon et les Rakatas blancs intégrèrent la République révélant certaines choses sur les événements de la Forge Stellaire, mais au final peu connaissent la vérité.

Revan disparu, pour certains il était mort à cause de la fameuse maladie obscure qui l'avait corrompu, pour d'autres, honteux de ce qu'il avait fait sous le nom de Dark Revan il s'exila, pour certains c'est l'Ordre Jedi qui l'aurait assassiné.... Le seul fait fut que Revan avait disparu du jour au lendemain.

LA VISION DE L'EMPIRE SITH

Il faut bien réfléchir au fait que la propagande impériale influence forcément la vision des sujets de L'Empereur.

Pour les Impériaux, Revan et Malak furent des héros Jedi qui découvrirent le véritable pouvoir (le côté obscur de la Force), devenue des Jedi noirs, parodie de Sith, ils soumièrent la République.

Revan fonda l'académie Sith de Korriban et regroupa de nombreux secrets des anciens Sith.

Dark Revan, trop faible et pas assez agressif fut renversé en toute logique par Dark Malak, d'ailleurs Malak est

admiré dans l'Empire pour ses "coups de colère" qui ravagèrent Têlos et Taris.

Dark Malak prit pour apprenti Dark Bandon, qui tomba sous les coups de Revan mais, qui avant cela, déstabilisa totalement Alderande en tuant Trask Ulgo, qui aurait pu devenir Roi d'Alderande.

Au final Malak fut trahit par Bastila, qui était devenue son apprentie.

Cette nouvelle perfidie des Jedi qui changent d'affiliation en permanence affaiblit tellement Malak que la Forge Stellaire tomba sous les coups de la République et Malak fut tué par Revan.

Même si certains au sein de l'Empire vénèrent Dark Malak, Dark Revan ou Dark Bandon, leurs cultes sont interdits par l'Empereur car ce ne sont "QUE" des parodies de Sith.

Il est donc étrange de voir que le conseiller noir Dark Aruk a refondé l'académie Sith créée par Dark Revan, alors que les autorités critiquent Revan à tour de bras, mais peu de sujets sont capables de faire le rapprochement.

LA VISION DE L'ORDRE JEDI

Aborder la vision de l'Ordre Jedi est assez complexe, d'un côté nous avons les Jedi que nous qualifierons de conservateurs, dont la vision est proche de celle des contemporains de Revan. Et nous avons les nouveaux Jedi, plus libres dans leur manière de penser et moins restrictifs.

Pour les conservateurs, la guerre civile des Jedi est la preuve que la guerre conduit au côté obscur et que les Jedi ne doivent se battre que contre les Sith, ne pas se mêler des guerres entre non-utilisateurs mais les guider vers la lumière.

Pour eux le contrôle de l'Empereur est un prétexte, un mensonge pour justifier la bascule du côté obscur d'un Jedi guerrier.

A leurs yeux c'est donc bien deux Sith qui sont revenues de l'espace inconnu: Dark Revan et Dark Malak. Ils interprètent le reste de la guerre en ne faisant aucune différence entre Malak et Revan, pour eux "reprogrammer" Revan fut une erreur et sa disparition peu après la victoire en est la preuve.

Certains pensent même que par la suite c'est Revan qui contrôla le triumvirat Sith, d'autres vont jusqu'à dire qu'il fut responsable du retour des Sith (presque 300 ans plus tard).

Pour les nouveaux Jedi, ils appliquent la philosophie plus ouverte de Maître Mical, qui refonda l'Ordre après sa

destruction par le Triumvirat, et acceptent les faits tels qu'ils sont.

Certes ils ne savent que depuis peu que l'Empire Sith était derrière les Guerres Mandaloriennes et la Guerre civile, mais ils ne s'écartent pas des faits dans leurs interprétations.

Pour eux Revan et Malak furent autant victimes que tout ceux tombés sous les coups de Dark Revan et Dark Malak.

La Guerre civile des Jedi est une plaie supplémentaire dans le cœur de l'Ordre, séparant les Jedi selon leur interprétation.

Il faut en plus prendre en compte que les événements qui vont suivre, la purge et la destruction de l'Ordre, sont les conséquences du retour de Revan et Malak en Dark Revan et Dark Malak.

LA VISION L'ORDRE SITH

L'Ordre Sith, comme à son habitude ne regarde pas les choses simplement.

Chacune des strates de l'organigramme Sith regardent cette guerre avec un regard différent:

- Nous avons la base des Sith, pas très maline et souvent ne servant que de chair à canon ou de défouloir pour les seigneurs et haut seigneurs.

Pour eux cette guerre n'a aucun intérêt Revan et Malak étaient des Jedi qui basculèrent du côté obscur et faillir détruire la République. A noter tout de même que les dévastation de Têlos et de Taris leur donnent une certaine sympathie pour Dark Malak. La plus part d'entre eux ne savent même pas comment se termina la guerre et seule une minorité sait que Revan revint à la lumière pour vaincre Malak et sauver la République.

- Ensuite il y a les Sith instruits mais qui ne connaissent pas la vérité concernant le contrôle de l'Empereur. Pour eux la fureur des combats conduisit Revan et Malak à devenir des Jedi noirs qui s'autoproclamèrent Sith. Ils regardent le déroulement de la guerre comme quelque chose d'instructif et jugent Revan incompetent comme Empereur alors que Malak force l'admiration.

Selon eux les Jedi capturèrent Revan et utilisèrent leur perfide magie pour effacer sa personnalité et la remplacer par celle d'un Jedi malléable.

Au final Revan triompha de Malak grâce à la perfidie de Bastila (qui après avoir suivi l'obscurité revint à la lumière dans les derniers instants de la bataille), selon certain d'entre eux Revan disparu de la galaxie car il se réveilla du contrôle des Jedi et peut être qu'il retourna vers l'Empire pour y mourir.

- Nous avons au sommet, les rares Sith qui

connaissent toute la vérité, du contrôle de l'Empereur jusqu'au départ de Revan pour affronter l'Empire. Ce sont principalement des proches des conseillers noirs car ils sont les seules avec l'Empereur à connaître les faits et ils font tout pour que la vérité ne se sache pas dans l'Empire.

- Il existe un dernier groupe qui se compose de Sith issus des trois grandes strates, pour eux l'Empire ne peut pas nier la puissance de Dark Revan, Dark Malak ou même de Dark Bandon. Ils pensent qu'ils étaient dignes d'être appelé Sith et doivent être suivit comme des exemples. bien entendu l'Empire les qualifie de sectes et les nombreuses sectes issu de cette pensée ne se tolèrent pas: Nous avons les Révanites qui prônent le contrôle totale de la Force en dehors du principe lumière/obscurité et pensent que Revan et l'Empereur ne font qu'un, nous avons la secte de Dark Malak qui prône la destruction totale et enfin la secte de Dark Bandon qui pense que l'âme de l'apprentie de Malak ère encore et donne des ordres à ses adeptes (il en existe peut être d'autres qui ne nous sont pas encore connues).

LA VISION DES MANDALORIENS

Parler de la vision des Mandaloriens est assez difficile, ce conflit découle directement des guerres Mandaloriennes mais c'est aussi à l'issue de ce conflit que le masque de Mandalore fut à nouveau porté.

Dans les grandes lignes la plus part de Mandaloriens voit ce conflit d'une manière neutre, les deux valeureux sorciers Jedi qui avaient vaincu les clans quelques temps plutôt sont revenu dans la République changé par une étrange maladie obscur.

Ils se proclamèrent Sith et écrasèrent la République. Revan fut soigné et une nouvelle fois montra l'étendu de son talent en écrasant Dark Malak et en sauvant la République.

Revan ayant été aidé par Canderous Ordo, il lui remit le casque de Mandalore. Ce passage est contesté par certain car le masque, selon eux, était en possession de l'Empire Sith et c'est donc l'Empire qui réunifia les clan en rendant le masque bien des années plus tard.

Les proches du noyau dur du clan Ordo, mais aussi des clans Kelborn, Davrel, Tagren, Bralor et Esok, eux connaissent la vérité dans son intégralité car ils la tiennent directement de Mandalore "Le Préserver", Canderous Ordo.

La grande majorité d'entre eux honorent la mémoire de Canderous en refusant de servir l'Empire, de plus ils ont le plus grand respect pour le guerrier que fut Revan et son histoire est parfois chanté.



Galactic

EMPIRE

EXTRA EVIL

100%

DARK SIDE

WE DESTROY PLANETS SINCE A LONG TIME AGO

AMORCE DE CAMPAGNE

L'AVANT REVAN

- « Après quelques années de recherche, moi, le Seigneur Dark Thanaton, Inquisiteur Sith, découvrit que le départ de toute cette histoire se trouvait sous mes yeux, sur Dromund Kaas, la capitale impériale. »

Joueurs Impériaux

Après quelques aventures pour le compte de l'Empire sur la planète de Dromund Kaas, les joueurs sont invités par l'apprenti de Dark Charnus, lui même sous-fifre de Dark Thanaton, à infiltrer une secte aux idées dissidentes de celles prônées par le Conseil Noir.

Ce que ces derniers considèrent évidemment comme illégal. Cette secte s'est constituée en prenant en exemple un Revan idéalisé, et ses membres ont pris le nom de Révanites.

La première épreuve pour les joueurs, va être de faire leurs preuves auprès des Révanites afin de pouvoir connaître leur hiérarchie, puis la trahir ou lui rester fidèle. Si ils resent fidèles, ils seront alors chargés d'une mission leur interdisant tout contact avec le reste de l'ordre. A noter que Dark Charnus, le Sith dont l'apprenti nous demande de mener l'enquête peut être rencontré sur Corellia.

Joueurs de la République

Les joueurs de la République commence leurs aventures part l'interception de message d'appel à l'aide en provenance de la zone litigieuse Taral V et Prison du Maelström. Le fantôme d'un ancien maître Jedi, Meetra Surik alias l'Exilée, qui fut proche de Revan est venu parler au maître Jedi Oteg, d'un prisonnier dans l'une des pires prisons impériales qui pourrait faire basculer le cours de la guerre. Un prisonnier qu'elle a longtemps aidé à ne pas sombrer dans la folie mais elle arrive au bout de ses capacités. Oteg prépare donc une attaque pour organiser sa libération.

Le prisonnier se révèle être finalement Revan, coincé dans une caisse de stase qui lui a permis de conserver un âge relativement jeune, par rapport aux 300 ans qu'il accuse ... A noter que dans tout ceci, le maître Oteg ainsi que les joueurs n'ont jamais su qui ils venaient réellement chercher.

L'évasion d'un prisonnier aussi important ne peut pas être

laissé aussi impuni.

Averti du danger, c'est **Dark Malgus** qui est chargé d'une riposte. Il a appris que Revan est déjà en train de déployer un plan contre l'Empire. Il s'est réfugié dans une ancienne usine rakata, la Fonderie, avec une flotte de la République pour le protéger.

La contre-attaque des joueurs de Empire, Le Sith responsable des zones litigieuses envoie un commando aborder et s'emparer d'un croiseur républicain lui permettant de passer les premières défenses de la Fonderie.

Revan prévoyait de créer une armée de droïdes qui assassinaient tous les Sith au sang pur qu'ils croiseraient, ceux-ci occupant un grand nombre de postes-clé dans l'Empire et leur perte le paralyseraient certainement. Mais il n'est pas encore remis de sa détention et ne peut faire face au commando impérial.

Seule une grande explosion lui permet de s'enfuir. La plupart des personnes pensent qu'il est bel et bien mort.

Joueurs des deux factions

Quelques temps après sa fuite ou sa fausse mort, les Rumeurs sur des apparitions de Revan circulent dans toute la galaxie permettant ainsi aux Révanite de consolider leur pouvoir mais aussi de faire une expansion à travers la République. Ce n'est que lors des **Alliances Forgées**, que les Révanites font leur grand retour, plus puissant que jamais car ils sont désormais étendus aux deux factions, République et Empire. Sous l'impulsion d'un nouveau chef, ils sont les ennemis de tous.

Et qui est ce nouveau chef ? Rien de moins que Revan en personne.

CHRONOLOGIE ET ÉVOLUTION DU SCÉNARIO

THE MECHANT - MECHANT

Theron Shan, Agent de la République, et Lana Beniko, Sith de l'Empire, ont clairement identifié Revan comme étant de ressuscité d'entre les morts mais aussi comment étant l'Ennemi Public numéro Un de toute la Galaxie, que cela soit aussi bien pour l'Empire que pour la République, (The méchant-méchant de cette campagne).

1 - ALLIANCES FORGÉES

- « La galaxie est sous le choc ! »

Deux raids audacieux simultanées, un de la République mais aussi un de l'Empire, ont renversé ce que nous savions des places inviolées de la galaxie ».

Joueurs de la République

La République avait déjà réussi une attaque sur Dromund Kaas pour défier l'Empereur, mais il s'agissait d'un petit groupe qui s'est enfui dès sa mission terminée.

Pas une occupation aussi massive que celle organisée par le colonel **Rian Darok** et le maître **Jedi Jensyn** sur Korriban. Les joueurs ayant déjà fait leur preuves après l'évasion du prisonnier mystère mais aussi suite à divers missions au nom de la République, sont invités à participer au Raid sur Korriban, commandé par Theron Shan, Agent S.I.S., Le Service de l'Information Stratégique de la République.

Korriban, le cœur des Sith. Le siège de l'Empire se trouve sur Dromund Kaas, sa capitale politique. Pourtant, une autre planète est traitée avec tout autant de soins. Elle ne fait partie du territoire impérial que depuis une quarantaine d'années, mais l'académie fondée dessus est consacrée à une élite. C'est même la seule autre planète où le Conseil Noir se réunit. Son histoire en fait le monde Sith le plus connu, et la plupart de ceux qui se réclament de cet ordre souhaitent en prendre le contrôle pour se légitimer.

Korriban se retrouve donc avec un rôle bien particulier dans la galaxie.

Les historiens Sith ont réussi à remonter l'histoire jusqu'à environ 25 000 ans. Rares sont les peuples qui en savent autant. A l'époque, Korriban était dominée par la race des Sith. Les hauts dignitaires étaient ce que l'on appelle aujourd'hui des sorciers du côté Obscur, et personne n'était plus puissant parmi eux que le roi Adas.

Sa légende perdure toujours, car il a affronté un ennemi particulièrement dangereux : l'**Empire Infini** des Rakatas est venu pour conquérir la planète, et Adas a réussi à les repousser et les battre. Mieux encore, il réussit à s'emparer de quelques vaisseaux avec lesquels les Sith allaient conquérir à leur tour leurs voisins les plus proches. A sa mort, après plus de 300 ans de règne, Korriban fut le théâtre d'un coup d'état. Les nobles et les généraux furent écartés par la caste des prêtres, qui diviniserent Adas pour s'assurer qu'il n'ait pas d'héritier. Traité comme l'incarnation vivante du côté Obscur, son retour fut prophétisé sous le nom Sith'ari. Si pour certains, le nom du roi a disparu dans les méandres du temps, le Sith'ari est resté comme celui du légitime et indiscutable héritier des Sith. Le titre que l'on convoite mais pour lequel on n'ose pas se déclarer car tous les autres prétendants se ligueraient contre soi. Ainsi, profitant de la méfiance et de l'animosité entre leurs rivaux, le conseil des prêtres s'assurait que personne n'aurait une armée suffisamment unie contre eux.

La domination des prêtres dura plusieurs milliers d'années, mais n'empêcha pas la période d'être constellée de guerres civiles. Le royaume des Sith devint une puissance du secteur. Mais les dégâts causés poussèrent à relocaliser la capitale sur la planète Ziost. Puis après les siècles d'expansion, ce furent ceux de la chute. De nombreux systèmes furent perdus. Korriban est redevenu la capitale. Et, il y a environ 3 500 ans, elle redevint la seule planète sous leur contrôle.

Un siècle plus tard, d'étranges vaisseaux apparurent en orbite. A leur bord se trouvaient des Jedi exilés car ils s'étaient rebellés contre l'autorité et avaient perdu. Plus doués que les prêtres dans la Force, ils apprirent d'eux tout ce qui était nécessaire pour les écarter. Le terme Sith cessa de désigner une race pour englober tous les membres du nouvel empire ainsi créé.

Pendant 2 000 ans, d'Ajunta Pall à Naga Sadow, les natifs de la planète connurent leur âge d'or et leur expansion maximale. La capitale politique retourna sur Ziost, mais les Seigneurs Noirs, titre pris par les nouveaux dirigeants, avaient des plans pour Korriban. Tous les dirigeants, à l'exception du dernier, se firent enterrer dans ce qui fut

rapidement appelé la Vallée des Seigneurs Noirs, principale attraction de la planète. Quelques autres hauts dignitaires aussi bénéficiaient de ce privilège. Tous les rituels d'importance avaient lieu sur Korriban. Jusqu'à ce que Naga Sadow déclare la guerre à la République. Guerre perdue qui mit fin à cette version de l'Empire Sith.

La République prit très mal l'attaque dont elle fut victime, et les représailles furent terribles. Les batailles avaient déjà décimé une partie du peuple des Sith, mais les officiers du Noyau ordonnèrent de bombarder les places fortes ennemies. Korriban devint un cimetière abandonné, les seules créatures vivantes étant des animaux se nourrissant partiellement du côté Obscur. La planète n'était pourtant pas libéré de son influence. Les tombes des Seigneurs Noirs étaient des points focaux et influençaient fortement la planète. Les Jedi déchus Freedon Nadd et Exar Kun passèrent par ici pendant leur formation à la voie des Sith pour recevoir leur approbation. Une colonie baptisée Dresdae fut construite, le peu de fréquentation de la planète permettant aux contrebandiers d'y prendre certaines aises. Puis, il y eut Dark Revan. Utilisant cette petite colonie comme base, il transforma en académie Sith un ancien bâtiment datant de la gloire de l'Empire. Il organisa des fouilles dans la vallée des Seigneurs Noirs à la recherche d'artefacts et de sorts oubliés. Après avoir usurpé le pouvoir, Dark Malak continua ces pratiques. Mais à sa mort, les Sith sous ses ordres se retournèrent les uns contre les autres. Tout fut abandonné et Dresdae détruite. Inquiète de l'attrait de la planète auprès des prétendants Sith, et avertie de l'existence de l'Empire de Dromund Kaas, la République décida d'installer une surveillance dans le système. Une station spatiale fut installée en orbite.

Joueurs de l'Empire

Dans le même laps de temps, **Dark Arkous** du Conseil Noir, responsable de la Sphère des Délits Militaires - **il a succédé à Dark Arho après Ilum, et avant lui Dark Baras et Dark Vengean** - prit Tython pour cible en y envoyant le Seigneur Sith Goh. Afin de récompenser les exploits diverses que les Joueurs ont fait au sein de l'Empire ou pour les faire mourir car ils commencent à trop se faire connaître, ces derniers sont invités à faire parti du Raid, commandé par la Sith Lana Beniko, sur Tython et « casser » du Jedi.

Tython, la planète des Je'daii. La galaxie a connu plusieurs ères, où différentes races ont dominé la galaxie. Elle est vieille, et durera encore longtemps. On ne sait même pas tout encore de tous ceux qui ont précédé. L'impulsion de l'ère actuelle est venu de Corellia, lorsque des humains ont

inventé le système d'**Hyper-drive** qui leur a permis de coloniser les planètes de leur secteur et même au-delà. Leurs liens servirent de base à l'établissement d'un gouvernement plus grand et plus ouvert : la République Galactique. Ils demandèrent aux Jedi, moines philosophes et guerriers, d'être les garants de leur unité. Ce sont eux qui ont permis à la République de vivre et de s'étendre pendant plus de 20 000 ans. A l'époque de l'Ancienne République, leur principal siège est sur Tython. Ce qui peut sembler logique car il s'agit de la planète où est né leur ordre. Mais pas tant que ça, leur histoire est beaucoup plus compliquée.

La République est née dans la région de la galaxie que l'on appelle le Noyau, car elle occupe son centre. Mais elle n'englobe pas son centre parfait car cette zone est très instable. La capitale de Coruscant a été choisie car elle se trouve sur le système le plus stable tout en étant proche du centre. Si l'on veut s'en rapprocher plus, il faut braver des trous noirs et autres phénomènes qui altèrent régulièrement les routes. Impossible d'en établir une stable pour plus longtemps que quelques années. Et Tython se trouve au milieu, à l'exact centre de la galaxie. Si ce n'est sa position géographique, elle n'aurait rien pour jouer un rôle important dans l'histoire. Et pourtant...

Personne ne sait pourquoi les Tho yor apparurent un jour dans divers secteurs de la galaxie, ni quelle main ou volonté se cache derrière. Mais ces vaisseaux pyramidaux prirent des individus ici et là et les emmenèrent sur Tython. Ils y trouvèrent des textes anciens qu'ils eurent à déchiffrer et à étudier. Ils apprirent ainsi à manier un certain pouvoir, qu'ils n'appelaient pas encore la Force. Et leur ordre prit le nom de **Je'daii**.

Attention à ne pas confondre avec les Jedi, il ne s'agit pas du même ordre. La principale différence vient du fait que les Je'daii ne suivait pas seulement le côté Lumineux, qu'ils appelaient Ashla du nom de l'une des lunes de Tython. Ils préconisaient l'équilibre total entre Ashla et Bogan, la seconde lune et incarnation du côté Obscur. Si un membre de leur ordre était jugé décentré, déséquilibré en faveur de l'un des côté, il était exilé sur sa lune de prédilection pour qu'il médite face à la lune qu'il abandonnait.

L'ordre Je'daii perdura pendant plus de 10 000 ans, les membres des familles ainsi composées incapables d'entretenir des relations avec Ashla ou Bogan colonisaient des planètes voisines et composaient divers gouvernements. Un réseau politique au cœur du Noyau Profond, avec différents troubles, alliances et interventions de l'ordre en arbitre. Cela s'arrêta lorsque l'Empire Rakata, la puissance galactique dominante de la précédente ère, commença à

envoyer des troupes dans ce secteur de la galaxie. Ils étaient dirigés par des utilisateurs de la Force, et plus particulièrement du côté Obscur. Ils sentirent la puissance des Je'daii et vinrent les affronter en priorité. Ils furent battus, mais déclenchèrent une série d'événements qui détruisit ses adversaires. Les partisans de Bogan se firent de plus en plus nombreux, et cherchèrent à s'emparer du pouvoir au sein de l'ordre. Leurs opposants se rassemblèrent sous la bannière d'Ashla et les maîtres Rajivari, Garon Jard, Cala Brin et Ters Sendon fondèrent un nouvel ordre, celui des **Jedi**.

Les guerres de la Force entre les tenants d'Ashla et de Bogan durèrent plusieurs siècles, et la grande perdante fut la planète elle-même. Ravagée, brûlée, écrasée... Les Jedi furent vainqueurs, mais il ne gagnèrent que des cendres. Ils furent obligés de s'exiler pour survivre. Ils quittèrent ainsi le Noyau Profond pour aller à la rencontre des colonies corelliennes et préparer la prochaine République. Abandonnée, Tython put se reconstruire. Et comme les routes pour y accéder changeaient régulièrement, les chances de tomber dessus par hasard étaient minces. Plus de 20 000 ans plus tard, la cartographie du Noyau Profond n'est toujours qu'effleurée par la République. Dans la tranquillité et l'abandon, une nouvelle végétation recouvrit les ruines Je'daii et ses possessions, les isolant mais aussi les protégeant du temps. Tout comme la flore, une nouvelle faune se développe dans ces plaines. Et comme la planète n'est plus qu'une note dans les recueils historiques des bibliothèques Jedi, personne ne cherche à aller chercher ces trésors. De toute façon, le regard de la République est tourné de l'autre côté, vers les bordures et les empires qui s'y sont construits, Sith, Hutt, Hégémonie de Tion, etc...

Qu'est-ce qui a ramené Tython dans la grande scène de la République ? Le besoin d'une victoire de prestige. Au cours des derniers siècles, les Jedi ont subi de nombreux revers. Exar Kun a ravagé la planète Ossus, qui était devenu le siège de l'ordre. Dark Malak a fait bombarder l'enclave de Dantooïne. La campagne de retour de l'Empire Sith s'est conclue par le sac de Coruscant. Les principales places fortes des Jedi ont toutes été détruites. La confiance du peuple est fortement amoindrie. Même le Sénat hésite à faire ouvertement appel à eux. Il faut un élément dont ils puissent se vanter, se raccrocher alors que tout s'effondre. Une base sur laquelle préparer l'avenir. La reprise de la planète d'origine de leur ordre est un élément de cette ampleur. C'est pourquoi ils se lancèrent dans cette entreprise. Et c'est pour avoir réussi que l'héroïne de guerre **Satele Shan** fut nommée grand maître des Jedi, chef du Conseil. Elle vit désormais sur Tython en compagnie de plusieurs des plus grands sages et guerriers de l'ordre,

formant la nouvelle génération et attendant que leurs contacts dans la République les rappellent pour se tenir en première ligne dans la guerre contre les Sith. Ils oublient malheureusement dans leurs déclarations de légitimité les autochtones qui se sont développés durant les milliers d'années de leur absence. Et même que leur propre camp ne les reconnaît pas comme les maîtres de la planète, ceux qui devraient régler l'immigration qu'ils ont déclenché.

Dans leur construction d'un nouveau temple, d'une nouvelle académie, le conseil et l'ordre Jedi se souviennent-ils que Tython est une place qui ne peut être gardée sur le long terme ? Les routes du Noyau Profond changent souvent, je l'ai dit. Sur le long terme, il faudra changer régulièrement les coordonnées pour se frayer un chemin jusqu'à la base des Jedi. A la longue, ça ne peut que se révéler problématique et isoler ceux qui se veulent au cœur de la République. Des mesures ont-elles été prises ? Plus grave encore, les défenses locales se résument depuis le début de la guerre à quelques instructeurs et à des apprentis. Les maîtres les plus puissants sont partis au front, et les croiseurs présents en sentinelles autour de la planète ont déjà prouvé leur incapacité à empêcher un raid impérial. Un seigneur Sith a déjà essayé, et n'a été arrêté que de justesse par un commando Jedi qui a abordé son croiseur. L'Empire connaît les coordonnées de Tython, et sa destruction serait une victoire tout aussi symbolique pour l'Empire que sa reconquête l'a été par les Jedi. Et s'ils décidaient d'attaquer une seconde fois ? :)

Joueurs des deux factions

Des contre-attaques furent rapides et ont permis de chasser les envahisseurs, des deux côtés. Les joueurs réussissent à se faire évacuer pour la République, tandis que les joueurs Impériaux, réussissent à évacuer le Temple Jedi in extremis.

Malheureusement les pertes sont lourdes dans les deux camps. Tous les commandants sur place ont tous été tués. Le maître Oric Traless du Conseil Jedi a été tué. Côté Empire, la perte est plus forte car les membres du Conseil Noir comme Dark Soverus sont plus impliqués dans le gouvernement.

Enfin, malgré toutes les pertes réalisées et l'incapacité de tenir les positions conquises plus de quelques heures, le colonel Darok et Dark Arkous sont très satisfaits de leurs résultats. Les joueurs sont récompensés pour leur bravoures et leurs efficacités.

MJ: Plusieurs détails intriguent dans ces deux attaques. Au point que l'agent du S.I.S. Theron Shan et la Sith Lana Beniko, pourtant membres du commandement lors de ces raids, en viennent à se poser des questions. Ces deux attaques sont présentées comme étant la riposte à celle de l'autre camp, mais une analyse rapide révèle que ce n'est pas le cas : elles ont été simultanées. Leurs objectifs aussi se ressemblent étrangement. Des survivants des deux batailles peuvent témoigner que le **commandant Jensyn et le seigneur Goh cherchaient des artefacts particuliers dans ces centres de connaissance ennemis. Et les auraient trouvés, même si les inventaires des dégâts causés ne sont pas encore finis.** Des similitudes bien étranges. Coïncidence ? Ou bien les coïncidences n'existent pas ?

Enfin, malgré toutes les pertes réalisées et l'incapacité de tenir les positions conquises plus de quelques heures, le colonel Darok et Dark Arkous sont très satisfaits de leurs résultats. Aucune avancée significative n'a été faite dans le cours de la guerre, et ils agissent comme si une poignée d'artefacts volés en secret allait en changer le cours...

Joueurs des deux factions

L'agent du SIS Theron Shan, seconds du colonel Rian Darok et la Sith Lana Beniko, membre du Conseil Noir Dark Arkous, tous deux membres du commandement lors des deux attaques, trouvaient étranges cette coïncidence et le manque de réaction de leurs supérieurs à ce sujet. Ils ont donc décidé d'enquêter de leur côté sur une menace commune, et ont commencé à poser les bases d'une autre alliance. Chacun a commencé à prévenir des alliés sûrs pour mieux enquêter, en petit nombre mais avec un certain pedigree : un autre membre du Conseil Noir et un autre du Conseil Jedi, la Furie de l'Empereur et le commandant de l'escouade du Chaos... **des survivants de ces deux batailles** et d'autres encore.

La théorie d'une main invisible qui aurait fait bouger leurs deux chefs a été évoquée. Une conspiration ? Qui réunirait les deux camps ennemis ? Qui serait assez puissant pour bouger ainsi de tels pions ?

MJ: En tant que survivant, les joueurs sont immédiatement rappelés par leur Ancien commandant de Raid, soit par le biais d'un rendez-vous secret, que cela soit sur une planète,

sur la Flotte République/Impérial etc ... soit lors d'une mission afin de concrétiser la confiance que ce dernier a envers eux.

Le colonel Darok et Dark Arkous se sont rendus sur Mana'an, dans un laboratoire secret et commun. Une alliance entre un officier important du commandement de la République et un membre du Conseil Noir ? Particulièrement inquiétant.

Ce n'est que lors de l'inspection du laboratoire Selkath, que leur commandant de Raid apprend aux Joueurs, que ce dernier est en relation directe avec le Commandant de la Faction adverse afin d'unir leur force sur un but commun.

Les envoyant inspecter un laboratoire Selkath liés au duo, eux cherchèrent à analyser leurs connaissances communes et les ramifications. Le commando a plongé dans les profondeurs d'un bâtiment, guidé par leur commandant de Raid. Ce dernier est fortement gardé par des membres de **l'Ordre de Shasa** jusqu'à un scientifique qui travaillait sur des implants rakata. Lors de leur excursion au sein du laboratoire, les joueurs font une nouvelle découverte, et acquièrent la compagnie d'un duo particulier, **le Wookie Jakarro et de C2-D4**, Droïde protocolaire dont la tête est en collier autour du cou du Wookie. Ces deux compagnons sont d'anciens contrebandiers, prisonniers des deux traîtres et furent enfermés

Devant la menace, **Darok et Arkous** se sont enfuis en emportant les recherches. Mais pas simplement comme deux alliés, plutôt comme si leur but commun dépassait leur allégeance à la République ou à l'Empire.

En compagnie du Wookie Jakarro, Theron et Lana ont pu remonter jusqu'à une ancienne secte impériale, les **Revanites**. Bien que récemment affaiblis par des attaques du Conseil Noir, ils se seraient trouvés un nouveau chef qui recruterait dans la République. Ils partirent tous les trois enquêter sur cette piste, demandant à leurs alliés d'attendre de leurs nouvelles.

MJ: Ces recherches prenant du temps, les joueurs peuvent mener leurs propres recherches avec les moyens qu'ils ont.

Et cette piste les a menés sur **Lehon/Rakata Prime**, où Darok et Arkous utilisent les implants rakatas expérimentés par les Selkaths pour créer une armée de Révanites améliorés.

Les hiérarchies de la République et de l'Empire ont été noyautées, vers qui peuvent-ils se tourner ?

En secret, ils montent une expédition avec leurs rares alliés pour éliminer cette menace avant qu'elle ne frappe. Un commando formé par les Joueurs a été envoyé sur la planète afin de se frayer un chemin parmi les indigènes jusqu'au Temple des Anciens, où ils affronteront le duo de leaders traîtres.

***MJ:** Mais ni l'un ni l'autre n'était disposé à se rendre où à négocier. Seulement à se battre et au final mourir, sans trahir leurs camarades de complot. Menace écartée ?*

Rien n'est moins sûr car c'est le moment que choisit une flotte pour sortir de l'hyperespace, composée de vaisseaux de l'Empire comme de la République.

*A leur tête, **Revan** ordonna de bombarder le temple pour éliminer le commando. Toutefois, ce dernier réussit à s'en sortir, et les dégâts ne firent pas s'effondrer totalement le bâtiment. Il semblerait que l'ancien prisonnier de l'Empereur ait subi ici une défaite, perdant son avant-garde et laissant l'adversaire connaître sa position. Sauf que... Theron et Lana ont agi en sachant que leurs hiérarchies étaient parasitées par des Révanites. Mais n'ont pas pris le temps de les écarter avant de frapper, de peur de prévenir ceux qu'ils prenaient pour les chefs du mouvement. Ils ont sous-estimé l'ampleur de la menace, et voilà maintenant leurs arrières complètement débordés.*

Officiellement, ils ont passé une alliance avec un ennemi pour éliminer un officier très respecté du commandement de la République et un membre du Conseil Noir.

Ce sont donc eux qui sont accusés d'être des traîtres, abandonnés et dénoncés par leurs alliés officiels, obligés de se cacher avec le criminel Jakarro pour échapper à leurs poursuivants.

Quant à ceux qui les ont aidé dans cette aventure ?

Il est fortement conseillé que les joueurs fasse profil bas pour ne pas être interrogés sur leurs actes dans cette affaire.

Le tout en attendant que Revan et son armée se lance dans une nouvelle action terroriste, où ils pourraient redorer leur blason en le combattant.

Manaan, l'Ordre de Shasa. Les Selkath de Manaan se vantent de se souvenir de l'époque où ils ont été réduits en esclavage par l'Empire Infini des Rakata et rejettent la plupart des étrangers pour qu'ils ne puissent pas essayer de recommencer. Du moins, c'est ce que prétendent les anciens.

Et c'est vrai qu'une planète seule source d'un médicament miracle comme le Kolto est une source permanente de convoitises. Les plus jeunes, plus insouciantes, sont généralement plus portés vers certains interdits. Ils ne comprennent pas toujours pourquoi on leur répète les mêmes choses. Surtout les déviants, dans le sens qui n'appartiennent pas à la norme. Comme si par exemple ils disposaient d'une affinité, d'aptitudes dans la Force, mais qu'on leur interdisait de se faire former.

Il y a trois siècles, lors de la Guerre Civile des Jedi, Dark Revan accepta la neutralité de Manaan et un accord commercial autorisant les Selkath à négocier le Kolto avec les deux partis en guerre. Il savait qu'il ne pourrait pas s'en procurer sans eux, et qu'une attaque ne mènerait qu'à leur disparition au fond des océans de la planète. Son apprenti et successeur Dark Malak ne fut pas aussi laxiste. Il ordonna de passer outre les accords conclus par son maître et de violer la loi locale. Ses agents cherchèrent des jeunes Selkath sensibles à la Force et leur proposèrent une formation au sein des Sith. Ils trouvèrent de nombreux sujets, et réussirent à maintenir leur trahison secrète. Mais certains de ces nouveaux apprentis se posèrent quelques questions. Et avec l'aide d'un certain Jedi, ils transformèrent leurs doutes en rébellion. Ils s'enfuirent en masse, révélant la vérité aux autorités. Les troupes de Malak furent chassés de Manaan, et leur ambassade détruite.

Parmi les leaders de ces apprentis Sith rebelles se trouvait une certaine Shasa. A la fin de la Guerre Civile des Jedi, elle réalisa que les Sith avaient brisé l'équilibre des forces. Ce n'était pas en leur faveur, mais que la bascule retombe en direction de la République revenait au même. Pour les individus comme elle, il n'existait plus qu'une seule voie pour comprendre ces étranges pouvoirs de la Force. Et au final, que ce soit volontaire ou non, les Jedi appliqueraient le même plan que Dark Malak. Elle réunit donc plusieurs de ses camarades et ensembles ils construisirent un nouvel Ordre pour former les jeunes adeptes à la Force de leur planète sans intervention ni influence extérieure. Basé dans une ancienne installation républicaine au plus profond de la planète, ils ont poussé certains mimétisme jusqu'à un rite de passage où les apprentis doivent fabriquer une épée spéciale. Mais il ne faut pas les sous-estimer, ils restent redoutables pour repérer les traîtres et les menteurs, ainsi que pour certaines perturbations télépathiques et de la télékinésie. Les nomades Jal Shey, un autre groupe d'utilisateurs de la Force ni lumineux ni obscurs, les aidèrent à combler certains manques et à rester équilibrés entre les deux extrêmes.

Parce que le principe fondateur de l'Ordre de Shasa comportait d'énormes similitudes avec les courants de pensées les plus conservateurs de Manaan, une association

semblait inévitable. Au cours des trois siècles qui ont suivi, il a grandi, s'est étendu et a gagné en influence. Lorsque l'Empire Sith fit son retour, ils exigèrent la soumission de la planète productrice du Kolto. Lorsqu'ils reçurent la même offre que tous les précédents conquérants, ils voulurent démontrer qu'ils ne plaisantaient pas en bombardèrent les installations à la surface. Un acte qui choqua la galaxie, qui ne s'attendait pas à une telle désinvolture face à une ressource aussi précieuse et qui choqua les Selkath, pensant que la République réagirait mieux pour les aider. La grande majorité des membres de leur espèce a migré vers les profondeurs des océans, se recentrer vers les traditions et se rapprocher du quartier-général de l'Ordre de Shasa. Les liens avec la République ont fini par être restaurés, mais dans le même temps des négociations ont été menées avec l'Empire. Il n'est pas difficile d'imaginer quelles mains ont influencé pour mener à un équilibre entre les deux camps, chacun empêchant l'autre de contrôler et prévenant de l'influence que ces étrangers voudraient développer.

2 - LA LUTTE CONTRE LES REVANITES

Rishi, des Oiseaux et des Voyous. La Bordure Extérieure regorge de planètes peu ou mal explorées par les cartographes de la République Galactique et du Noyau. C'est d'ailleurs en se cachant dans ces zones d'ombres que l'Empire Sith est resté dissimulé pendant plusieurs siècles. Cette situation convient aussi beaucoup à la pègre sous toutes ses formes, qui peut ainsi bénéficier de points de rendez-vous où des autorités ne peuvent pas les surveiller et les traquer. Par le bouche à oreille, les coordonnées de ces mondes ont su se propager en circuit parallèle, créant des affluences fortes dans certaines zones qui sont ainsi devenues de véritables enclaves. On reconnaît facilement que la Bordure Extérieure est minée de cachettes criminelles. Parmi lesquelles dans le secteur Abrion, le système et la planète Rishi.

La planète Rishi, troisième plus proche du soleil Rish dans le système, est partagée entre montagnes et vallées ainsi que quelques marais. Elle est connue pour son climat tropical, avec ses températures chaudes, sa saison sèche et celle des pluies. Sa lune en orbite permet la vie, mais les températures y sont tellement froides que la plupart des espèces ont besoin de station réchauffées pour y tenir. On ne s'y installe généralement que pour des questions de surveillance, pas pour le plaisir. Le contraire de la surface de Rishi, où l'on installerait volontiers une station balnéaire sous ses palmiers. Mais l'espèce locale n'a pas ce genre de préoccupations. Et les contrebandiers et autres membres de

la pègre qui ont immigré ici n'ont aucun intérêt à ce qu'une affluence de touristes entraîne une réorganisation administrative et judiciaire du secteur, et entraîne du même coup l'arrivée d'agents de la loi qu'ils ont justement fui en venant ici. Alors ils resteront les seuls à profiter des douceurs de Rishi.

Les autochtones de la planète s'appellent les Rishii. Ce sont des créatures apparentées aux oiseaux, capables de voler. Leur taille moyenne est d'1 mètre 60. Ce sont des carnivores, mais aussi des éléments très amicaux et sociables. Ils vivent en tribus dirigées par un chef, avec chacune leur propre territoire. Les étrangers arrivés de l'espace sont considérés comme une nouvelle tribu, même si elle est composée de plusieurs espèces étranges. Ils ont même aidé à mettre en place et construire la base où ceux-ci sont installés. Ils peuvent paraître primitifs du point de vue technologique, mais c'est un choix culturel. Les Rishii sont capables d'apprendre très vite, simplement par mimétisme. Ils ont notamment un véritable don pour les langues, qui a permis de mettre fin très rapidement aux inévitables conflits liés à l'arrivée des étrangers. Les seuls points de tensions restent culturels, des éléments évidents pour les uns qui ont grandi dedans mais saugrenus pour les autres. Comme par exemple des prédateurs comme le Maungur auxquels il est interdit de toucher et encore plus de combattre pour des raisons folkloriques et religieuses.

Normalement, les contrebandiers et toutes organisations liées à la pègre installés sur Rishi n'ont aucun intérêt à ce que la République ou l'Empire viennent faire un tour officiel sur la planète. Ils pourraient se rendre compte de ce qui s'y passe, et réaliser que ce n'est pas conforme à ce que leurs lois exigent. Et donc mettre fin à l'existence de ce petit paradis illégal en implantant au moins une garnison officielle. Ce qui, si ça venait aux oreilles de l'autre faction, pourrait entraîner une réaction pour éliminer cette faible garnison. Et donc transformer la planète en champ de bataille. Non, ils n'ont vraiment aucun intérêt à invoquer la guerre sur leur cachette. Malheureusement, entre ce que l'on souhaite et ce que l'on obtient... Beaucoup de contrebandiers ont rejoint les rangs des Corsaires de la République. Ce qui fait d'eux, lors de leurs visites, des représentants de Coruscant. Ce qui peut être considéré comme l'équivalent d'une présence militaire, et tout aussi déclencher le feu aux poudres...

Joueurs de l'Empire

Synopsis des Missions, en parallèles à celles de la République.

Sur Rishi,

- Les joueurs devront suivre la trace des cargaisons d'artefacts rakata utilisés par Arkous et Darok sur Rakata Prime et déplacés vers la nouvelle base de Revan sur Yavin IV. Une fois que ces derniers ont identifié l'emplacement du trafiquant qui se charge de déplacer les artefacts, ils devront le capturer et l'interroger pour avoir les détails concernant les opérations sur Yavin.
- Les joueurs devront aussi affronter les troupes Révanites. En l'occurrence, une troupe d'élite qu'ils vont traquer sur Rishi. Les Lames Nova du campement de l'Exécuteur sont formées par des agents Révanites issues d'une de ses divisions d'élite. Les joueurs sont envoyés capturer sur place l'un des formateurs. Une fois aux mains de l'Empire, ce formateur va être forcé de révéler l'emplacement du camp d'entraînement proprement dit afin que les joueurs puissent aller raser le camp de Révanites. Parmi les informations récupérées après la bataille, les joueurs obtiendront les détails du parcours d'un transport de prisonniers, des officiers républicains capturés par les Révanites pour être interrogés.
- Une fois que les fuyitifs, Lana et Theron, se sont révélés aux Joueurs, ils vont les aider à obtenir des informations. Dans un premier temps, auprès le responsable des transports de prisonniers pour obtenir des informations complémentaires afin d'aller les libérer. Puis en deuxième lieu, sur les agents Révanites au sein de la République et de l'Empire afin de pouvoir infiltrer le campement des Révanites républicains sur l'île de la Crête céleste et d'y implanter un programme traceur dans leur système de communication qui permettra d'identifier leurs contacts parmi les forces envoyées lutter contre les Révanites.
- Les joueurs devront trouver le repère « La Torche », alias **Shae Vizla**, afin de pouvoir la convaincre de rejoindre les rangs de l'Alliance pour le grand combat final contre Revan et ses Révanites. Shae Vizla en manque de défis, obligera les joueurs à l'affronter afin de prouver que leur cause est digne de l'aide que pourrait leur apporter la Torche.

Joueurs de la République

Synopsis des Missions, en parallèles à celles de l'Empire.

Sur Rishi,

- Lors d'une de leurs aventures ou dans leurs recherches, les joueurs tomberont sur des informations concernant les Révanites et qui ont été transmises à Theron Shan. Les Joueurs devront suivre cette piste et d'en trouver la source afin de découvrir qu'il s'agit d'un groupe de Révanites souhaitant revenir dans la République. Les joueurs devront les aider à organiser leur défection. La première mission consistera donc à remonter les origines des informations reçues par Theron. Cependant, pendant la mission, un indicateur inconnu (qui n'est autre que Lana) leur proposera de faire usage de leur présence parmi les Révanites. Après avoir protégé l'intermédiaire des Lames Nova envoyées identifier le traître, les joueurs devront prendre contact avec l'expéditeur du message, dans le camp Révanite républicain sur l'île de la Crête céleste, pour le convaincre de l'aider à suivre le plan de Lana sur Yavin.
- Alors que les Agents impériaux de Lana obtiennent les détails du trajet d'un transport de troupes transitant par Rishi, qui n'est autre que le transport de prisonniers, les joueurs devront aider à libérer des soldats républicains et impériaux capturés par les Révanites, de plus ils trouveront également des informations sur l'officier Révanite en charge de ces transports. Ils sont donc envoyés le capturer dans un centre de communications dissimulé dans la jungle de Rishi.
- Les joueurs devront suivre la trace des cargaisons d'artefacts rakata utilisés par Arkous et Darok sur Rakata Prime et déplacés vers la nouvelle base de Revan sur Yavin IV. Les joueurs devront infiltrer les rangs des trafiquants afin de démanteler leur réseau. Pour cela ils devront interroger les pirates de la Crique, puis investir la base des trafiquants sur Rishi afin de pouvoir identifier et localiser le responsable du trafic sur Rishi.
- Une fois que les fuyitifs, Lana et Theron, se sont révélés aux Joueurs, ils participeront à l'effort de guerre direct en menant une mission de sabotage des lignes de ravitaillement Révanites. La mission

est très simple, investir un entrepôt des Révanites dans la Crique. La résistance sera cependant un peu plus rude que prévue et un officier Révanite, Jedi converti, parviendra à s'enfuir.

- Les joueurs devront trouver le repère « La Torche », alias Shae Vizla, afin de pouvoir la convaincre de rejoindre les rangs de l'Alliance pour le grand combat final contre Revan et ses Révanites. Shae Vizla en manque de défis, obligera les joueurs à l'affronter afin de prouver que leur cause est digne de l'aide que pourrait leur apporter la Torche.

La planète Rishi est un monde peu connu, mal exploré, des conditions que des pirates et autres contrebandiers ont utilisé pour se construire une base hors-la-loi. Un endroit idéal pour se cacher. Et cela concerne les deux camps.

la République peut y installer loin des regards un laboratoire pour améliorer ses soldats, et l'Empire y voit la Main de l'Empereur connaître une guerre civile entre la Furie et les Serviteurs.

Mais surtout, l'agent désavoué du SIS Theron Shan, la Sith renégate Lana Beniko, le Wookiee Jakarro et son droïde C2-D4 ont découvert que les Lames Nova, une des bandes pirates locales, sont alliés à leurs ennemis Révanites, ceux qui ont fait d'eux des renégats et des parias. Ils envoient donc des messages cachés pour attirer leurs alliés, et Lana Beniko a l'idée de créer une fausse bande rivale afin de les guider sur place.

Rejoints par leurs alliés, le groupe peut s'attaquer aux bases des Lames Nova. Mais difficile de récupérer beaucoup d'informations de ce côté. Ils ont suffisamment servi les Révanites et ne leur rapportent plus grand-chose. Ceux-ci ne font plus beaucoup appel à eux et sont sur le point de les lâcher. Leur destruction ne donne que deux pistes, en plus d'un grand nombre de prisonniers libérés qui demandent un leader pour les guider. Pour explorer ces deux voies, ils se séparent. Le trio Theron – Lana – Jakarro part sur une autre île, au nord, tandis que les autres pistent un groupe de mandaloriens menés par une certaine Torche. Derrière ce surnom se cache en réalité la légendaire Shae Vizla, à la recherche de nouveaux défis. Elle a abandonné ses partenaires Lames Nova car elle tenait à rester à l'écart de leurs autres alliés, ceux installés au nord. Là où Theron Shan a été capturé par des renégats de la République et de l'Empire alliés. Il a réussi à en profiter pour apprendre leurs plans. Les Révanites

prévoient de provoquer une grande bataille entre les deux factions galactiques durant laquelle leurs traitres en profiteraient pour frapper par derrière. Bataille qui a déjà commencé, et un brouilleur empêche de prévenir les chefs des deux flottes.

Le brouilleur détruit, il est enfin possible de contacter Dark Marr du Conseil Noir et le Grand maître des Jedi Satele Shan. Devant les preuves présentées, ils ne peuvent nier la menace Révanite. Il faut l'éliminer, et cela passe par une alliance temporaire, une coalition. Que leurs gouvernements respectifs ne peuvent accepter officiellement mais que les deux chefs locaux peuvent établir en cette occasion unique. Leurs hommes les suivent. Il y aura beaucoup à faire pour atteindre l'harmonie dans leurs rangs, tout le monde devra y mettre du sien. Et Theron Shan et Lana Beniko peuvent enfin réintégrer leurs hiérarchies respectives, lavés des accusations portées contre eux.

Yavin IV, de sinistres temples dans la jungle. Situé entre la voie Hydienne et le cœur des territoires Sith, la Percée Gordienne regroupe un grand nombre de systèmes mal répertoriés. Trois siècles avant le Traité de Coruscant, à la fin de la Guerre Civile des Jedi, le chancelier suprême Tol Cressa avait confié à un droïde de planification G0-T0 la tâche de classifier et réorganiser toutes les informations sur ce secteur. Malheureusement, plusieurs éléments de la série ont mal tourné, à l'image de celui qui est devenu un des plus grands seigneurs du crime de la Bordure Extérieure. Les grands travaux qui leurs étaient confiés n'ont pas pu être menés à leur terme. Le système le plus connu de la Percée Gordienne reste celui de Yavin, avec son soleil Yavin prime autour duquel tournent la planète Fiddanl, la comète capturée Stroiketcy et la géante gazeuse Yavin. Cette dernière possède 26 lunes, dont seulement trois sont habitables. Mais seule la quatrième et ses jungles attira des événements galactiques. Et ce à plusieurs reprises.

Le premier grand élément qui arriva sur Yavin IV fut le dernier Seigneur Noir de l'ancien Empire Sith, **Naga Sadow**. Ayant été vaincu lors de la Grande Guerre de l'Hyperespace, il venait se cacher loin de poursuivants de la République ou de ses anciens sujets qui s'étaient rebellés. De son ancienne puissance, il ne lui restait plus qu'un seul croiseur et son équipage. Dans la jungle locale, ses guerriers massassés se firent esclaves bâtisseurs et lui construisirent temples et statues. Mais le résultat n'était qu'une parodie de la grandeur qu'il avait connu, vide du pouvoir qu'il avait côtoyé dans les modèles originaux. Finalement, il s'installa une chambre de stase dans l'un de ces temples pour y

attendre qu'un apprenti vienne le réveiller quand la galaxie serait prête à être reconquise. Cet apprenti fut finalement le Jedi déchu Freedon Nadd, qui vint apprendre de lui mais l'assassina quand il jugea en savoir assez. Du Seigneur Noir des Sith, Yavin IV a donc gardé ces nouveaux éléments architecturaux, mais également une nouvelle race dominante : les massassis.

Mais que sont des massassis ? Et bien ce sont des Sith au sang pur. Oui, des cousins de la plus haute noblesse de l'actuel Empire Sith. Vous ne les trouvez pas ressemblants ? Et bien, c'est que les deux ont évolué bien différemment. Il faut se rappeler déjà que ceux installés sur Dromund Kaas sont à l'origine des hybrides. Le peuple Sith originel qui vivait sur Korriban a un jour vu débarquer des Jedi déchus qui se sont emparés par ruse des plus hautes dignités du pouvoir. Eux et leurs descendants se sont mêlés à la race locale pour créer des hybrides qui sont rapidement devenus la noblesse. Durant la Guerre de l'Hyperespace, d'autres esclaves d'autres races ont été capturés, remplaçant les Sith purs comme élément le plus faibles de la société impériale. Parmi ceux qui ont suivi l'Empereur Vitiate, ceux qui possédaient du sang de la race originelle ont conforté leur position dans la plus haute noblesse, allant jusqu'à massacrer ceux de leur peuple, voire de leurs familles, qui ne possédaient pas d'affinité envers la Force. Il ne leur restait plus qu'à prétendre au titre de sang pur.

Les Sith installés sur Yavin IV ont suivi un tout autre chemin. Le terme "massassi" était à l'origine un titre désignant les plus grands guerriers de Korriban. Ils étaient la garde d'élite du Seigneur Noir des Sith Naga Sadow, capables d'assassiner sur son ordre leurs officiers supérieurs, Sith compris, sans se soucier de leur survie. Seule une poignée parmi eux maîtrisait la Force, et servaient comme prêtres. Livrés à eux-mêmes dans cette jungle sauvage, ils perdirent leur vernis pour devenir de véritables bêtes sauvages. En mille ans, leur corps changea pour s'adapter aux besoins de leur environnement, les transformant en montagnes de muscles capables d'écraser en un coup de poing les gabarits de ceux qui avaient été leurs ancêtres. Mais ces nouveaux barbares n'ont jamais oublié leur fidélité aux Sith, un élément qui est resté central dans leur mythologie.

Freedon Nadd finit par revenir sur Yavin IV, mais sous forme de fantôme. Il guidait le jeune Jedi **Exar Kun**, le manipulant sur la voie des Sith avec pour but final de lui voler son corps. Il comptait pour ça sur les prêtres massassis qui devaient le briser lors d'un sacrifice rituel infligé aux étrangers. Mais en embrassant totalement le côté Obscur, Kun réussit à surmonter l'épreuve et bannit même le fantôme hors de portée et de danger. Il revendiqua l'héritage

des Sith, et les fantômes des anciens Seigneurs Noirs le reconnurent comme leur héritier. Les massassis reprirent le rôle de garde du corps qu'ils avaient autrefois sous Naga Sadow. L'ancien Jedi installa sa capitale sur la lune, et rapidement de nouveaux temples et statues s'élevèrent à sa gloire. Quand son second le trahit, il révéla la localisation de la base principale de la Confrérie des Sith, et la guerre vint jusqu'à Yavin IV. Ce fut l'une des toutes dernières batailles de la Grande Guerre des Sith, et une des rares où Kun et ses forces n'eurent pas l'initiative. Elle fut terrible. Incapables de se poser, les croiseurs de la République bombardèrent la jungle. Quant au Seigneur Sith, il sacrifia une partie de ses sujets pour alimenter un rituel de sorcellerie. Qui fut contrée par l'union de tous les Jedi présents dans les vaisseaux. L'énergie repoussée se déversa en incendie sur la jungle environnante. Entre les combats, le rituel et les flammes, on crut longtemps que les massassis avaient tous été exterminés. Durant les décennies qui ont suivi, les visiteurs passés sur la lune n'en ont trouvé aucune trace. Mais ils ne restaient pas non plus bien longtemps.

L'Empereur Vitiate commença ses opérations contre la République après la Grande Guerre des Sith et la mort d'Exar Kun. Et puisque les anciens Seigneurs Noirs des Sith avaient choisi un autre héritier que lui, un de ses premiers soucis fut de les faire taire. Il envoya des agents dans leurs tombes pour ce faire. Et comme Korriban était gardé par la République et les Jedi, il infiltra les siens dans l'Ordre et agit à travers eux. La famille Ovaïr fut particulièrement active dans la visite de tombes. Le maître Barel Ovaïr fut celui qui se rendit sur Yavin IV s'occuper de Naga Sadow. Un échec critique, qui lui fit perdre son apprenti Eison Gynt. Sadow s'empara du corps de ce dernier et quelques années plus tard débarqua sur Coruscant pour essayer de se venger de cette tentative d'assassinat. C'est par les récits de Barel Ovaïr que l'on apprit que les massassis étaient toujours vivants et s'étaient reconstitués sur leur petite lune.

Entre la Grande Guerre des Sith et le passage de Barel Ovaïr et Eison Gynt, le système de Yavin a connu une période de relais pour la pègre. La dernière bataille contre Exar Kun lui avait permis de se faire un nom, et le coin ne disposait pas d'intérêt justifiant une installation ou du tourisme. L'idéal pour des personnes cherchant à passer là où on ne les regardait pas. Ils ne placèrent pas de base à la surface de Yavin IV, ses prédateurs étant trop dangereux même sans compter les massassis. Ce fut dans une station en orbite qu'ils se retrouvaient. Il y eut aussi le seigneur du crime Goto, alias un droïde défectueux de la série G0-T0, qui utilisa beaucoup les travaux de ses frères de série, dont celui qui réunissait la cartographie de la Percée Gordienne avec toutes ses régions mal connues et inexplorées. L'idéal pour y

installer des cachettes. Il fut donc très actif dans les environs.

Récemment, une rumeur a commencée, racontant qu'une puissante armée aurait commencé à s'installer autour des temples Sith de Yavin IV. Et même que les massassis leur apporteraient un certain soutien. Que faudrait-il en craindre ?...

Joueurs de l'Empire

Synopsis de la suite des Missions de Rishi, en parallèles à celles de la République.

Sur Yavin IV,

- Arrivé sur Yavin, les joueurs sont chargés d'empêcher un sabotage planifié par les Révanites républicains. Leur participation dévoilée, les Révanites en question, bien plus nombreux que quiconque ne s'y attendait, se révoltent et prennent le contrôle de leur vaisseau. Les joueurs devront partir à l'abordage du vaisseau pour libérer les Républicains loyalistes et les aider à en reprendre le contrôle.
- Une fois la base identifiée, ils devront explorer les ruines des temples où les artefacts sont entreposés pour en déjouer les pièges. Les joueurs vont ouvrir le chemin pour la République sur Yavin. Leur rôle initial est de perturber la dernière livraison d'artefacts pour permettre au Républicain de se faire passer pour un trafiquant et, ainsi, accéder à leurs données sans que l'alerte ne soit donnée. Cependant, dans l'action, ils seront amenés à découvrir que les artefacts rakata semblent avoir éveillé quelque chose dans les ruines massassi. Lana Beniko les chargera alors d'explorer les ruines pour identifier la perturbation dans la Force et la neutraliser avant qu'elle ne vienne renforcer les forces Révanites.
- Alors que les combats éclatent sur Yavin, les joueurs sont chargés de participer à l'effort de guerre en allant soumettre la base d'une troupe d'élite dans une base retranchée dans la jungle de Yavin.
- La République a permis d'identifier le camp de prisonniers sur Yavin et a ensuite réduit au silence la station de surveillance, les joueurs participent à l'assaut sur le camp. Il est envoyé affronter directement les forces Révanites, avec pour objectif de les anéantir ou de les soumettre.
- Lorsque tous les objectifs sont atteints, l'Alliance de tous les dirigeants, mais aussi les groupes

d'interventions des Joueurs et de la République, partent affronter l'Ombre de ce que fut Revan.

Joueurs de la République

Synopsis de la suite des Missions de Rishi, en parallèles à celles de l'Empire.

Sur Yavin IV,

- Une fois sur Yavin, les Joueurs seront envoyés soutenir des soldats qui, après avoir investi un avant-poste Révanite, se sont retrouvés assiégés par les renforts ennemis. Sauf que les soldats en question sont... des Impériaux. Pire : sitôt l'avant-poste libéré, de nouveaux ordres arrivent : il faut rapidement intercepter une colonne Révanite pour capturer un officier possédant des informations particulièrement importantes. Les Joueurs n'étaient partis qu'avec un armement très limitée et les Impériaux ont perdu tous leurs officiers. Seule solution : les Joueurs doivent mener les Impériaux à la bataille, dans une embuscade qui leur permettra de se consoler en capturant celui qui lui avait échappé sur Rishi.
- Les Révanites reconvertis sont affectés à une station de batterie spatiale. Les joueurs vont profiter de leur aide pour infiltrer la station et permettre à la République d'en prendre le contrôle.
- Ayant fait parler l'officier Révanite, Lana et Theron apprennent l'existence d'un vaste camp de prisonniers sur Yavin. Les Joueurs vont participer à la mission de libération. Dans un premier temps, ils seront chargés d'affaiblir les défenses en détruisant un poste de détection, permettant de faire approcher les navettes de débarquement sans déclencher l'alarme. Ils seront dans ces navettes et auront alors la charge d'affronter les Révanites autour des baraques des prisonniers pour protéger ces derniers.
- Une fois que l'Empire a obtenu les informations relatives aux trafiquants, les joueurs se rendent sur Yavin pour infiltrer leur base et pirater leur système pour obtenir toutes les informations relatives au réseau.
- Lorsque tous les objectifs sont atteints, l'Alliance de tous les dirigeants, mais aussi les groupes d'interventions des Joueurs et de la République, partent affronter l'Ombre de ce que fut Revan.

Les renseignements récupérés par Theron révèlent que la base ennemie est sur la quatrième lune de Yavin. Où l'Empereur avait fait installer une académie pour sa garde personnelle, mais les Révanites l'ont ravagée. Les rares survivants en savent assez pour apprendre le plan de Revan : depuis qu'il a été battu par le Héros de Tython, le chef de l'Empire a replié son esprit dans un des temples locaux. Le chef des Révanites veut le pousser à occuper un nouveau corps afin de le tuer cette fois définitivement. La coalition doit déjouer son plan en détruisant la machinerie avant de le confronter. Un fantôme leur apprend aussi que leur adversaire n'est pas totalement Revan. Après toutes les tortures subies pendant trois siècles puis sa défaite à la Fonderie, son esprit s'est brisé. Littéralement. Le fantôme est sa partie lumineuse, résolue à disparaître après avoir fait son temps. Le corps est sa partie obscure, qui se refuse à partir avant d'en avoir fini. Il lui faut pour cela être vaincu, et ce sur toute la ligne. L'Empereur se revigore mais s'échappe en le narguant, et les champions de la coalition l'élimine physiquement. Il ne lui reste plus qu'à fusionner avec le fantôme qu'il a perdu et rejoindre le monde des morts. Peut-être, après tout n'y a-t-il pas de mort, il n'y a que la Force.

3 - CONCLUSION

Alors que les deux membres de la coalition se séparent, que retirer de cet épisode ?

Du côté républicain, pas grand-chose à part qu'il est possible de s'allier avec l'ennemi contre un ennemi commun. Une tactique qu'il sera peut-être possible de reproduire en retournant des Sith contre d'autres Sith ultérieurement.

Côté Empire, les changements sont plus importants. Le Conseil Noir a nommé Lana Beniko à la tête de la nouvelle organisation des Renseignements Impériaux, qui remplace les anciens Services Secrets jugés trop indépendants. Et le retour prévu de l'Empereur ne fait pas beaucoup d'heureux chez ceux qui s'étaient habitués à son absence. Nul doute qu'il prendra prochainement la tête d'une nouvelle faction qui s'opposera autant à la République qu'à la nouvelle vision de l'Empire de Dark Marr.

Une nouvelle coalition sera-t-elle alors possible ?

Et les Révanites, sont-ils condamnés après que la majorité de leurs forces aient été détruites à Rishi et Yavin IV ?

Où peuvent-ils encore jouer la carte du joker dans cette lutte prochaine contre l'Empereur ?...

République et Jedi, Si Alliance Forcée semblait reprendre le conflit entre République et Empire, le scénario a rapidement bifurqué. En jouant dans la faction des Jedi, on se retrouve rapidement à collaborer avec des autorités parallèles. Symbolisées par deux personnages.

Empire et Sith, Du côté de l'Empire, la menace principale est née sur Dromund Kaas, en plein cœur de l'Empire sous le nom de **Dark Vitiare**.

Sith hors Empire, Si Revan a sombré dans le côté Obscur la première fois à cause de l'Empereur, ses actions et ses ressources n'ont jamais été liées à l'Empire. Donc si on le considère comme un Sith (ce qu'il a été un temps), on peut difficilement le classer dans la même catégorie.

HOLOCRON



CONSEIL NOIR

LE SOMMET DE L'EMPIRE

Lorsque l'ancien Empire Sith a perdu la Grande Guerre de l'Hyperespace, toute sa hiérarchie s'est effondrée. Tous ceux qui avaient les moyens de participer au choix du dirigeant de l'époque étaient morts, de même que leurs lieutenants. Ne restaient que des soldats affectés ailleurs et de petits seigneurs aux territoires très limités. Même unis, ce qui était déjà très difficile pour des Sith de factions aussi diverses, ils n'envisageaient pas être assez capables pour résister contre l'armée de la République. De cette crise émergea celui qui se ferait connaître sous le titre d'Empereur, qui emmena ces survivants en exil jusqu'à Dromund Kaas. Un voyage et une installation dans un nouveau système qui modifia profondément la structure de l'Empire. Ayant réussi à se faire diviniser pour ne plus être menacé, le nouveau chef instaura un nouveau pallier pour nourrir l'ambition des apprentis. Un conseil de 12 membres chargés de superviser les différentes orientations de ces survivants. Une instance sans chef officiel car subordonné directement à l'instance suprême. Mais l'Empereur n'est pas toujours très présent sur le théâtre politique, leur laissant d'énormes latitudes. 1 360 ans plus tard, depuis que la République a annoncé sa mort il faut bien reconnaître qu'il y a une figure de proue au Conseil Noir : Dark Marr.

Le Conseil Noir est donc divisé en 12 domaines, baptisés sphères. Certaines se recoupent, font doublon. Mais c'est nécessaire pour empêcher le pouvoir militaire de finir entre les mains d'un individu unique. D'ailleurs, tous ont un jour été commandants militaires et sont capables d'aller se battre en première ligne. Ils sont à la tête d'organisations gigantesques où tous les Sith de l'Empire sont répartis. Mais les places de ces derniers ne sont pas fixes, ils peuvent changer. Il n'est pas rare qu'un conseiller propose un de ses poulains pour remplacer un de ses collègues sans héritier direct, quelqu'un qui pourrait les rejoindre sans avoir jamais travaillé dans cette sphère. Il est aussi déjà arrivé que l'Empereur perde sa foi en son Conseil Noir et envoie sa Furie exécuter tous ses membres, entraînant un renouvellement complet. Ce n'est pas arrivé depuis que l'Empire est revenu affronter la République, mais les guerres en cours ont fait tomber beaucoup d'entre eux. Lors du traité de Coruscant, leur nombre avait été réduit à 7

- Dark Marr,
- Mortis,
- Vowrawn,
- Jadus,
- Decimus,
- Vengean,
- Mekhis.

Depuis la reprise de la guerre, plusieurs sont tombés aussi, et parfois même leurs remplaçants. Les choses peuvent aller très vite, comme dans le cas de Dark Soverus que la République n'a découvert que lors du récent raid sur Korriban. Et comme il est aussitôt mort, le S.I.S. va avoir beaucoup de mal à identifier de quelle sphère il était chargé.

Voici une liste des sphères du Conseil Noir, et des membres qui y sont liés :

- Défense de l'Empire: **Dark Marr**.
- Offensives Militaires: Dark Vengean assumait ce rôle depuis la dernière guerre, mais il a été assassiné quelques temps avant qu'elle ne reprenne. Dark Baras lui a brièvement succédé avant de se proclamer Voix de l'Empereur. A suivi Dark Arho, tué lors de la bataille d'Illum. Le nouveau titulaire est **Dark Arkous**.
- Expansion et Diplomatie: **Dark Ravage**.
- Lois et Justice: **Dark Mortis**.
- Mystères: Dark Ekkage disparue durant la dernière guerre, elle a été remplacée par **Dark Rictus**.
- Philosophie Sith: **Dark Aruk**.
- Production et Logistique: **Dark Vowrawn**.
- Renseignements Impériaux: Dark Jadus et sa fille et apprentie Dark Zhorrid se sont dernièrement partagé le trône, mais se sont suffisamment attirés d'inimités auprès de tous les autres conseillers pour que la place soit devenue vacante.
- Savoir Ancestral: A la mort de Dark Arctis lui a succédé Dark Thanaton. Mais son Kaggath avec celui que l'on appelle l'**inquisiteur** lui a fait tout perdre.

- Science Biotique: Depuis la mort de Dark Acharon lors de la bataille de Corellia, on ne sait rien de son successeur.
- Stratégie Militaire: Dark Decimus a gagné son poste dans les derniers mois de la dernière guerre et a planifié la première grande campagne de la nouvelle, Corellia. Malheureusement pour lui, ce fut une défaite et il y perdit la vie. On ignore encore s'il a été remplacé.
- Technologie: Pendant la Guerre Froide, Dark Mekhis était chargée de préparer des super-armes en vue de la reprise des conflits. Elle fut tuée par l'agent du S.I.S. Theron Shan lorsque celui-ci infiltra sa base. Tout fut alors démantelé alors que Dark Hadra lui succéda. Cette dernière fut tuée sur Corellia, et la fille de Dark Karrid fut désignée par le Conseil Noir pour prendre la suite. Mais Theron Shan repassa par là et c'est **Dark Acina** qui dut gérer la crise des graines d'effroi.

L'Empereur annoncé comme mort. Sa Main, le seul organisme impérial capable d'outrepasser son autorité, complètement silencieux. Voilà le Conseil Noir libre de tout compte à rendre sur la politique de l'Empire. Eux qui s'étaient déjà plaints que leur chef leur impose le Traité de Coruscant. Quel est donc leur prochain plan pour affronter la République ? A moins que, sans personne pour les départager, ils se retournent les uns contre les autres...

CORSAIRES ET PIRATES

La loi est claire : l'État est le seul détenteur de l'usage légitime de la force. Cela signifie que les civils et leurs vaisseaux ne sont pas autorisés à être aussi lourdement équipés que leurs homologues militaires. Un croiseur converti en transports de passagers devra, avant d'être revendu (il n'y a pas de petits profits, sauf baisser le salaire des sénateurs), abandonner la grande majorité de ses armes de certaines de ses installations (prisons, laboratoires scientifiques...). Il ne sera plus apte à un combat spatial contre un vaisseau de même catégorie seul.

Que dire alors des embuscades à plusieurs ou des bâtiments de catégorie supérieure. Cela signifie aussi qu'un Ouragan BT-7 est sensé être le vaisseau personnel le plus lourd et le plus puissant de The Old Republic. Seul l'intercepteur Fureur impérial pourrait lui tenir tête, car

les Sith ont l'habitude de réquisitionner le meilleur pour eux avant de penser à leurs soldats. Le Fantôme X-70B est un cas à part car bien qu'il serve pour les actions d'une partie de l'armée impériale, il est taillé pour l'infiltration et la récolte de données. C'est un éclaireur, pas un chasseur de combat. Le Défenseur Jedi et le Mante D5, qu'affectionne bon nombre de chasseurs de primes, disposent de dérogations les autorisant un équipement supérieur du fait de leur assistance dans le combat contre l'Empire (pour les Jedi) ou dans la traque de criminels (pour les chasseurs de primes). Reste que des éléments comme le Cargo XS doivent se débrouiller avec un armement minimum pour éviter leur utilisation d'actes de piraterie. Évidemment, dans les faits, c'est loin d'être aussi simple et certains vaisseaux civils sont tout à fait capables de tenir tête aux derniers nés de la production militaire.

En théorie, il suffit que les contrebandiers fassent une demande pour devenir Corsaires de la République et bénéficier des mêmes avantages que les Jedi au niveau de l'armement et des équipements. Même si contrairement à eux, ils doivent payer les ajouts sur leurs vaisseaux de leur poche. Sauf que dans la réalité, c'est moins simple que ce dont se vantent les lieutenants de l'ancien Chancelier Suprême Dorian Janarus. Il faut qu'un sénateur inscrive le nom dudit contrebandier sur une liste spéciale, sans plus de paperasse administrative. Oui, c'est vrai. Mais s'approcher d'un sénateur et le convaincre de faire ce petit ajout n'est pas aussi facile. Il faut pouvoir justifier ce statut auprès de ce signataire, selon des critères laissés à sa discrétion. Il faut donc déjà disposer d'un certain réseau de contacts, d'une réputation et de moyens pour s'équiper. A moins de disposer d'un mécène qui met le pied à l'étrier et qui aplanit les difficultés de départ grâce à du pistou, le corsaire qui sera appointé aura déjà des années de métier derrière lui. Et l'autorisation d'équiper son vaisseau ne fait que légaliser une situation qui avait déjà cours depuis qu'il avait acquis son statut de capitaine.

La contrebande implique de transporter des marchandises d'un point A à un point B, généralement par des chemins que les représentants de la loi n'approuvent pas. Ce qui implique de disposer de moteurs boostés, assez rapides pour jouer la course avec d'éventuels poursuivants. Et si ça ne suffit pas, il faut avoir un armement capable de résister le temps de se remettre à distance. L'un comme l'autre étant bien entendu illégaux. Mais nécessaires dans un métier aussi dangereux. Il n'y a pas que les polices de la République, de l'Empire et des planètes concernées. Il faut aussi rajouter des bandes de pirates qui peuvent être intéressées par la marchandise. Des rivaux, soit du

capitaine, soit du fournisseur, soit du récepteur ou encore même du client.

La faune locale n'est pas à négliger non plus, animaux comme indigènes. Quand on choisit ce mode de vie, il est nécessaire de prendre ses précautions. C'est une question de vie ou de mort. Et ce n'est pas grave de violer une loi de la République ou de l'Empire de plus. Heureusement, il existe des territoires comme ceux sous contrôle du Cartel des Hutts, qui considèrent que tout marché est bon à prendre. Même ceux qui sont interdits ailleurs. Ainsi, sur Nar Shaddaa la Lune des contrebandiers, les garages spécialisés ont pignon sur rue.

Les Corsaires de la République sont engagés pour effectuer un travail qui s'apparente à de la piraterie. Tout pour affaiblir l'ennemi impérial. En réalité, recruter pour cela des contrebandiers est une mauvaise idée. Malgré leur équipement amélioré illégalement, il leur manque encore quelques éléments. Un cargo boosté peut avoir sa chance contre un croiseur démobilisé et en grande partie désarmé. Mais le garder immobile le temps de l'aborder, c'est une autre question. Il faudrait alors démolir ses moteurs, ce qui revient dans certains cas à condamner à mort ceux qui resteraient à bord de la proie pillée. Ce qui revient à plusieurs meurtres selon la plupart des tribunaux. Les pirates préfèrent généralement travailler à plusieurs vaisseaux. Un ou plusieurs cargos selon la taille des groupes, afin de remplir leurs soutes avec les marchandises volées.

Mais la majorité des vaisseaux sont des chasseurs, qui vont venir tourner autour de la cible afin de l'effrayer en égratignant sa peinture. Beaucoup d'esbroufe dans un style où eux seuls sont capables. Et l'esbroufe a toujours été quelque chose qui réussit aux pirates. Le dernier vaisseau nécessaire au groupe est un transporteur, qui permettra aux chasseurs de moins dépenser de carburant et d'énergie en déplacements inutiles afin que leurs pilotes puissent se concentrer sur le combat. Parfois, ces transporteurs vont même jusqu'à remplacer le(s) cargo(s) du groupe. Mais il existe aussi des pirates qui n'ont pas besoin de chasseurs. Ils disposent de vaisseaux-béliers, capables de perforer la coque de leur cible sans risquer d'être eux-mêmes détruits sous le choc.

Le titre de Corsaire de la République est un joli bibelot, qui permet à certains contrebandiers et criminels de se refaire une virginité juridique. Certains le font par patriotisme, mais d'autres aussi n'y voient qu'une opportunité de faire des affaires illégales tout en s'assurant une impunité sur le territoire républicain. Tout cela décidé par le Sénat de Coruscant. Mais quand on connaît la difficulté des dirigeants du Noyau à voir les priorités des

habitants de la Bordure, où se trouvent la majorité des candidats pour ces postes de Corsaires, on se demande parfois s'ils ont vraiment atteint leur cible. Ou s'ils l'ont oubliée, ignorant s'il y a des fruits à cueillir des victoires de certains d'entre eux. Ou même s'ils savent ce que sont ces fruits. Ceux qui sont restés indépendants s'en moquent. Et peut-être bien que pour les Corsaires, c'est la même chose.

EMPIRE INFINI,

LES CRÉATURES DE L'INFINI

Longtemps avant la fondation de la République, plusieurs empires se sont partagé la galaxie. Ils ont disparu aussi depuis tellement longtemps que même les historiens en sont réduits à des hypothèses à leur sujet. On se souvient des noms de certains d'entre eux : killiks, celestials, columis, kwa...

De ces derniers par exemple, on sait qu'ils étaient originaires de Dathomir et avaient développé des talents dans la Force, sans être affiliés au côté Lumineux ou au côté Obscur. Ils étaient neutres. Ils étaient capables de créer des trous dans l'espace pour voyager de planètes en planètes au travers de portails, baptisés Portails de l'Infini. C'est comme ça qu'ils découvrirent la planète Lehon, aussi appelée Rakata Prime dans certains documents. Et ce fut la fin de leur expansion. Ils leur apprirent tout ce qu'ils savaient, les aidant à passer d'une société primitive à une technologie leur permettant de voyager parmi les étoiles. Puis ils réalisèrent qu'ils se trouvaient face à une société belliqueuse, pratiquant le cannibalisme, et qui n'avait aucun intérêt pour l'équilibre cosmique. Le côté Obscur leur correspondait plus.

Prenant le nom d'Empire Infini, ils attaquèrent leurs voisins et les conquérèrent. Les kwa s'enfuirent jusqu'à leurs bastions de Dathomir et Tython, où ils s'éteignirent. Mais avant, ils prirent soin de détruire tous leurs Portails de l'Infini afin que les conquérants qu'ils avaient malencontreusement aidé à développer restent limités dans leurs déplacements. La seule chance qui restait à certains mondes. L'Empire Infini dura environ 10 000 ans, et s'étendit des Régions Inconnues (ou se trouve Lehon/Rakata Prime) jusqu'à la Bordure Extérieure en passant par le Noyau Profond. Il fut la dernière de ces grandes puissances galactiques avant l'émergence de la République et de l'Empire Sith.

Les rakatas de l'Empire Infini améliorèrent leur technologie en se basant sur le côté Obscur. Mélange de

science et de sorcellerie, ils réussirent à s'en servir comme source d'énergie pour faire fonctionner leurs créations. Ainsi, la colère d'un utilisateur pouvait suffire à activer un sabre-Force (qui inspireront aux Jedi leurs sabres lasers). Mais pour des installations plus grandes comme leurs vaisseaux, ils recouraient à des sacrifices. Il leur fallait donc ainsi d'énormes quantités d'esclaves comme matière première. Ceux qui vivaient ainsi sous leur joug n'avaient pas d'échappatoire en tant que main d'œuvre, leurs maîtres avaient complètement automatisé leurs fabriques telles que la Forge Stellaire pour les éléments de leurs flottes, ou la Fonderie pour leurs droïdes.

Ils avaient même développé le moteur infini, capable de générer n'importe quoi simplement à partir d'énergie. Il y a aussi les prisons mentales, qui séparent les corps des esprits des condamnés. La plupart de ces constructions étaient même capables de s'auto-régénérer si elles étaient endommagées. Du moins jusqu'à un certain point. Ils ont même terraformés certaines planètes, comme par exemple transformé Manaan en océan unique, Tatooine en désert ou encore Kashyyyk en forêt d'arbres géants. Sur ces planètes qu'ils ont transformé, de nombreuses légendes les évoquent sous le nom de Bâtisseurs. Sur Belsavis, la majorité de leurs installations sont encore incomprises par ceux qui ont mené des recherches dessus. La République y a surtout vu de l'intérêt envers ses prisons de stase utilisées pour enfermer une race adverse vaincue considérée comme impropre à l'esclavage. Bref, ce dont ils étaient capables est très loin devant tout ce qui est capable d'être fait aujourd'hui.

Il est question que l'Empire Infini ait couvert dans les 500 mondes, mais tous n'ont pas encore été identifiés. En tout cas, c'est clairement l'un des plus grands dont on ait connaissance. Mais tous les mondes qu'ils ont tenté de conquérir n'ont pas forcément cédé devant eux. Deux exemples sont particulièrement connus, et très parlant pour leurs héritiers. Sur Tython d'abord, les trahisons entre adeptes du côté Obscur sacrifièrent l'effet de surprise. Le vaisseau d'un commandant prédeur fut détruit, ne laissant comme seul survivant que son limier (l'esclave personnel doté de la Force d'un noble rakata). Grâce à ce dernier, les Je'daii (prédécesseurs des Jedi) purent se préparer à leur venue. Ils les repoussèrent lors des Guerres de la Force, élément fondateur de l'Ordre Jedi. L'autre défaite a eu lieu sur Korriban. Reconnaisant dans la faune locale d'autres adeptes du côté Obscur, le commandant de cette flotte avait tenté une approche négociatrice. Le légendaire roi Adas les écouta un temps, intégrant une partie de leur technologie à son peuple. Mais il finit par se retourner contre eux et les chassa de son domaine. De nombreuses guerres civiles ont secoué les 10

000 ans d'histoire de l'Empire Infini. Ce qui est normal pour un peuple guidé par le côté Obscur. Et leur technologie, tout ce qui les entourait, était nourri et leur renvoyait ce côté Obscur.

Au dessus de leur planète capitale, la Forge Stellaire était certainement le pivot de leur civilisation. Tous les vaisseaux de guerre dans lesquels ils se déplaçaient venaient de là. Et la Forge Stellaire voyait transiter énormément de corruption du côté Obscur. Mais finalement, ce qui les détruisit fut une maladie. Une épidémie qui les ciblait eux particulièrement. Accident de la nature ou attaque biologique pour causer un génocide ? Nul ne le sait. Puis les rakatas perdirent leur lien avec la Force. Là encore une raison inexpliquée. Et comme ils faisaient fonctionner toute leur technologie à l'aide de la Force, ils ne pouvaient plus y accéder. Les seuls survivants se cachèrent dans des grottes sur Lehon/Rakata Prime, où ils régressèrent jusqu'au niveau qui avait précédé l'arrivée des Kwa. Après 10 000 ans de règne sans partage, l'Empire Infini des rakatas s'est effondré d'un coup.

L'influence de l'Empire Infini des Rakatas sur la galaxie est très important. A commencer par les éléments qu'ils ont déclenché pour l'Histoire des Jedi et des Sith. Mais ils sont aussi indirectement responsables de la création de la République Galactique. En effet, c'est en étudiant leur technologie que corelliens et duros ont inventé l'hyperdrive moderne. En développant les transports spatiaux, ils ont pu coloniser d'autres mondes, qui furent la base sur laquelle la République s'est construite. D'autres technologies furent réutilisées telles qu'elles, comme sur Belsavis. Mais comme la transition s'est faite sur plusieurs siècles, tous ne connaissent pas cette influence. Elle a dû être réexaminée il y a seulement trois siècles, et le spécialiste alors était le Jedi Revan, qui fut pourtant un général plus qu'un chercheur ou un historien et qui sombra dans le côté Obscur pour devenir un Sith. Au sortir de la guerre des mandaloriens, il disparut avec son apprenti dans la Bordure Extérieure, en réalité l'espace impérial. Quand il revint, il visita plusieurs planètes pour retrouver des artefacts qui le mèneraient à Lehon/Rakata Prime et la Forge Stellaire. Dark Revan était prudent, il ne la poussera jamais à son maximum. Ramené du côté lumineux, il contribuera à détruire l'ancienne usine à vaisseaux. Définitivement, à moins que vous ne pensiez pouvoir la sortir d'un soleil. Revan a aussi laissé le moteur infini à un groupe de fidèles ongres sur Nar Shaddaa. Libéré de sa prison de stase impériale, il a voulu reprendre sa revanche à partir de la Fonderie, mais l'Empire Sith l'a arrêté et s'est emparé de l'installation.

Dernièrement, lors de l'attaque sur Belsavis pour libérer

les Maîtres d'Effroi, de nouveaux rakatas ont été retrouvés dans des chambres de stase. Et pas des dégénérés impuissants et primitifs comme sur Lehon/Rakata Prime. Des éléments issus de l'époque où ils étaient à leur sommet. Certains qui ont subi ce sort volontairement, des gardiens veillant au bon fonctionnement de la prison. Mais certains des pensionnaires dont ils avaient la garde ne sont pas aussi négligeables. A commencer par Soa le démoniaque, contre qui République et Empire Sith ont dû rapidement réagir pour l'empêcher de commettre de graves dégâts hors de sa Chambre de l'Éternité...

FORGE STELLAIRE

Dans l'Histoire de la Galaxie, la Forge Stellaire reste une station spatiale hors du commun et unique en son genre. Construite environ 30 000 ans BBY par le peuple Rakata, ce bâtiment est capable de produire à une vitesse impressionnante des vaisseaux de guerre et, ceci, de manière infinie. Cette capacité extraordinaire est due à la conception elle-même de la station. Construits à partir d'une sphère centrale, 3 gigantesques bras se déploient vers un soleil proche, apportant ainsi une source d'énergie incommensurable et intarissable aux fonderies. Cependant, cette seule énergie ne suffit pas à la création de vaisseaux : la présence d'une entité capable d'utiliser le Côté Obscur de la Force rendra le processus de fabrication possible.

La Forge stellaire est organisée selon un schéma de quatre niveaux principaux :

- Niveau 1, correspondant à un hangar où des vaisseaux de l'envergure d'un chasseur ou d'un cargo léger peuvent aisément atterrir.
- Niveau 2, directement relié au hangar et qui correspond aux entrailles de la Forge Stellaire, permettant également d'y voir les chaînes de montage.
- Centre de Commandement, point central de la station relié au Niveau 2 par un élévateur, où apparaît une carte holographique de celle-ci, accédant ainsi aux diverses matrices et aux différents systèmes
- Plate-forme d'observation, située au plus haut de la Forge Stellaire afin d'avoir une vue environnante de la station. Elle est reliée au Centre de Commandement par un élévateur.

En comparaison des possibilités de cet astronef, les défenses qu'il semble arborer peuvent paraître dérisoires. En effet, seules quelques batteries turbo-lasers protègent le hangar principal et les hangars secondaires. La véritable force de la Forge Stellaire vient de ses fonderies capables de produire instantanément plusieurs centaines voire milliers de droïdes de combat en cas d'intrusion, traquant les visiteurs indésirables piégés par les lourdes portes de sécurité.

Par ailleurs, le système de la Forge Stellaire est protégé par un champ d'énergie émis depuis le Temple des Anciens sur Rakata Prime qui piège tout vaisseau sortant de l'hyperespace et l'envoie s'écraser sur la planète en perturbant ses composants électroniques.

Conçue par les Rakata, la Forge Stellaire est le fruit de l'exploitation de différentes races par l'Empire Infini, premier gouvernement de l'Histoire Galactique. Ainsi, ce peuple extrêmement avancé au niveau technologique réduisit en esclavage bon nombre de populations, de Dantooïne à Kashyyyk en passant par Mana'an, Tatooïne ou encore Coruscant et Corellia, pour servir ses propres desseins et laisser sur quelques uns de ces mondes des cartes stellaires dévoilant l'emplacement de la Forge.

Cependant, la Forge Stellaire commença à absorber l'énergie maléfique dégagée par l'espèce des Rakata, cruelle et sanguinaire. Ceci contribua à ce que la station devienne un immense artefact sensible au Côté Obscur de la Force. Habitée par ce qu'on pourrait qualifier de volonté propre, la Forge Stellaire corrompt les Rakata et entraîna la chute de l'Empire Infini. Certains pensent encore aujourd'hui que le pouvoir de la station spatiale fut découvert et utilisé par les premiers Sith.

Plusieurs millénaires plus tard, les Rakata n'étaient plus que connus par un très faible nombre de personnes alors que d'autres se référaient à eux sous le terme de « Bâtisseurs ».

C'est durant les Guerres Mandaloriennes que deux Jedi, Revan et son apprenti Malak, découvrirent l'existence des cartes stellaires et furent petit à petit corrompus par ces objets maléfiques, les faisant basculer du Côté Obscur et ressuscitant les Sith. Après avoir trahi son Maître, Dark Malak s'appropriera la Forge Stellaire et commença à produire d'innombrables croiseurs de classe Interdictor et des nuées de chasseurs Sith. En 3956 BBY, la Forge Stellaire fut prise d'assaut par l'Ordre Jedi lors de la Bataille de Rakata Prime. Retranché sur la plate-forme d'observation, Malak y affronta son ancien Maître Revan. Malgré l'utilisation des corps de Jedi tués lors de l'attaque de l'Enclave de Dantooïne pour se régénérer lui-même, Malak fut vaincu. Frappée par les

feux combinés de centaines de croiseurs de la République et sabotée par Revan, la Forge Stellaire fut détruite.

INITIÉS, LA FORMATION JEDI

La première partie de l'enseignement Jedi est facultative, et est même la plus souvent sautée, car elle correspond à la tranche d'âge de sevrage et de découverte de l'affinité avec la Force. Ainsi, la majorité des enfants sont trouvés vers l'âge de trois ans (*Il est évident que cela dépend également de la vitesse croissance des espèces, en fonction du temps qu'il leur faut pour atteindre cette maturité. Mais nous considérerons ici les humains comme étant le choix "par défaut"*) et passent immédiatement à l'étape d'initié, mais certains peuvent être trouvés avant. Ceux qui sont détectés comme réceptifs à la Force plus tôt sont également envoyés au temple Jedi, et des tuteurs Jedi s'occupent des bébés. Ces derniers profitent de ce temps pour définir à quel clan d'initié un enfant sera envoyé.

La deuxième étape ainsi si peu évoquée, mais pourtant très construite, est celle d'Initié Jedi. Elle correspond à une tranche de 3 à 12/14 ans même si la finalité ne dépend pas de l'âge en lui-même. Les Initiés Jedi ne sont en théorie jamais seuls. On les rassemble en familles nommées clans, en fonction de certaines affinités et/ou caractéristiques, décelées par les Jedi qui les ont trouvés, ou qui les ont élevés s'ils furent trouvés très tôt. Il en existe beaucoup, et est possible qu'il y ait eu des ajouts/suppressions depuis :

- **Le Clan de l'Ours** : il rassemble les courageux que nul adversaire ne peut faire trembler.
- **Le Clan du Dragon** : il héberge les obstinés qui ne reculent jamais tant qu'ils ne l'ont pas choisi.
- **Le Clan Katarn** : on y regroupe les enfants les plus discrets, et qui utilisent parfois déjà la Force pour exalter leur compétence.
- **Le Clan Bergruuftha** : on l'appelle aussi le clan des fidèles, qui puisent dans leur fort intérieur pour se guider dans les ombres.
- **Le Clan Squall** : ceux qui l'honorent sont des individus particulièrement rapides, et qui tirent profit de cette vitesse.
- **Le Clan Heliost** : c'est la bannière des perspicaces, ceux dont les savoirs du Temple demeurent leur plus grande force.
- **Le Clan Thranta** : Nous ne savons que peu de chose sur ce clan hormis le fait que Thame Cerulian, le maître de

Comte Dooku, y était.

• **Le Clan Clawmouse** : Nous ne savons que peu de chose sur ce clan hormis la présence d'Ahsoka Tano, apprentie d'Anakin dans The Clone Wars.

• **Le Clan Tracor et le Clan Boma** : Dans ces deux clans sont rassemblés ceux ayant certainement une caractéristique en rapport avec le combat, chose qu'ils partagent tous les deux avec le Clan de l'Ours.

Les Initiés rassemblés dans un même clan partagent leur quotidien, jusqu'à leur nomination au rang de Padawan ou autre, si le conseil de la réassignation passe par là. Ils dorment, jouent, étudient, mangent et grandissent ensemble. Bien que les Jedi affirment souvent qu'ils perdent tout lien avec leur famille biologique, cette organisation en clan s'y rapproche à tel point qu'elle s'y substitue ; et les Jedi d'un même clan et d'une même génération gardent un lien étroit avec leurs sœurs et frères dans la Force.

Ce lien étant très puissant, il est nécessaire que chaque membre d'un clan se sente à sa place. S'il s'y sent étranger, chose très rare, l'Initié peut faire une requête au conseil de réassignation. Cette demande ne doit être ni demandée ni prise à la légère, au vu de l'impact qu'elle peut avoir.

Une des premières choses que l'on enseigne aux novices, c'est l'importance de leur tenue. Si elle est semblable - mais moins complexe - que celle des Padawans, chevaliers et maîtres Jedi, c'est pour les habituer à porter fièrement un tel costume. À travers la galaxie, il s'agit d'un véritable uniforme, par lequel les civils les identifient, et qui permet de guider la confiance envers les peuples. Et par l'importance, l'estime et le rôle que tout Jedi porte, savoir se montrer à la hauteur de ces espérances est tout autant important. Les Initiés apprennent très tôt à s'occuper eux-même de leur tenue, et à en prendre soin en toute occasion. Et pas simplement parce que les instructeurs le leur demandent, si c'est le cas, l'Initié n'a pas encore intégré sa place parmi l'Ordre Jedi, mais bien pour garder à l'esprit la notion de symbole qu'ils deviendront.

Mais il est clair qu'un tel jugement est surtout d'actualité en temps de paix. Vous pouvez être sûr que porter de tels accoutrements en plein Kaas City n'aura pas le même effet. Et même plus simplement dans des lieux où tout le monde n'a pas cette estime pour l'Ordre.

Il arrive que des Initiés recrutés un peu tard sont déjà habitués à des vêtements plus confortables, soyeux, aux couleurs éclatantes. La transition se trouve alors parfois difficile, mais nécessaire, au vu de l'importance de l'uniforme. Cependant, l'Ordre Jedi n'est pas aveugle non plus aux problèmes que cela impose.

Certaines espèces ne peuvent matériellement pas se permettre de porter de tels vêtements, généralement parce que leur corps n'est pas humanoïdes, et/ou qu'il dispose d'une structure particulière comme par exemple, un corps cristallin, gazeux... tout exotisme extrême que la galaxie est capable d'héberger. Les Initiés puis Jedi en question se contentent alors d'une écharpe, pour se démarquer des autres membres de leur espèces, et remplir ainsi le même rôle que les Jedi d'espèces plus classiques.

La formation des novices est répartie en trois piliers :

la Force, la Connaissance et l'Autodiscipline.

Les Initiés étudient la Force pour en comprendre et ressentir la nature.

La Force est souvent divisée par les deux manières de ressentir : **la Force Vivante** et **la Force Unificatrice**.

- **La Force Vivante** est brute, proche, comme une vibration fourmillante à chaque rencontre avec un être vivante. Sa disparition soudaine provoque un choc intense - comme c'est le cas avec la destruction d'une planète, si vous voulez en trouver un exemple dans les films - et toutes les aptitudes tangibles - à savoir, le saut, la course, les perceptions accrues, la télékinésie ou encore l'empathie - sont des techniques qui puisent dans la Force Vivante, et en font des Jedi ses agents.
- **La Force Unificatrice** est plus difficile à sentir, est s'approche plus d'une puissance stellaire. Les étoiles, les planètes, les astéroïdes, le temps et l'espace, qui, comme un murmure sur une onde d'eau, guide les Jedi. C'est par là qu'on le ressent la volonté propre de la Force. Et c'est par là que les prophètes Jedi essayent de lire l'avenir et le passé. Et je dis bien essayent, car, bien que nombres d'entre eux prétendent y parvenir, il n'y a rien de plus difficile et flou que de prévoir le futur, à tel point que les Jedi vraiment sages, tel que maître Yoda, n'oublent pas que cet art demeure limité.

Lorsque l'on enseigne la Force, on enseigne également les dangers du Côté Obscur, et donc les actes à éviter tel que la peur, la colère, la haine. Des passions pouvant faire déraisonner les Jedi. Or, lorsque de grands pouvoirs et de grandes responsabilités sont données à un fou, personne ne niera que les plus grands malheurs peuvent arriver. L'amour a de dangereux son côté sélectif du sentiment. En effet, un Jedi doit aider n'importe qui, sans mettre en avant certains au détriment des autres. D'autant plus que le

chagrin de la perte mène généralement à la vengeance, refermant ainsi la boucle vers les sentiments pouvant nuire à la conduite de quelqu'un. Et donc, d'un Jedi.

Enfin, l'usage de la Force est réparti en trois catégories: Les facultés de Contrôle, les pouvoirs de Sens, et les capacités d'Altération.

- **Le Contrôle** est enseigné aux Novices,
- **Le Sens** est pratiqué par les Padawans,
- **Les pouvoirs** d'Altération sont appris par les Chevaliers.

Cet ordre est important, puisqu'il faut d'abord se contrôler et se connaître soi, avant de pouvoir ressentir l'Autre, et ce n'est seulement après avoir compris ces "Autres" que l'on peut les manipuler.

Les novices sont initiés aux facultés de contrôle, car elles sont élémentaires non seulement au maniement de la Force, mais également à la survie des Jedi. Le contrôle dispose de maintes applications.

Par exemple, c'est avec le contrôle que Satele arrête le sabre de Malgus sur Aldérande. *Tutaminis*, qui absorbe l'énergie, mais à un niveau extrême ou encore tout un tas de facultés de guérison (*Curato salva*), et d'autres trases qui augmente la concentration sur la Force (*Altus sopor*).

La connaissance est le second pilier de l'enseignement des Initiés. Si les bibliothèques et salles d'Holocrons figurent parmi les attributs visibles des Jedi, ce n'est pas pour rien. Il s'agit probablement du pilier pour lequel le plus de temps est investi. Étudier les écrits des anciens, les pensées sur la Force, pour la comprendre à son tour, oui, mais pas que. Un bestiaire complet sur chaque forme de vie, l'histoire galactique, la géographie spatiale générale... quelque part, un peu tout, car la Force demeure en tout - pour la comprendre - et parce que tout Jedi devra être prêt à intervenir n'importe où dans la galaxie.

L'Autodiscipline est le dernier pilier. C'est par là que les novices apprennent à se battre au sabre laser, d'où un fort engouement pour ces cours, mais les maîtres Jedi refusent généralement les Initiés qui ne désirent que cela. Il s'agit de l'autodiscipline, pas du combat. On y apprend en premier lieu à se contrôler, contrôler ses gestes pour ensuite contrôler son sabre. D'ailleurs, les novices se voient munis de sabre d'entraînement qui ne tranche pas,

mais chauffant, au point de pouvoir roussir le poil et brûler légèrement la peau. Outre le côté personnel qu'un sabre laser doit avoir, il s'agit dans tous les cas d'une arme très dangereuse pour des utilisateurs qui ne sauraient pas s'en servir convenablement.

Pour le maniement, ce n'est qu'une fois la confiance des maîtres d'armes acquise que les novices apprennent des mouvements de base, ceux de la posture Shii-Cho, dite Forme I, Forme de la détermination ou Voie du Sarlacc. Cette forme n'est absolument pas spécialisée dans le combat, la défense, le renvoi des tirs de blaster, ou autre et c'est pourquoi peu de grands maîtres d'armes affrontent leurs ennemis de cette manière. Apprendre à la manier reste essentielle, puisqu'un palier crucial de tout maniement, et ses possibilités correctes permettent à tout Jedi - même consulaire, prophète, ou autre, qui n'use que peu de ses facultés de combat, généralement - de pouvoir brandir leur arme de manière symbolique et efficace.

Cela n'en fait pas la forme la plus importante : il s'agit de la Forme 0, qui consiste à la non-violence face au problème. En effet, un Jedi ne doit pas agresser. Il se défend. C'est pour protéger qu'il se doit d'être puissant. A quoi bon être pour la Justice, si on ne peut l'appliquer, faute de pouvoir arrêter le Mal ?

Après des années d'enseignement, il arrive à un moment où les novices doivent passer du grade d'Initié à celui de Padawan. C'est à ce moment qu'arrivent les épreuves Initiés. Le but est de distinguer trois points essentiels, qui dépendent des piliers du Jedi :

- Faire preuve **d'autodiscipline au combat** comme en méditation. Ne pas se laisser aller aux émotions, et être capable du contrôle de soi.
- Non seulement connaître le **Code Jedi**, mais aussi comprendre ce qu'il signifie et ce qu'il implique.
- Et enfin, prouver que la Force coule en soi, et que l'on n'est pas clos à ses messages et son fluide.

Une fois cela fait, les Initiés n'atteignent pas le grade de Padawan, mais permettent de créer des liens, et de l'estime, envers un chevalier ou un maître Jedi. Cependant, tous ne choisiront pas cette voie. On ne sert pas forcément la République en parcourant la galaxie avec un maître, l'Ordre Jedi est composé des Corps de Services Jedi, où on envoie généralement ceux qui échouent.

LEHON/RAKATA PRIME, LE CŒUR DE L'INFINI

Selon les sources, la planète s'appelle Rakata Prime ou Lehon. Le premier nom lui a été donné par les militaires de la République et les Sith de Dark Revan qui l'ont explorée les premiers. Technique et pratique, aucune poésie.

Les fonctionnaires civils qui se sont penchés sur ce cas après eux lui ont préféré le nom qui lui donnait les indigènes locaux, le second. Ainsi, selon sa source ou les documents que l'on essaye de recroiser, on pourrait croire avoir affaire à deux mondes distincts. Mais non, ils ne font qu'un. Le fait qu'elle intéresse peu de monde n'aide pas à corriger ce malentendu. Mais la planète est dans les Régions Inconnues, pas à proximité d'une grande route commerciale. Et puis, l'armée elle-même a ses raisons de ne pas encourager le tourisme local. Tout ce qui touche à **l'Empire Infini** des Rakatas est susceptible de poser problème. Or, Lehon/Rakata Prime est leur planète d'origine.

Les rakatas n'étaient qu'une race primitive quand les kwa ont débarqué sur leur planète. Un ensemble de tribus en guerre les unes contre les autres, les vaincus étant mangés par les vainqueurs. Les nouveaux arrivants entreprirent de les éduquer, les former à la Force et leur apprendre à développer leur technologie. Ils réalisèrent vite leur erreur : ils avaient contribué à construire un ogre totalement dévoué au côté Obscur et qui ne souhaitait qu'avaler la galaxie. Les kwa se sont repliés dès qu'ils l'ont réalisé mais il était trop tard.

A son apogée, l'Empire Infini comptera dans les 500 systèmes, le territoire le plus étendu actuellement recensé. Ils régnèrent sur la galaxie pendant environ 10 000 ans, du Noyau jusqu'à la Bordure Extérieure. Ils connurent plusieurs guerres civiles, mais c'est une épidémie qui les arrêta. Puis ils perdirent leur connexion avec la Force, or toute leur technologie était basée là-dessus. L'Empire Infini s'effondra. Sur Lehon/Rakata Prime, les survivants se terrèrent des cavernes et régressèrent. Ils redevinrent des tribus à la technologie primitive, s'affrontant et se détruisant les unes les autres.

Il y a trois siècles, quand Dark Revan a redécouvert la planète, il n'a plus trouvé que des dégénérés agonisants, leur seul espoir de survie étant des informations génétiques contenues dans un certain ordinateur et qui leur permettrait de modifier leur ADN et se restaurer. Revan ne s'est pas beaucoup penché sur leur cas, il était

plus intéressé par la station en orbite capable de créer des vaisseaux de toute sorte en étant automatisée. Lors de la bataille de la Forge Stellaire, la République voulut plus s'impliquer. Mais certaines des tribus restantes ne voulaient pas coopérer et d'autres ne se sentaient pas prêtes à se tourner vers l'extérieur. Au fond, ça arrangeait tout le monde que le système reste hors des limites à explorer, et il fut classé Site Historique à Protéger. On ne sait même pas si les dernières tribus rakata ont survécu et ont réussi à vaincre leur dégénérescence. Et si oui, pour combien de temps ?

Lehon/Rakata Prime était autrefois entourée d'un champ électromagnétique qui perturbait l'électronique des vaisseaux qui entraient dans le système. Ils se sont donc écrasés dans les océans et autour des îles tropicales de la planète. Leurs équipages se sont fait massacrer par des autochtones moins bien équipés mais plus nombreux et terriblement agressifs. Leurs cargaisons, quand elles étaient animales, ont souvent fini par diversifier la faune locale. C'est ainsi par exemple que ces îles sont peuplées de gizkas, ces petits lézards qui se reproduisent et se multiplient à vitesse grand V, trop vite pour qu'on puisse les éliminer un par un. Ce champ électromagnétique a été désactivé pour permettre à la République d'attaquer durant la bataille de la Forge Stellaire, et n'a pas été réactivé depuis. Pour cela, il nécessiterait des aptitudes que les rakatas ont perdu. Les commandes se trouvent dans le Temple des Anciens, faisant de ce bâtiment en ruines un sinon le plus important de la planète. Il y a trois siècles, il a perdu son champ de force qui empêchait toute personne ne remplissant pas certaines conditions de rentrer à l'intérieur. Qui sait dans quel état il est maintenant. Une autre conséquence de l'affrontement entre les troupes de l'amiral Forn Dodonna et du successeur de Revan, Dark Malak, est un ensemble de débris flottant en orbite, et rendant difficile l'atterrissage à la surface.

Il est difficile d'évoquer Lehon/Rakata Prime sans évoquer ses rancors. Ces prédateurs dont les plus petits dépassent les 5 mètres et les plus grands plus du double se sont facilement hissés au sommet du règne animal de la planète. Seul petit problème, ils n'en sont pas originaires. Leur espèce a vu le jour sur Dathomir, qui est aussi la planète d'origine des kwa. On ne sait pas si ces derniers les ont emmené avec eux lors de leurs premiers voyages, ou si l'Empire Infini a vu un potentiel en eux quand ils ont dévasté cette planète ennemie. En tout cas, c'est à cette période qu'ils ont été implantés. Quelques éléments ont pu se rajouter quand des vaisseaux en transportant se sont écrasés, mais ils sont minoritaires. Depuis que la population de Lehon a régressé technologiquement, certaines tribus ont apprivoisé des rancors et les utilisent

au combat. D'autres vivent libres et sauvages dans les jungles des différentes îles. Difficile de répertorier le reste de la faune locale quand une telle menace peut surgir à tout moment.

Le système de Lehon/Rakata Prime est classé Site Historique à Protéger, ce qui signifie que l'on ne peut théoriquement pas y accéder sans une autorisation spéciale. Mais il n'est pas particulièrement évident d'attribuer des gardes pour s'assurer en permanence de que ce soit bien fait. Des contrebandiers pourraient facilement y accéder. L'établissement d'une base permanente se verrait dérangée par les autochtones, et nécessiteraient une armée pour être maintenue en place. La Pègre n'a donc pas non plus d'intérêt à venir visiter. Mais les choses pourraient très bien changer prochainement. L'Empire s'est intéressé dernièrement à certaines technologies rakatas, et les Maîtres d'Effroi n'ont pas hésité à utiliser certains de leurs restes pour compléter leur armée. Certaines personnes ont donc effectué certaines recherches pour comprendre de quoi il s'agissait. Cela a engendré un engouement, qui s'est répercuté chez les collectionneurs d'artefacts et autres éléments archéologiques. Belsavis a permis de fournir une certaine quantité sur le marché, mais n'est pas un endroit idéal pour se servir. Alors pourquoi pas aller à la source, là où personne ne regarde ? Et voilà comment la planète serait ramenée dans la communauté galactique. A moins que certains aient réellement profité de son éloignement pour y installer une base militaire...

ORDRE DE SHASA

Shasa était une jeune Selkath de l'époque de la Guerre Civile des Jedi, qui eut lieu 4000 ans avant la Bataille de Yavin. A l'époque, Manaan était une planète neutre dans le conflit opposant les Jedi aux Sith, vendant du kolto à chacune des deux factions sans faire de différence. Cependant, la nature des Sith était telle qu'ils complotaient pour prendre possession de la planète entière afin d'avoir un approvisionnement gratuit et continu en kolto tandis que la République en serait privée. Les règles de Manaan interdisant toute violence et menaçant de détruire les sources de kolto en cas d'attaque, les Sith durent tenter de prendre le contrôle de la planète par des voies plus détournées.

Pour cela, les Sith enlevèrent des jeunes Selkath, dont Shasa, et les enfermèrent dans leur ambassade à Ahto. Là, des Jedi Noirs les initièrent au Côté Obscur de la Force. L'odieux plan aurait pu fonctionner si Revan n'était pas

intervenu. Averti de la disparition des jeunes Selkath par le père de Shasa, Shaelas, Revan s'infiltra dans l'ambassade Sith et parvint à retrouver Shasa et les autres disparus et à les convaincre que les Sith étaient néfastes. Les jeunes Selkath retrouvèrent la liberté et le gouvernement de Manaan punit les Sith en restreignant leur achat de kolto.

Peu de temps après la fin de la Guerre Civile des Jedi, Manaan subit une catastrophe économique qui ruina pour de bon la planète. Les Selkath regagnèrent les profondeurs de l'océan et retombèrent dans un état tribal dénué de technologie. Mais Shasa et son exemple étaient toujours là, et la jeune femelle fonda un Ordre de Selkath sensibles à la Force. Le but de cet Ordre était d'assurer la protection du peuple selkath par tous les moyens, toute autre considération étant secondaire. Leur maîtrise de la Force était faible, et la frontière entre le Côté Lumineux et le Côté Obscur était mince, mais l'Ordre de Shasa protégea le peuple selkath et le souvenir de son histoire pendant des millénaires. Il semble très probable que le nom de Ordre de Shasa fut donné bien après la mort de cette dernière, en hommage à sa dévotion sans faille pour son peuple.

Lorsqu'un membre était officiellement intégré dans l'Ordre, après avoir étudié pendant des mois, voire des années, aux côtés d'un mentor, il devait se forger une lame Fira, l'équivalent du sabre laser des Jedi, mais constitué de matériaux tangibles. La lame Fira est une lame simple incurvée faite dans le métal d'une ancienne moissonneuse à kolto abandonnée dans la Faille de Hrakert. Le métal est mélangé à du cortosis rendant la lame résistante aux sabres laser. La puissance de la lame se retrouve dans son nom : Fira, qui vient de Firaxan, une espèce de requin très agressif qui vit dans les océans de la planète. Le tout est fondu et modelé dans les cheminées volcaniques qui tapissent le fond de la Faille. Cette entreprise dangereuse permet d'éprouver une dernière fois les talents de l'initié avant son acceptation, ce dernier étant considéré comme faisant partie de l'Ordre uniquement lorsque sa lame est forgée.

Bien que l'Ordre de Shasa sut protéger les Selkath pendant 4000 ans, il faillit à sa tâche lorsque l'Empire Galactique redécouvrit Manaan. En effet, il ne put empêcher les Impériaux de conquérir la planète et de réhabiliter Ahto en paradis de luxe pour touristes, les forces et la technologie de l'Empire étant nettement supérieures. Les Selkath qui n'avaient pas été massacrés furent tout simplement réduits en esclavage et connurent les pires moments de leur histoire. Cependant, face à cette occupation, l'Ordre de Shasa ne s'avoua pas vaincu pour autant et continua d'entraîner les Selkath sensibles à la

Force dans un complexe minier sous-marin abandonné.

Leur nombre atteignait les 200 lorsqu'un étranger vêtu de noir vint les trouver. Il impressionna les Selkath (qui pensèrent que le légendaire Revan était revenu) et aida l'Ordre à lancer une attaque surprise sur Ahto en passant par les égouts de la ville. Les Impériaux furent pris par surprise et finirent par prendre la fuite, tandis que les touristes qui avaient été laissés sur place furent ensuite massacrés. En tant normal, les membres de l'Ordre n'auraient pas exécuté les touristes, mais le pouvoir de persuasion de l'étranger était si grand qu'il fit basculer les Selkath vers le Côté Obscur sans aucune difficulté.

Dark Vador venait de réussir là où les Sith avaient échoué 4000 ans avant lui : faire des Selkath sensibles à la Force un groupe dévoué au Côté Obscur et facilement manipulable. Nul ne sait ce que le Seigneur Noir fit ensuite de l'Ordre de Shasa, ni ce qu'il advint de l'Ordre après l'effondrement de l'Empire.

PACTE JEDI,

DISSIDENTS JEDI

Quand l'Ordre Jedi a affronté la Confrérie des Sith d'Exar Kun, cela a provoqué un traumatisme terrible. Pendant dix ans, chevaliers et consulaires ont refusé de se réunir en masse, les entraînant au bord de la rupture en tant qu'organisation. Il fallut au Conseil toute l'énergie de la jeune **Nomi Sunrider** pour que le Conseil Jedi réussisse à renverser la tendance. Elle fut nommée Grand Maître pour cela. Tout était restauré, tout allait donc pour le mieux. Pour le mieux ? Vraiment ? La prophétesse Jedi Krynda Draay se reprochait de n'avoir pas eu de vision de cette Confrérie, qui aurait permis de l'arrêter avant qu'elle ne cause trop de dégâts. Cela aurait évité la mort de son mari Barrison et la mutilation de son meilleur ami Haazen. Désapprouvant la gestion de la question du nouveau Conseil (Ulic Qel-Droma n'a jamais subi de punition clairement visible), et avec une animosité envers les Sith qui avoisinait la haine, elle organisa une société secrète qu'elle cacha aux autres Jedi. Ses affiliés devaient empêcher qu'une telle situation ne se répète, quitte à manipuler le Conseil. Et tant pis si ça affaiblissait ce dernier. En tant que prophète Jedi, Krynda, chef du Pacte Jedi savait ce qu'il fallait faire.

Barrison Draay était l'unique héritier d'une riche famille de Coruscant. Une dispense de l'Ordre Jedi lui avait

permis de continuer de faire tourner les entreprises familiales. Ainsi, à sa mort, Krynda et leur fils Lucien ne manquaient pas de ressources. Haazen, ancien apprenti Jedi ayant échoué aux épreuves et ancien bras droit de Barrison, reprit ce dernier rôle auprès de sa veuve. Il s'occupait ainsi des affaires les plus matérielles du Pacte pendant que sa supérieure préparait les prophètes qui devaient les guider, organisés en cercles spécialisés. Elle assura la formation de la plupart d'entre eux, notamment les quatre membres du Premier Cercle, tourné vers le destin de la galaxie : la miraluka Q'anilia, le feeorin Fel'n, la togruta Raana Tey et le khil Xamar. Incapable de voir l'avenir, le petit Lucien Draay devint un Jedi gardien afin de pouvoir assurer la protection de ce Premier Cercle, puis plus tard celle de tout le Pacte. Il y avait aussi à leur service de nombreuses ombres Jedi, chargées de récupérer des artefacts aux quatre coins de la galaxie afin d'empêcher que de mauvaises mains ne tombent dessus. Ils étaient rassemblés dans un entrepôt sur Odryn (planète d'origine des feeorin, où Fel'n était un puissant chef). Krynda et Haazen manipulèrent les affectations Jedi pour que leurs prophètes et leurs gardiens soient assignés en des lieux très proches les uns des autres. Leur plus grand succès fut d'affecter tout le Premier Cercle sur la nouvelle enclave de Taris, poste prestigieux et bien éloigné des regards du Conseil. Paradoxalement, ce furent deux prophéties qui causèrent la chute du Pacte. Deux de leurs prophéties. La première fut annoncée par Krynda en personne, on l'appelle la Prophétie des Cinq :

Dans la période de tribulations qui s'annonce, ils seront cinq. Un pour l'obscurité et un pour la lumière. Un autre pour l'obscurité se tient dans la lumière. Tandis qu'un autre pour la lumière se tient dans l'obscurité. Le dernier se tient à l'écart de tous. Et avec eux cinq, tout ce qui a été bâti s'écroulera.

Haazen, qui était en réalité un acolyte de la Confrérie Sith et l'assassin de Barrison Draay, y vit une occasion d'asseoir ses ambitions. Il manipula les différentes forces du Pacte pour devenir le cinquième de la prophétie, celui à l'écart. Et les quatre autres devaient devenir ses pions. Il voulait détruire l'Ordre Jedi, et être celui qui reconstruirait sur ses ruines. Finalement, ses interventions et leurs conséquences finiront par provoquer une guerre entre le Conseil Jedi et ses alliés. Mais n'anticipons pas trop.

Sur l'une des quatre lunes de Taris, les membres du Premier Cercle eurent une vision où un individu vêtu d'une combinaison spatiale les tuaient tous les quatre. Elle fut baptisée Prophétie de la lune Rogue, d'après le nom de

leur localisation à ce moment. Leur assassin portait la même tenue réglementaire que leurs Padawans pour leurs missions en apesanteur. Alors ils décidèrent de faire disparaître la menace. Ils assassinèrent leurs apprentis. Seul Zayne Carrick, formé par Lucien Draay, arrivé en retard, en réchappa. La responsabilité des meurtres lui fut publiquement mise sur le dos. Il ne dut sa survie qu'à l'aide de nouveaux amis, dont certains enfilèrent à leur tour la combinaison spatiale. S'ils n'avaient pas essayé d'empêcher cette vision, jamais le snivvien Marn "Gryp" Hierogryph n'aurait été là pour appuyer sur des détonateurs ou voler des sabres lasers à des moments cruciaux. L'enclave de Taris fut abandonnée le temps de l'enquête, mais ne put jamais être récupérée à cause de la Guerre des Mandaloriens. Lucien Draay fut nommé membre du Conseil Jedi, dernier coup d'éclat du Pacte. Le maître Xamar, doutant de plus en plus de ses chefs, finit par aller révéler la vérité au Conseil Jedi, provoquant une vraie guerre civile sur Coruscant. Haazen se dévoila alors, et l'ampleur de ses machinations était terrifiante (ou impressionnante, selon le point de vue). Mais il fut vaincu et mourut au combat, comme la quasi-totalité des leaders du Pacte. Les survivants des combats furent arrêtés et jugés. Seule une poignée réussit à s'échapper, sous le commandement d'un Lucien Draay résolu à échapper au côté Obscur et à revenir dans la Lumière.

Par bien des aspects, le Pacte n'a jamais atteint ses objectifs. Pire même, on peut les accuser d'avoir provoqué ce qu'ils ont toujours voulu éviter : le retour des Sith. Je ne parle pas ici de Haazen, le manipulateur Dark Nebul qui compensait ses faiblesses dans la Force par plusieurs artefacts volés aux anciens Sith. Mais en s'opposant au Conseil Jedi, il a poussé ses membres à se méfier des groupes qui dans l'Ordre contestaient certains aspects de leur doctrine. En premier lieu les Revanchistes, les plus évidents. Sans le soutien de leurs chefs, ces derniers ont dû se radicaliser. Certes, la corruption de Revan et Malak a été causée par l'Empereur. Mais si à l'époque d'autres maîtres Jedi étaient intervenus pour les seconder et les conseiller. Auraient-ils sombré dans le côté Obscur en aussi grand nombre s'ils avaient été mieux soutenus ? Seraient-ils quasiment tous devenus des Sith alors ? Toute cette génération aurait-elle été perdue sans ces interventions du Pacte ?...

REVANITES,

UNE SECTE AU SEIN DE L'EMPIRE

Tari Darkspanner n'était encore qu'une acolyte en formation sur Korriban, de longues années avant la signature du Traité de Coruscant, quand elle découvrit des éléments sur un seigneur Sith nommé Dark Revan. Il y avait là de quoi l'intriguer.

Aucune mention de l'Empire ou de l'Empereur, alors que ces éléments étaient indispensables à l'existence de Sith comme elle les connaissait. Elle chercha à creuser plus avant, et tomba sous le charme de cet ancien Jedi, génie aux multiples facettes, et dont certaines parties inconnues contribuaient à le rendre toujours plus intrigant. Et aux opinions si différentes de ce qu'elle avait appris à suivre. Grâce à certaines sources impériales, elle put en apprendre plus que l'individu lambda qui enquêterait sur le sujet. Mais des détails élémentaires lui échappaient toujours, ou alors elle a volontairement décidé de les ignorer. Finalement, elle a rassemblé autour d'elle des disciples, et ils ont commencé à vouer un culte à ce seigneur Sith mort depuis trois siècles et aux enseignements que Tari Darkspanner en tirait. Rapidement, face à une certaine hostilité de leur supérieurs, Conseil Noir en tête, ils sont passé dans la clandestinité. C'est ainsi qu'est né l'Ordre de Revan, que l'on connaît plus en tant que Revanites.

Dark Revan a basculé plusieurs fois durant sa vie entre Lumière et Obscurité. Les Revanites pensent donc que la voie du pouvoir dans la Force ne se situe à aucun des deux extrêmes. La Force est un tout. Elle est aussi ouverte à tous. Revan avait des camarades aliens, et même des droïdes. De nombreux apprentis aliens, qui n'auraient jamais pu être autorisés à aller sur Korriban, ont ainsi été formés en secret. Les mandaloriens avaient une grosse histoire avec lui, datant de l'époque où ils s'étaient affronté durant la Guerre des Mandaloriens. Ainsi, une alliance s'est formée avec le clan Farr, qui s'est développée bien plus profondément. Par extension, puisqu'il y avait ces nouveaux alliés, pourquoi ne pas en chercher d'autres ? Et l'Ordre de Revan accueillit parmi ses fidèles des individus qui n'avaient pas de lien avec la Force. Mais ils avaient d'autres qualités, qu'ils pouvaient développer pour mieux servir. Tari Darkspanner et ses lieutenants sont profondément patriotiques. Ils veulent réformer la société impériale selon les normes plus égalitaires qu'ils appliquent entre eux. Mais à aucun moment la trahison n'est envisagée. Pas question d'aider la République, même si elle applique plusieurs de ces mêmes normes. De plus, la

maîtresse de l'Ordre a une théorie : elle a découvert que Dark Revan était venu sur Dromund Kaas pour affronter l'Empereur, et comme celui-ci ne se montre jamais en public, alors c'est que Revan a gagné et pris la place de l'Empereur mais que le Conseil Noir le maintient prisonnier. Une théorie confortée par quelques visions de Force, même si imprécises. Et qui explique le refus de trahir. Si celui qu'ils idolâtrèrent est vraiment leur chef, ils ne doivent pas se détourner de lui mais au contraire tout faire pour le libérer. Ils ne sont pas assez forts pour le faire directement ? Tant pis, ils emploieront la ruse tant que ce sera nécessaire.

En tant que principal organe gouvernemental de l'Empire, le Conseil Noir ne peut pas accepter les Révanites et a déjà tenté de les détruire. En vain, cela n'a fait que les pousser à se cacher encore plus profondément dans la jungle de Dromund Kaas. Des assassins ont été envoyés pour Tari Darkspanner, alors elle ne s'adresse plus directement qu'à quelques fidèles triés sur le volet. Pour la grande majorité, elle n'est que le Maître, une silhouette de sexe indistinct vêtu de robes similaires à celles que portait autrefois Dark Revan. Pour certains même, elle ne communique qu'au travers d'un holo-transmetteur. Ceux qui la traquent ne savent même pas son nom. Dark Charnus, bras droit du membre du Conseil Noir Dark Decimus, a donc envoyé plusieurs espions pour infiltrer l'Ordre. Avec des résultats mitigés. Certains ont été démasqués et rien ne leur a été révélé. Pire, d'autres ont été convertis. Seule une petite poignée est revenue annoncer ce qu'ils savaient. Avec ces renseignements, il a pu organiser la capture, la torture et l'exécution de Tari Darkspanner et de plusieurs de ses lieutenants. Mais pas tous. Il a pu présenter ça comme une victoire, mais le fait est que l'autre existe toujours. Décapité, mais une nouvelle tête ne peut que repousser. Et des rumeurs se sont mis à courir que cette nouvelle version des Révanites serait sortie des limites de l'Empire, allant jusqu'à convertir des Républicains. Mais dans quel but ?...

STAR UNCHAINED WAR

LEGENDS

SURVIVE

2015

LES PERSONNAGES

BASTILA SHAN,

CHEVALIER JEDI

Bastila Shan était un Chevalier Jedi humain de l'Ancienne République. Possédant un talent rare parmi les Jedi : la méditation guerrière, Bastila était un élément précieux de l'Ordre Jedi, et fut choisie pour mettre fin à la Guerre Civile des Jedi en recevant la mission de capturer Dark Revan, le Seigneur Noir des Sith. Mais lors de la mission, Dark Revan fut trahi par son apprenti, et fut sauvé par Bastila. Sous une nouvelle identité, Revan repartit en guerre, cette fois-ci contre les Sith, et Bastila la forma à devenir un Jedi durant leur quête de la Forge Stellaire. Cependant, durant leur périple, Bastila tomba entre les griffes de Dark Malak, qui s'empressa de la torturer et de la faire sombrer du Côté Obscur afin de s'approprier son don de la méditation guerrière. Mais au final, Dark Malak fut mis en échec par Revan, et Bastila se repentit en aidant la République à vaincre les Sith. La Guerre Civile des Jedi prit fin, et Bastila fut sauvée par Revan.

Fille d'Helena Shan et d'un chasseur de trésor inconnu, Bastila Shan naquit sur Talravin, une planète des Mondes du Noyau. Durant son enfance, Bastila tissa une relation très forte avec son père, qu'elle croyait être victime de la cupidité de sa mère. En effet, le père de Bastila partait régulièrement à la chasse de trésors, le plus souvent sous l'influence d'Helena, qui voulait rapidement devenir riche. Cette influence se révéla plus tard néfaste, car le père périt lors d'une de ses chasses – une chose que Bastila n'apprit que bien des années plus tard. À un certain moment de son enfance, Bastila fit preuve de talents exceptionnels. En effet, elle entretenait une relation très puissante avec la Force, allant jusqu'à faire léviter des objets en tout genre. Mais devenir Jedi et intégrer l'Ordre Jedi ne faisait pas partie des ambitions, préférant passer suivre son père lors de ses nombreux voyages. Cependant, la décision de sa mère pesa plus lourd dans la balance, et Bastila intégra finalement l'Ordre Jedi, se séparant définitivement de sa famille.

Au sein de l'Ordre Jedi, Bastila Shan reçut une formation exemplaire, et se révéla être une Sentinelle Jedi hors paire. En parallèle, Bastila développa un pouvoir extrêmement rare : la méditation guerrière. Ce pouvoir permettait de stimuler à travers la Force le moral d'une armée entière et de réduire celui d'un ennemi – un atout précieux en temps de guerre. Alors qu'elle était encore Padawan, Bastila assista au discours du jeune Jedi Alek Squinquagesimus –

le futur Dark Malak – qui dénonça la neutralité de l'Ordre dans la guerre provoquée par les Néo-croisés Mandaloriens, et qui lança un appel à rejoindre l'armée de Revan le « Revanchard » dans sa croisade contre l'envahisseur Mandalorien. Bastila ne répondit pas cet appel, mais vit beaucoup de ses camarades Jedi rejoindre les rangs de Revan, une décision qui allait à l'encontre de la décision du Conseil Jedi.

En 3 959 av B.Y., les Guerres Mandaloriennes laissèrent place à la Guerre Civile des Jedi, ou Seconde Guerre Sith. Les héros Jedi des Guerres Mandaloriennes Revan et Malak, avaient pourchassés les vestiges de la flotte Mandalorienne jusque dans les Régions Inconnues, et à leur retour, ils étaient devenus les leaders du nouvel Empire Sith, portant les noms de Dark Revan, Seigneur Noir des Sith, et Dark Malak, apprenti Seigneur Sith. Soutenus par les vétérans des Guerres Mandaloriennes, et par les Jedi qui les avaient rejoint quelques années plus tôt, Dark Revan et Dark Malak entreprirent la conquête de la galaxie, guidés par le désir d'unifier la galaxie en vue de contrer une menace invisible posée par un Empire Sith qui avait germé dans les Régions Inconnues ; un Empire Sith qui était en fait à l'origine des Guerres Mandaloriennes.

Durant la campagne de Dark Revan, le Conseil Jedi décida d'envoyer un groupe d'intervention Jedi à bord du Léviathan afin d'appréhender le Seigneur Noir des Sith. Après s'être frayé un chemin à travers le Léviathan, Bastila et son groupe de Jedi parvinrent à piéger Dark Revan sur son pont. N'ayant d'autre alternative, Bastila se prépara à attaquer Revan, mais un événement inattendu interrompit leur altercation. Dark Malak, qui était à bord d'un autre vaisseau, décida de trahir son maître et donna l'ordre d'ouvrir le feu sur le Léviathan. Les dégâts provoqués par les tirs neutralisèrent Dark Revan, qui s'éffondra inconscient. Bastila, qui avait survécu aux tirs, décida de maintenir le Seigneur Noir en vie et demanda à ses compagnons Jedi de l'aider à le sortir du vaisseau. Une fois tirés d'affaire, le groupe de Jedi transporta Dark Revan jusqu'à l'Enclave Jedi de Dantooïne, où le Conseil Jedi décida d'effacer sa mémoire plutôt que de l'éliminer. L'opération fut un succès, mais la décision du Conseil n'avait pas entièrement été motivée par les principes de l'Ordre. En réalité, les maîtres du Conseil espéraient utiliser le nouveau Revan pour retrouver la piste de la nouvelle arme de Dark Malak : la Forge Stellaire. À l'issue du processus, les maîtres du Conseil offrirent à Revan une nouvelle identité, et un nouveau poste dans l'armée de la République. Bastila avait offert à Revan une nouvelle vie, et un lien très fort s'était créé entre eux dans la Force. Néanmoins, la guerre n'était pas terminée ; un nouveau

Seigneur Noir était né : Dark Malak, et ce dernier était au courant du talent de Bastila Shan. Un talent qu'il comptait bien rallier à sa cause par tous les moyens.

Un an après les faits, Bastila fut affectée à bord du vaisseau de guerre républicain Endar Spire, un croiseur classe-Hammerhead, en compagnie du nouveau Revan, soldat de la République. Lorsque l'Endar Spire se rendit dans le système Taris, il fut victime d'une embuscade tendue par les Sith dans l'orbite de Taris. Largement dépassé en nombre, l'équipage de l'Endar Spire évacua le navire à bord des nacelles de survie, et foncèrent à travers l'atmosphère de Taris jusqu'à la surface. Alors que Revan était toujours à bord du croiseur, un groupe d'intervention Sith mené par Dark Bandon se glissa à bord avec pour objectif de capturer Bastila. Mais cette dernière avait déjà évacué le navire. De son côté, Revan s'enfuit aux côtés du soldat Carth Onasi, juste avant que le croiseur n'explose en orbite. La nacelle de Bastila s'écrasa dans la ville basse de Taris, et avant qu'elle n'ait pu se mettre à l'abri, elle fut assaillie et capturée par les Vulkars Noirs, un gang de swoops violent et esclavagiste. Cependant, les Vulkars ignoraient que leur nouvelle captive était un Jedi, et ils se contentèrent de la mettre en jeu lors d'une course de swoops. Activement recherchée par les Sith, Bastila se laissa entraîner dans les tréfonds de la ville basse, attendant le moment opportun pour se libérer. Mais ses plans furent quelque peu interrompus par l'arrivée de Carth Onasi et de Revan, qui, après avoir remporté la course de swoops, se dépêchèrent d'éliminer les gangsters. Pendant ce temps, Bastila se libéra de sa cage et élimina Brejik, un traître à la cause des Beks Cachés. Une fois débarrassée des gangsters, Bastila fut surprise de reconnaître son ancien ennemi Revan.

Désormais libre, Bastila devait trouver un moyen de quitter Taris sans être capturée par les Sith qui avaient dressé un blocus total de la planète. Une occasion se présenta lorsqu'elle fit la rencontre d'un mercenaire mandalorien travaillant au service de l'Echange. Avec l'aide du mercenaire Canderous Ordo, Bastila, ainsi que Revan, parvint à infiltrer une base Sith afin de récupérer des codes d'identification requis pour passer le blocus. Une fois les codes récupérés, le mercenaire conduisit Bastila et Revan au quartier général de son boss, Davik Kang. L'objectif était de voler l'EbonHawk, un vaisseau cargo classe-Dynamique, qui était parqué dans les hangars de Kang. C'était un vaisseau rapide et puissant, qui n'aurait aucun problème à passer le blocus. La mission fut un succès, et Bastila et ses compagnons parvinrent à quitter Taris au moment où Dark Malak ordonnait le bombardement orbital de la planète. Après leur départ,

Taris fut réduite en cendres.

Bastila était sauve, et disposait d'un vaisseau ainsi que d'un équipage. Sa prochaine destination était l'Enclave Jedi de Dantooine. Là-bas, elle comptait convaincre le Conseil d'intégrer Revan dans l'Ordre en tant qu'apprenti Jedi. Une fois sur place, la demande fut acceptée, et Revan initia sa nouvelle formation, sous la tutelle de Bastila elle-même. En effet, le Conseil avait décidé de lui confier Revan, car il était évident qu'un lien de Force puissant les unissait. Et pour preuve, Bastila et Revan firent le même rêve. Un rêve dans lequel elles virent le Seigneur Noir des Sith Dark Malak faisant une découverte importante dans des ruines avoisinant l'Enclave. Lorsque le Conseil Jedi les jugea prêts, il les envoya enquêter dans les ruines de leur vision commune. Les ruines, qui étaient protégées par un très ancien droïde issu de la technologie Rakatan, abritaient trois salles, dont une seule se révéla être la chambre d'une Carte Stellaire menant sur la piste de la Forge Stellaire. Et pour y accéder, il fallait passer une série d'épreuves. Ces épreuves avaient déjà coûté la vie d'un de leurs frères Jedi disparu quelques semaines plus tôt. Mais ensemble, Bastila et Revan passèrent les épreuves et accédèrent à la Carte Stellaire. Cette trouvaille suffit à convaincre le Conseil d'envoyer officiellement Bastila et Revan sur la piste de la fameuse Forge Stellaire. La fin de la guerre reposait désormais sur leurs épaules.

Maintenant en mission officielle, Bastila partit à la recherche des autres Cartes Stellaires, toujours accompagnée par son équipage. Mais Dark Malak, qui était prêt à tout pour mettre la main sur Bastila, engagea un chasseur de primes pour la pourchasser. Et ce n'était pas n'importe quel chasseur de primes, puisqu'il s'agissait de Calo Nord, le meilleur chasseur de primes de son époque. Mais même le meilleur chasseur de primes n'était pas de taille face à Bastila et à Revan, car il périt sous leurs lames sur Tatooine, une autre planète abritant une Carte Stellaire. Pendant leur enquête sur Tatooine, Bastila tomba sur sa mère, Helena Shan, qui lui apprit que son père n'était jamais revenu de sa dernière chasse aux trésors, qu'il était probablement mort. Bastila demanda à savoir où son père s'était rendu, et alors que son enquête finit par la mener dans l'antre d'un dragon Krayt, elle découvrit son cadavre. Elle comprit alors que son père avait essayé de collecter une perle de dragon Krayt, un artefact précieux qui suffirait à fournir des soins à sa femme Helena qui souffrait d'une maladie non diagnostiquée. Son père ayant échoué, Bastila retourna voir sa mère et avec l'aide de ses compagnons, elle lui fournit l'argent nécessaire pour s'obtenir des soins. Bastila était enfin en paix avec son passé, mais son avenir était toujours menacé par Dark Malak.

Bastila retourna à la Forge Stellaire afin de faire son rapport au Seigneur Malak. Celui-ci, sûr de la puissance de Bastila, lui dit de s'isoler dans la salle de l'hologramme, car il savait que Revan et la République ne tarderaient pas à se montrer. Lorsque ce fut le cas, Malak lança sa gigantesque flotte à l'attaque de la flotte républicaine. Alors que la bataille faisait rage dans l'espace, Bastila attendait l'arrivée de Revan. Quand Revan arriva jusqu'à elle, Bastila neutralisa ses compagnons, et engagea l'ancien Seigneur Noir repenté en duel. Durant le duel, Bastila réalisa qu'elle n'était pas de taille à affronter Revan, et après de nombreux échecs, elle finit par demander la mort. Revan, qui était devenu un Chevalier Jedi émérite et accompli, refusa de mettre fin à sa vie, et lui proposa de revenir auprès d'elle du Côté Lumineux de la Force. Bastila accepta l'offre de rédemption. Désormais libérée de l'emprise du Côté Obscur, Bastila se lança dans sa méditation guerrière afin d'aider la flotte républicaine. Pendant ce temps, Revan affronta Dark Malak, et parvint à le tuer après un long duel acharné. Le Seigneur Noir des Sith était mort, et Bastila rejoint l'Ebon Hawk en compagnie de Revan, avant que la station spatiale quitte son orbite et s'effondre au cœur de l'étoile qui l'avait alimenté pendant des millénaires. La destruction de la Forge Stellaire marqua l'effondrement de l'Empire Sith, et Bastila reçut, au même titre que l'équipage de l'Ebon Hawk, la fameuse Croix de la Gloire pour avoir sauvé la galaxie.

Désormais rachetée aux yeux de la galaxie, Bastila Shan réintégra pleinement l'Ordre Jedi, tout en restant aux côtés de l'équipage de l'Ebon Hawk. Quelques temps après, Revan décida de partir pour les Régions Inconnues, en laissant tous ses amis derrière, à l'exception du petit droïde utilitaire T3-M4. Revan, qui n'avait pas le sentiment de s'être racheté entièrement, avait encore une mission à accomplir : détruire la menace Sith masquée dans les Régions Inconnues. Bastila, qui ne pouvait pas suivre Revan, programma discrètement le droïde T3-M4 pour revenir en espace connu si un malheur arrivait à Revan. Cependant, lorsque le droïde activa sa programmation spéciale, ce n'est pas Revan qu'il trouva, mais l'Exilé.

CARTH ONASI,

DE PILOTE À AMIRAL

A Coronet City, capitale de Corellia, se trouve un monument en plein cœur du Parc de l'Axe. Il est dédié à Revan et aux compagnons qui l'ont accompagné alors qu'il

s'opposait à Dark Malak : trois Jedi, deux droïdes, deux marchands, un guerrier mandalorien et un soldat de la République. Un seul. C'est peu. Mais de tous, c'est lui qui s'est retrouvé avec le plus de décorations et de récompenses. C'est lui qui a la carrière la plus chargée, et donc celui sur qui nous connaissons le plus de détails. C'est lui le héros auquel il est le plus facile de s'identifier pour la grande masse des soldats de la République cherchant un modèle. Un exemple qui rappelle que l'on peut sortir du rang et monter jusqu'aux plus hautes fonctions. Car c'est bien ce que Carth Onasi a fait.

Carth Onasi est né en 341 avant le Traité de Coruscant (av. TC), sur Télôs IV. C'est là qu'il a grandi, est tombé amoureux, s'est marié avec une femme prénommée Morgana et ils ont eu un fils qu'ils ont baptisé Dustil. Côté professionnel, il intégra les Forces de Sécurité de Télôs, la police et milice locale. Mais entre 323 et 311 av. TC, il commença à s'intéresser à ce qui se passait à l'extérieur de sa planète. Elle se trouvait dans la Bordure Extérieure, proche des frontières de la République. Et durant cette période, les Néo-Croisés mandaloriens attaquaient divers mondes proches de ces frontières. Que se passerait-il quand ils se décideraient à frapper plus près ? Télôs était une proie potentielle, riche et attrayante. Qu'arriverait-il à ses habitants s'ils attaquaient ? Qu'arriverait-il aux membres de la famille Onasi ? Carth s'inquiétait tant qu'il décida qu'il ferait tout pour les protéger. Il démissionna des FST, où il s'était taillé une certaine réputation. Et repartit de zéro en tant que pilote au sein de l'Armée de la République.

Carth se lia d'amitié avec Saul Karath, son officier supérieur. Celui-ci, impressionné par ses talents de pilote, le surnomma "Fleet", et cette appellation s'étendit rapidement à tous ses camarades. Il commençait à se refaire une petite réputation. Quand le commandant reçut le grade de vice-amiral, il veilla à emmener avec lui plusieurs officiers de confiance pour le seconder. A cette occasion, Fleet Onasi devint lieutenant. Sa première affectation ne se passa pas très bien. L'ennemi profita d'une erreur d'appréciation du nouvel officier de rang amiral pour anéantir une base de repos arrière. Les pilotes ne purent qu'observer impuissants les Bombardements de Serroco. Mais Saul Karath avait déjà derrière lui une longue carrière, commencée à la fin de la Grande Guerre des Sith. Il savait comment rebondir, et assura sa position par d'autres succès. Avant que les Jedi de Revan n'entrent en scène et bien entendu après, à leurs côtés. Ceux qui l'entouraient et lui restaient fidèles ne pouvaient que gagner en grade et en renommée. En 307 av. TC, les Guerres Mandaloriennes se terminèrent par la bataille de Malachor V. Même s'il restait quelques petits groupes

ennemis à désarmer, la menace était écartée. Carth Onasi demanda à quitter le service actif pour rejoindre sa famille, ce qui lui fut accordé.

Quitter ainsi l'armée permit à Carth d'éviter la corruption du côté Obscur qui s'emparait des troupes qui suivaient encore Revan. Pendant deux ans, celui-ci se transforma en Sith et prépara son retour en conquérant. En 305 av. TC, une flotte dirigée par Dark Malak et l'amiral Saul Karath attaqua Téos IV, premier mouvement d'une nouvelle guerre. Les dégâts subis détruisirent ce monde, le rendant impropre à la vie. Carth n'était pas sur la planète à ce moment-là. Il rentra pour découvrir sa femme Morgana parmi les morts et son fils Dustil parmi les disparus. Et le responsable était son propre mentor. Il jura de se venger, de venger les siens et de tuer ce responsable. Mais c'était quelque chose qu'il ne pouvait pas faire seul. Il n'y avait qu'un endroit où il pourrait trouver les ressources nécessaires. Il réintégra ainsi l'Armée de la République, où ses états de service irréprochables et les places abandonnées par des officiers déserteurs lui permirent de reprendre son ascension dans la hiérarchie militaire.

En 303 av. TC, Carth Onasi servait à bord de la Flèche d'Endar pour une mission spéciale, mais celle-ci n'alla pas plus loin que Tàris. Le vétéran, déjà considéré comme une légende par les recrues, s'échappa d'un piège de Dark Malak en compagnie d'un des plus étranges passagers du croiseur. Il s'agissait en réalité de Dark Revan, dont la mémoire avait été effacée par le Conseil Jedi. Avec la Jedi Bastila Shan, ils furent les trois seuls survivants de cette expédition et la base choisie pour la reconstruire. Pendant l'année qui s'écoula, Carth participa à la recherche de la Forge Stellaire, source de la puissance de cette version des Sith. Il fut choqué plusieurs fois par des découvertes inattendues. Comme l'identité de son compagnon de voyage, le pourquoi et le comment. Ou encore le fait que son fils soit toujours en vie, et étudiait à l'Académie Sith de Korriban. Il retrouva Saul Karath, et participa à sa mise à mort. Nouvelle surprise, cela ne l'apaisa pas. Mais tous ces événements le conduisirent à une introspection et se rendit compte de tout ce qu'il lui arrivait en refusant à affronter depuis la mort de Morgana. Au final, il retira de tout ceci bien plus de paix intérieure qu'il ne l'attendait.

Après la victoire de la Forge Stellaire, Carth Onasi resta au sein de l'Armée de la République. Quand Revan repartit pour les Régions Inconnues, il disait qu'il laissait la République entre ses mains. De fait, il était aussi fidèle à son ami qu'à la cause qu'il avait juré de défendre. Et il n'hésitait pas à se décrire comme un de ses officiers. Il finit par atteindre le dernier échelon des rangs militaires, celui d'amiral dirigeant une flotte. Cinq ans plus tard, c'est à ce

titre qu'il s'occupait de convoier du matériel pour le Projet de Reconstruction de Téos, sa planète natale. Mais aussi du cas Meetra Surik, plus connue sous le surnom de Jedi Exilée. Quand Dark Nihilus tenta de détruire de nouveau Téos IV, ses troupes s'interposèrent. On sait peu de choses sur la fin de sa vie, trois mondes dont Tatooine revendiquent l'emplacement de sa tombe. Mais au fond, le seul fait que sa carrière soit passé d'une extrémité à l'autre du champ des grades existants ne suffit-il pas pour démontrer combien ce soldat fut important pour son époque ? Et les grands soldats marqueront toujours les générations futures qui suivront la même carrière.

DARK BARAS, LE MAÎTRE DES INTRIGUES

Né quarante-quatre ans avant le traité de Coruscant, le futur Dark Baras appartient à une famille bénie par la Force. Sa sœur siégea au Conseil Noir en tant que Dark Ekkage de la Sphère des Mystères. Lui-même fut choisi comme apprenti par un autre membre du Conseil, Dark Vengean de la Sphère des Délits Militaires (ou Offensives Militaires selon la traduction). Il le servit d'ailleurs jusqu'à ce qu'il meure, avant de lui succéder. Il avait déjà décliné une fois de faire partie de ce groupe dirigeant l'Empire, à la fin de la Grande Guerre Galactique. En tant que chef militaire, cet inquisiteur s'est imposé en faisant face à des Jedi tels que les maîtres Wyellett et Nomen Karr. Il fut même choisi comme diplomate en chef pour représenter son camp dans les négociations de paix. Il était reconnu comme un stratège militaire et politique de haut vol, le maître d'un des plus redoutés services d'espionnage, infiltrant ses rivaux et ses alliés tout comme le commandement de la République. Bref, un des plus puissants membres de la hiérarchie en dehors du Conseil Noir. Et comme tout bon Sith, il attendait son heure pour s'emparer du plus possible.

Pendant longtemps, la plus grande année de Dark Baras fut celle du Traité de Coruscant. Alarmé par certaines visions de l'avenir, l'Empereur avait voulu temporiser et avait demandé aux membres du Conseil Noir de négocier une paix. Il lui semblait qu'il fallait se reconstruire. Mais les sept survivants du conseil n'étaient pas de son avis et plusieurs protestèrent. Le plus virulent fut Dark Vengean, mais la parole de leur chef divinisé faisait force de loi. Comment conserver la main haute sur ces négociations en étant demandeur ? Dark Baras proposa un plan : le grand moff Kilran et Dark Angral exécuteraient un raid sur

Coruscant pour prendre la capitale ennemie en otage. Les représentants de la République seraient obligés d'accéder à toutes leurs demandes. Il fut récompensé en recevant le poste de diplomate en chef de la délégation qui irait sur Alderande. Son plan fut une réussite et il lui fut proposé pour la première fois de rejoindre le Conseil Noir. Il déclina la promotion. Ce n'était pas encore le moment, il serait trop exposé pour ce qu'il voulait faire. De plus, il y avait Dark Angral à gérer qui n'appréciait pas de découvrir qu'il n'avait été qu'une simple diversion. Et un complot d'une maître Jedi ayant basculé dans le côté Obscur suite au traité et cherchait à relancer la guerre en l'impliquant, lui. Il lui fallut unir ses forces à son rival pour que cette paix tant voulue continue. Et leur permette de rassembler leurs forces. La Jedi démasquée, dénoncée par les siens et vaincue, ils purent se séparer et reprendre leurs ambitions personnelles. Dark Baras redevint le bras droit de son maître Dark Vengean.

Pendant dix ans, Dark Baras plaça des pions à plusieurs postes-clés de la galaxie. Il avait ainsi sous ses ordres une des plus importantes organisations de renseignements, avec les services secrets des deux puissances et celle du Linceul. On lui connaît peu d'apprentis, car il les remplaçait aussitôt chez des rivaux pour les espionner. Voire même chez des alliés. Car chez les Sith, on ne reste partenaires que jusqu'à ce que l'un trahisse l'autre. En étroite collaboration avec Dark Vengean, il prépara un plan qui devait faire s'effondrer la paix en temps voulu. Ce moment était presque arrivé quand un imprévu faillit faire dérailler la machine : son ancien ennemi Jedi Nomen Karr menait une chasse contre ses espions grâce aux talents de sa nouvelle apprentie. Vite, il fallait que Baras trouve un agent capable d'éliminer cette menace. Il le recruta sur Korriban, parmi les initiés Sith de la noblesse. Et tant pis si certains rivaux voulaient l'utiliser pour infiltrer son organisation, le premier ordre fut de tuer le surveillant intermédiaire qui se voulait manipulateur. Ce jeune guerrier fut un véritable succès. Il remonta la trace de Nomen Karr, l'affronta, le vainquit, dévoila le côté Obscur qui le rongait et même fit passer cette apprentie du côté de l'Empire. Plus aucun obstacle ne s'opposait au Plan Zero, il pouvait maintenant faire s'effondrer la paix. Plusieurs officiers du haut-commandement républicain furent assassinés, poussant les survivants à déclarer la reprise de la guerre. Parmi les victimes de ses tueurs se trouva aussi Dark Vengean, qui libéra ainsi opportunément sa place au Conseil Noir pour son second. Et cette fois-ci, Dark Baras se garda bien de la refuser. Il ne tarda pas non plus à annoncer qu'il était la nouvelle Voix de l'Empereur, un adepte de la Force en communication mentale avec leur chef suprême. Tant que ce dernier ne le

contredisait pas, il pouvait en son nom diriger tout l'Empire sans opposition.

Bien entendu, il n'était pas vraiment la Voix de l'Empereur. Le vrai était prisonnier sur Voss, un rituel maintenant la conscience de leur maître avec lui. Les seuls autres à connaître la vérité étaient des serviteurs directs du chef de l'Empire, la Main de l'Empereur. Après la défection du seigneur Scourge, ils nommèrent une nouvelle Furie de l'Empereur. Dark Baras avait tenté d'éliminer son dernier apprenti, le jugeant trop dangereux. Voilà un candidat parfait à soutenir, avide de vengeance. Leur première action commune fut d'empêcher Dark Ekkage d'être libérée par les agents de son frère. Leur réunion les aurait rendu trop puissants. L'Empereur fut libéré de Voss et confirma sa nouvelle Furie. Au sein du Conseil Noir, Dark Vowrawn de la Sphère de la Production et de la Logistique contesta la prééminence de Dark Baras. Lors de la bataille de Corellia, il fut sauvé des assassins de la fausse Voix par l'envoyé de la Main. Ils unirent leurs forces pour détruire la base de pouvoir de leur ennemi commun sur la planète, libérant notamment un fantôme de Force qui l'approvisionnait en visions. Vowrawn utilisa ses ressources politiques pour provoquer une confrontation directe devant le Conseil Noir, sur Korriban. L'Empereur étant trop faible pour intervenir, c'est un duel qui les départagea. L'apprenti abattit son ancien maître. Ses plans ainsi exposés, le pouvoir de Dark Baras fut brisé. Qu'il soit mort, emprisonné ou exilé, cela importe peu. Le Conseil Noir a veillé à ce que son organisation soit démantelée pour ne plus servir à personne. Ainsi en est-il des Sith qui échouent.

DARK MALAK,

L'ASCENSION DU SITH

Lorsqu'en - 3 976, Mandalore l'Ultime lança sa croisade contre la République Galactique, Squint n'était encore que Padawan mais il suivit Revan comme son maître attiré. Des hordes de guerriers sanguinaires appelés Néo croisés déferlèrent sur la République détruisant tout sur leur passage comme lors du massacre de Cathar, et Revan fonda le mouvement Revanchiste. Les revanchistes étaient une faction de l'Ordre Jedi qui désobéissait au Haut conseil Jedi en rentrant dans une guerre ouverte avec les Mandaloriens. Squint n'avait pas de doute à ce sujet, la République était en danger et les Jedi devaient voler à son secours.

Squint enquêta avec Revan sur différents mondes et prouva les atrocités commises par les Mandos. Par ailleurs, les revanchistes allaient rentrer en guerre et Squint se dirigea sur Taris afin de recruter des Jedi pour sa cause. Là, il rencontra Zayne Carrick que maître Lucien Dray lui avait demandé de retrouver. Squint expliqua à Zayne qu'il partait sur le front combattre les Mandaloriens à Suurja. C'est à Suurja que Squint fut fait prisonnier par les Mando et emmené sur la station de Flashpoint pour y être étudié par le scientifique Mandalorien Demagol comme d'autres personnes sensibles à la Force. Demagol tentait tous types d'expériences inhumaines sur Squint et ses compagnons dans le but de percer le secret qui liait les Jedi à la Force. Malheureusement pour Demagol, son dernier patient n'était autre que Zayne Carrick, qui, aidé du renégat Mandalorien Rohlan, mit hors d'état de nuire le biologiste. Squint eut la stupéfaction de voir Zayne et fit la connaissance de la charmante Jarael. Alors que Demagol voulait commencer ses expériences sur l'Arkanienne, Squint pris sa place pour lui éviter des souffrances atroces.

Les amis de Zayne mirent en place un leurre. Marn Hierogryph se fit passer pour un amiral républicain et faisant exploser plusieurs charges sur la station, ils libérèrent le bouclier énergétique protégeant la colonie des radiations de son étoile toute proche. La station fut évacuée. Zayne et Rohlan en profitèrent pour libérer tous les Jedi présents, dont Squint. Demagol fut fait prisonnier et les Jedi repartirent sur Coruscant. Squint se chargera d'escorter Demagol sur Coruscant pour l'y juger. A jamais il avait une dette envers Zayne et ses compagnons pour lui avoir sauvé la vie. Demagol ne put être jugé de suite puisqu'il tomba dans le coma. Squint reprit son chemin et continua d'enrôler des Jedi pour la cause revanchiste.

Revan lui demanda d'aller sur Omonoth à sa place pour rencontrer le seigneur Arkoh Adasca. Adasca avait en fait généré sans le dire à personne une rencontre entre les grands dirigeants du conflit. Ainsi Revanchistes, Mandaloriens et Républicains furent représentés respectivement par Squint, Mandalore l'Ultime et l'Amiral Saul Karath. Lucien Dray et Zayne Carrick étaient des invités surprise. Adasca voulait vendre un prototype de super arme, un système de contrôle des Exogorth, des vers géants de l'espace pouvant engloutir des planètes entières. Zayne réussit à faire dégénérer les discussions. Il s'allia ponctuellement avec Lucien Dray et déguisé en Néo Croisé, il introduisit une bagarre qui dégénéra à l'aide de Squint en pugila. Tous se retrouvèrent à combattre les uns contre les autres. Squint tenta de prendre à parti Mandalore mais fut repoussé. Finalement, la bataille se termina par la fuite des leaders et la mort d'Arkoh

Adasca.

Durant la guerre, Squint croisa de nouveau Zayne Carrick. Non seulement il plaida en sa faveur mais il l'aïda à évacuer de Jebble durant la débâcle Mandalorienne dû au talisman de Murr et à la peste Rakghoul.

La fin des guerres Mandaloriennes contre Mandalore l'Ultime sonna la fin de l'état de grâce pour celui qui se faisait désormais appeler Malak. Son maître Revan dit le Revanchiste tua Mandalore de ses mains sur Malachor V. Ce conflit aura révélé premièrement la faiblesse de la République Galactique et de l'Ordre Jedi et deuxièmement une voie différente et plus sombre pour Malak et son maître. Revan trouva sur Malachor V les ruines d'une ancienne Académie Sith et s'enfonça dans le côté obscur entraînant avec lui Malak.

Les deux héros des guerres Mandaloriennes cherchèrent un temps la piste des Vrais Sith, héritier de l'ancien empire de Naga Sadow. Ils rencontrèrent l'Empereur Vitiate, qui, fort de ses pouvoirs inégalés dans la Force, fit sombrer les deux Jedi du Côté Obscur, et les envoya comme éclaireurs contre la République. Mais Revan et Malak combattirent l'emprise de l'Empereur, et se lancèrent à l'assaut de la République pour leurs propres intérêts. Malak devint l'apprenti Sith de Dark Revan, comme il fut son disciple lors de sa quête au sein du Mouvement Revanchiste.

Sur Dantooïne, les deux acolytes firent une découverte archéologique majeure. Ils trouvèrent dans une tombe une carte stellaire indiquant le chemin vers une arme absolue : la forge stellaire. Malak dû se rendre en compagnie de Revan dans différents mondes pour compléter cette carte jusqu'à Rakata Prime. Lors de ses tribulations, Malak tenta d'assassiner son maître afin d'obtenir le titre de maître Sith. Mais il échoua, et au terme d'un duel particulièrement sanglant, Revan coupa la mâchoire de son apprenti d'un coup de sabre. Désormais Malak serait dans l'Obligation de porter une prothèse métallique afin de pouvoir parler à nouveau. La planète Rakata Prime n'était plus que l'avatar d'une civilisation jadis grandiose et ayant créé la fameuse Forge. Dark Malak pris possession de l'arme et lança la production à la chaîne de croiseurs de combat du même type que son terrible Léviathan.

Les projets de Revan peuvent alors commencer. Dans l'espace républicain sort donc une flotte gigantesque prête à attaquer les mondes de la République Galactique. Le pire de l'Histoire, c'est que Malak et Revan sont populaires auprès des civils pour avoir repoussé les Mandaloriens. De nombreux hommes se joignent à eux dont Saul Karath, grand Amiral Républicain. L'armée Sith est impitoyable et les premiers mondes commencent à tomber. Ainsi naît l'Empire Sith de Dark Revan. L'Ordre Jedi décide

d'envoyer une Jedi talentueuse du nom de Bastila Shan qui maîtrise la méditation de combat. Bastila réussit à s'infiltrer dans le vaisseau de Revan en pleine bataille. Dark Malak compris alors que son heure était venue. Il donne l'ordre de tirer sur le pont du vaisseau de son maître croyant le tuer. Revan éliminé, c'est maintenant lui, Dark Malak qui prend le contrôle de l'Empire Sith. Il perpétuera l'œuvre de Revan notamment sur l'Académie Sith de Korriban lui fournissant de nombreuses troupes et il prendra pour apprenti Sith un homme connu sous le nom de Dark Bandon.

Cependant, Dark Malak fut subjugué par Bastila Shan et la Jedi devint vite son obsession. Il voulait la capturer pour apprendre ses secrets sur la méditation de combat, la tuer ou la convertir. Quoiqu'il en soit, cette Jedi était une menace pour son nouvel empire. C'est au-dessus de la planète Taris que les troupes de Malak interceptèrent le vaisseau de Bastila : l'Endar Spire. Bastila réussit à prendre une capsule de sauvetage in extremis avant la destruction de son vaisseau. Dark Malak fut fou de rage et malgré certains mercenaires engagés pour retrouver la Jedi, il fit bombarder Taris, annihilant complètement les cités et le sol de la planète.

Cependant, Bastila s'échappa de Taris avec une aide des plus étranges, celle de Revan lui-même. Revan venait d'avoir son esprit remanié par le haut conseil Jedi et il aidait maintenant Bastila à retrouver la route de la forge stellaire. Dans sa quête, leur vaisseau, l'Ebon Hawk, fut intercepté par le Léviathan. Notons avant cela que Malak mit tous les moyens en œuvre pour arrêter son ancien maître. Des mercenaires furent engagés, comme Calo Nord, mais ils périrent. Son apprenti Dark Bandon les intercepta sur Kashyyyk mais il fut vaincu par Revan. Malak poussa même le vice en ordonnant le bombardement de l'enclave Jedi de Dantooine peu après la découverte de la carte stellaire. L'Ebon Hawk aux arrêts, Revan ne tarda pas à se retrouver en face de Malak qui annonça la triste vérité à son groupe d'amis. Un duel s'engagea dans lequel Revan réussit à s'enfuir uniquement grâce à l'aide de Bastila. Revan quitta le vaisseau à bord de l'Ebon Hawk mais Bastila resta prisonnière.

Malak porta ses efforts sur Bastila en en fit son apprentie, elle sombra dans le côté obscur. Revan de son côté retrouva Rakata Prime et pu donner la localisation de la Forge Stellaire aux troupes de la République Galactique. Une force colossale sortie de l'Hyperespace en bordure de Rakata Prime. Cette flotte dirigée par l'amiral Forn Dodonna lança l'attaque contre les croiseurs Sith. Malak utilisa à son avantage Bastila, qui avec la méditation de combat tint en échec les troupes républicaines. Revan s'infiltra néanmoins dans la Forge et trouva Bastila. Il la fit céder en lui avouant son amour. Bastila hors d'état de

nuire, la méditation de combat fut inefficace et les républicains commencèrent à gagner du terrain. Revan, pour la troisième fois, allait combattre son ancien apprenti, Dark Malak. Le combat fut dantesque et Revan assainit de nombreux coups de sabre. Malak, mal en point, prit l'énergie vitale du Jedi capturé sur Dantooine et maintenu en stase. Malgré cet avantage considérable, Malak fut abattu par son ancien maître. Ainsi périt celui qui fut un jeune idéaliste du Mouvement Revanchiste et l'un des plus grands Sith que la galaxie ait connu. Avec sa mort, l'explosion de la forge vint promptement ramenant la paix à travers la Galaxie.

DARK MALGUS, L'ÉCLATEMENT DE LA GRANDE GUERRE GALACTIQUE

Dark Malgus était un Seigneur Sith de l'Empire Sith au temps de la Grande Guerre Galactique (3 681 – 3 653 av B.Y.) Guerrier féroce et meneur, Dark Malgus mena les légions Sith lors de nombreuses batailles durant la guerre, notamment lors du Sac de Coruscant et de l'Invasion du Temple Jedi (3 653 av B.Y.)

Né sur Dromund Kaas, le monde capital de l'Empire Sith résurgent, Dark Malgus, de son vrai nom Veradun, fit preuve, très jeune, de talents exceptionnels dans la Force. Ne cessant d'accroître ses pouvoirs de Sith, Veradun ne tarda pas à se démarquer de ses confrères Sith par l'intérêt qu'il accordait aux espèces étrangères. Travaillant aux côtés d'autres espèces, Veradun apprit les langues et les cultures de nombre d'entre elles, jusqu'à ce qu'il rencontre et épouse une Twi'lek du nom d'Eelena Daru.

En 3 681 av B.Y., l'Empire Sith, qui avait patiemment attendu son retour pendant des siècles, resurgit de l'oubli et commença à s'attaquer aux mondes de la Bordure Extérieure qui étaient placées sous la protection de la République Galactique. Après une longue série de victoires, l'étrange Seigneur Sith, désormais rebaptisé Dark Malgus, fut choisi pour mener l'assaut sur Alderaan, une planète des Mondes du Noyau. Bénéficiant de l'effet de surprise, les troupes de Dark Malgus parvinrent à écraser les troupes de la République, et à mettre les cités d'Alderaan à feu et à sang. Cependant, lorsque Dark Malgus se dirigea vers la capitale d'Alderaan, il fut confronté à la contre-attaque des troupes de la République, notamment à l'escouade Havoc. Traversant une forêt alderaanienne, les troupes de Dark Malgus

furent surprises par la guérilla républicaine. Sans prévenir, l'escouade Havoc surgit de nulle part et bondit à l'assaut des troupes Sith, provoquant de lourds dégâts.

Sans perdre son sang froid, Dark Malgus se jeta au cœur de la bataille, se servant de la Force et de son sabre-laser pour massacrer les soldats qui avaient le malheur de croiser son chemin. Pendant la bataille, Malgus attira à lui un soldat de la République grâce à la Force, et l'acheva d'un coup de sabre-laser. Cette manœuvre alerta le leader de l'escouade Havoc, qui riposta à l'aide d'un lance-missile. Dark Malgus parvint à dévier deux missiles, mais le troisième vint s'écraser directement sur lui. Protégé par un bouclier de Force, Malgus se redressa, n'ayant subi des dégâts qu'au niveau de sa mâchoire. Voyant que le Seigneur Sith était toujours en vie, le leader de l'escouade Havoc fonça sur son ennemi, parvenant même à bousculer deux guerriers Sith sur son passage. Voyant son ennemi arriver droit sur lui, Malgus déclancha des éclairs de Force sur le soldat, et ce dernier, déterminé, parvint à résister quelques secondes avant d'être projeté au loin. Fasciné par son ennemi, Dark Malgus chargea deux de ses sbires de lui ramener le leader de l'escouade Havoc. Lorsque celui-ci arriva, Malgus était en train d'achever un soldat de la République. Ceci fait, un Seigneur Sith s'approcha du leader des Havoc, s'apprêtant à l'exécuter. Mais à ce moment, un Chevalier Jedi surgit de nulle part et lança une vague de Force sur les trois guerriers Sith qui entouraient le soldat de la République.

Lorsque la Jedi se releva, elle brandit un sabre-laser à deux lames.

Cette apparition suffit à redonner courage à la guérilla républicaine et à changer le cours de la bataille. Restant debout sans bouger, Dark Malgus attendit que la Jedi vienne à lui. Le Chevalier Jedi courut vers lui, repoussant quatre guerriers Sith et un droïde de combat sur son passage. Lorsqu'elle arriva à lui, Dark Malgus l'engagea dans un combat singulier au sabre-laser. Durant le combat, Malgus parvint à immobiliser le Jedi, mais cette dernière utilisa la Force pour briser un arbre avoisinant. N'ayant pas le choix, Malgus se désengagea et l'arbre tomba à l'endroit où ils s'étaient tenu juste avant. Sans perdre de temps, Malgus reprit le combat en bondissant sur l'arbre effondré et parvint à projeter le Jedi contre un arbre grâce à la Force. Bondissant pour achever son adversaire, Malgus manqua sa proie, car celle-ci esquiva l'attaque. Mais sans attendre, Malgus se retourna pour scinder le sabre-laser du Jedi. L'attaque surprit le Chevalier Jedi et donna à Malgus suffisamment de temps pour diriger sa lame contre le Jedi. Juste avant qu'il ne touche sa cible, le Chevalier Jedi immobilisa sa lame grâce à la Force.

Redoublant d'effort pour enfoncer sa lame, Dark Malgus fut surpris par le leader de l'escouade Havoc qui vint le percuter pour l'éloigner.

Parant les coups du soldat, Dark Malgus ne vit pas le détonateur sonique que son adversaire tenait dans la main. Lorsque le soldat actionna la touche du détonateur, l'explosion sonique les projeta tous les deux à plusieurs mètres dans des directions opposées. Cependant, Malgus portait une armure blindée, et la détonation n'avait fait qu'abîmer davantage son visage. Se relevant en prenant une expression de défit, Dark Malgus fut projeté contre le versant d'une colline de roche par le Chevalier Jedi. Malgus tenta de contrer la puissance de la poussée de Force, mais le Jedi lança une nouvelle poussée de Force plus puissante qui vint pulvériser la falaise qui se tenait derrière Malgus. Dark Malgus survécut à l'attaque, mais ses troupes furent défaites entièrement, et partout sur la planète, les autres guérillas républicaines remportèrent la victoire. Parvenant à quitter Alderaan, Dark Malgus rejoignit la flotte Sith pour panser ses blessures. Sa mâchoire et son cou étant trop endommagés, les chirurgiens Sith furent contraints de lui poser un masque respirateur.

En 3 653 av B.Y., soit vingt-huit ans après l'éclatement de la Grande Guerre Galactique, l'Empire Sith mit au point une ruse destinée à vaincre l'Ordre Jedi une bonne fois pour toutes. Les émissaires de l'Empire Sith contactèrent la République Galactique pour organiser des pourparlers pour la paix. La République Galactique accepta d'ouvrir les négociations, malgré le scepticisme de l'Ordre Jedi. Des négociations furent organisées sur Alderaan. Des politiciens de la République et deux Jedi se rendirent sur place pour accueillir la délégation Sith. Mais les pourparlers n'étaient en fait qu'un leurre. Tandis que l'attention du gouvernement de la République était portée sur Alderaan, Dark Malgus se rendit sur Coruscant en compagnie de son amante, et d'un chasseur de primes Mandalorien nommé Shae Vizla. En orbite, attendait toute une légion de guerriers et Seigneurs Sith. Lorsque Malgus arriva au Temple Jedi, plusieurs agents de la sécurité du temple vinrent lui bloquer la route.

Dans un tourbillon de coups, Dark Malgus élimina tous les gardes en quelques secondes, et entra à l'intérieur du Temple Jedi. À ce moment, l'amante de Malgus fit signe au chasseur de primes Mandalorien de se glisser à l'intérieur et de s'occuper des gardes. Arpentant le hall d'entrée du temple, Dark Malgus ne tarda pas à se trouver face à une trentaine de Jedi menés par le maître Ven Zallow. À ce moment, une navette de la République dérobée par les Sith fonça droit sur l'entrée du temple et enfonça le mur

d'entrée pour s'écraser à l'intérieur. Dérapant sur plusieurs mètres, la navette termina sa course derrière Dark Malgus. Lorsque la rampe d'embarquement s'abaissa, une vingtaine de Seigneurs Sith déclenchèrent leurs sabres-lasers. À ce moment, une bataille féroce éclata dans le hall d'entrée du Temple Jedi.

Durant la bataille, Malgus se servit de la Force pour soulever un Jedi dans les airs, l'étrangler, et le jeter contre un pilier. Remarquant le meneur du groupe de Jedi, Ven Zallow, Dark Malgus se fraya un chemin jusqu'à lui, neutralisant plusieurs Jedi sur son passage. Une fois débarrassé de ses opposants, Malgus attaqua Ven Zallow. Durant leur combat, Malgus repoussa le maître Zallow d'un coup de pied, et tandis que le Jedi se débarrassait de deux guerriers Sith, il jeta son sabre-laser en direction du Jedi. Le sabre manqua sa cible, mais Malgus utilisa une poussée de Force pour jeter Ven Zallow dans un tas de débris. Voyant son adversaire à terre, Dark Malgus bondit dans les airs pour donner le coup de grâce. Mais sa lame ne heurta que le sol, car le maître Jedi parvint à esquiver l'attaque. Lorsque le Jedi se releva, il engagea Malgus dans un tourbillon d'attaques. Durant l'assaut, Malgus fut frappé au visage, mais parvenant à trouver une faille dans son offensive, Dark Malgus enfonça sa lame dans l'abdomen de Ven Zallow, mettant un terme définitif à leur combat. S'assurant que son adversaire reste debout suffisamment longtemps, Dark Malgus déclara que les Jedi avaient été leurrés, et que la République Galactique seffondrerait. Ôtant sa lame du corps du Jedi, Dark Malgus vit son ennemi tomber à genoux pour voir Coruscant dévorée par les flammes et les attaques des Sith. Victorieux, Dark Malgus quitta les ruines du Temple Jedi. Peu après, les Sith bombardèrent le Temple Jedi.

Le Sac de Coruscant marqua la défaite de l'Ordre Jedi et de la République Galactique, mais surtout, il marqua la ratification du Traité de Coruscant. La guerre étant officiellement terminée, Dark Malgus se retira et partit dans les Régions Inconnues, à la tête de troupes Sith, afin d'étendre les frontières de l'Empire Sith aux confins ignorés de la galaxie. Il rencontra de nombreux individus avec qui il forgea des alliances pour l'Empire. Ses conquêtes lui permirent d'étendre son influence et sa notoriété à travers la Galaxie. Il fut notamment aux commandes d'opérations d'envergures telles que la destruction de la Station Martel ou la capture de la Fonderie, qui signa la fin de Revan.

Cependant, Dark Malgus avait de plus en plus de mal à comprendre les directives du Conseil Noir et le silence de l'Empereur, au point de remettre en cause l'Empire millénaire. Œuvrant au nom de ce dernier, il fit extraire

des cristaux Adegan sur Illum afin de prendre l'avantage militaire sur la République. Ces puissants cristaux étaient des concentrés de Force, souvent utilisés pour la fabrication de sabres laser. Mais Malgus avait trouvé une autre façon de s'en servir. Grâce à eux, l'Empire était capable de créer une puissante armada totalement furtive. Cependant, il se joua du Grand Moff Illyan Regus, en faction sur Illum, en acheminant les cristaux à sa flotte personnelle plutôt qu'à la base impériale.

Une fois les cristaux en sa possession, il annonça la création de son propre Empire : moins corrompu et affaibli par des guerres intestines, plus radical et surtout plus puissant grâce à sa future armée furtive et aux droïdes de la Fonderie. Malgus s'était en secret entouré de puissants alliés et de soldats loyaux, en particuliers parmi les espèces non-humaines jusqu'alors rejetées par l'Empire. Mais les membres du Conseil Noir, avec l'aide du Moff Regus et de la Garde impériale, formèrent une équipe d'intervention qui localisa Malgus et parvint à l'anéantir, mettant un terme au nouvel Empire.

DARK MARR,

LES RÉFLEXIONS D'UN POLITICIEN

Au sommet de l'Empire se trouve le **Conseil Noir**. En l'absence de l'Empereur, ce sont ces douze membres qui dirigent. Douze quand ils sont au complet. Officiellement, il n'y a pas de hiérarchie entre eux, mais les luttes de réseau d'influence entre eux laissent émerger des dominants. Celui qui occupe la position la plus en vue actuellement est Dark Marr, quelqu'un de très secret, dont on connaît peu de choses de sa vie. Et les passages que l'on sait font de lui un seigneur Sith particulièrement atypique.

Le futur Dark Marr est né en 49 avant le Traité de Coruscant, ce qui lui fait donc 63 ans. C'est un humain, mais son nom, sa famille et ses origines ont été dissimulés. Ceux qui le savent gardent tous leurs lèvres scellées. Il a suivi l'entraînement d'un guerrier Sith, et la voie du Ravageur. Combattant redoutable, il est aussi profondément plongé dans le côté Obscur. Or celui-ci l'aurait défiguré, c'est pourquoi il cache toujours son visage derrière son masque. Une rumeur raconte même qu'un moff (nommé Xerxian) se serait suicidé trois jours après une entrevue où il a vu ce visage. Sur Dromund Fels, une des planètes du système de la capitale impériale, il a retrouvé le sabre laser de Tulak Hord, un ancien Seigneur Noir des Sith. Il l'a aussitôt apporté à l'Empereur Vitiate,

entrant ainsi dans le cercle très fermé de ses serviteurs personnels et de ses mignons. C'est l'Empereur qui l'a nommé Dark Marr et l'a parrainé pour qu'il intègre le Conseil Noir. Il avait alors à peine plus de vingt ans. Cette faveur se maintint pendant les années qui suivirent, tous les membres du Conseil Noir n'ayant pas accès à la forteresse cachée et les appartements de leur chef.

Le jeune Dark Marr fut donc nommé à la tête de la Sphère de la Défense de l'Empire, un des trois sièges du Conseil Noir dirigeant l'armée et la flotte impériale. Le nom de sa fonction semble indiquer un domaine défensif mais c'est loin d'être aussi simple. Une campagne prétendue "attaque préventive" peut tout aussi bien conquérir de nouveaux territoires. Bien sûr, chacun des douze membres du Conseil possède sa propre flotte et armée, la plupart ayant auparavant servi dans la hiérarchie militaire. Et ils peuvent prendre des initiatives sans en référer à leurs égaux. Mais pour la majorité non affiliée, elle se partage selon les besoins du moment entre la Défense de l'Empire, les Délits Militaires (*traduction présente dans le jeu, mais la vo peut aussi être comprise comme Offensives Militaires*) et la Stratégie Militaire. Le jeune Dark Marr se révéla un stratège doué, que l'expérience rendit encore plus redoutable. La Grande Guerre Galactique, qui vit le retour de l'Empire dans les territoires républicains, débuta peu de temps après son entrée en fonction. Quand elle se termina avec le Traité de Coruscant, il faisait partie des sept membres du Conseil survivants et un chef particulièrement honoré.

Dark Marr est l'un des plus anciens membres du Conseil Noir. Il a vu des nouveaux conseillers prendre place autour de lui, mourir et être remplacé. A la tête d'une Sphère particulièrement importante, il a une habitude du jeu politique pratiqué loin devant ses camarades. Les nouveaux membres sont élus par leurs pairs, et il faut le parrainage de l'un d'entre eux pour être seulement candidat. Il a donc pu avancer des alliés et des clients, comme Dark Mekhis qui fut responsable de la technologie durant toute la période de la Guerre Froide. Ou encore Dark Karrid, qui occupa ce même poste entre les événements d'Illum et de Makeb. Il y eut aussi des échecs et des déceptions. Par exemple, il ne s'entend pas bien avec Dark Ravage de la Sphère de l'Expansion et de la Diplomatie, qu'il juge trop agressif et égoïste. Il a aussi placé des subordonnés à des postes-clés de la hiérarchie impériale. Par exemple, son ancienne apprentie Dark Lachris fut la dernière gouverneur de Balmora avant la reconquête républicaine. La reprise des hostilités lui fut même très profitable politiquement puisque les Sphères des Délits Militaires et de la Stratégie Militaire furent décapités avant la fin de la bataille de Corellia. Les postes

peuvent être remplacés, mais les réputations et le prestige ne s'héritent pas. Dark Marr est le plus grand chef militaire de l'Empire, et en cette période de guerre cela en fait le plus important de ses chefs. Peut-être même la personnalité la plus importante du régime depuis que le raid d'un chevalier Jedi a mis l'Empereur hors-jeu.

La disparition de l'Empereur a entraîné les rebellions de Dark Malgus et des maîtres d'Effroi. En tant que stratège, Dark Marr connaît la valeur de l'unité. Mais si celle-ci disparaît... Jusqu'à présent, elle était incarnée et définie par la foi envers leur chef suprême. Qui n'est donc plus. Il faut trouver un autre moyen d'assurer la cohésion. Le responsable de la Sphère de la Défense de l'Empire chercha à mieux rassembler, n'hésitant pas à accueillir des survivants de l'armée de Malgus dans la sienne où à soutenir une de ses anciennes apprenties pour un siège au Conseil Noir (Dark Karrid). L'affaire de Dark Baras et de la Voix de l'Empereur, qui lui avait fait croire qu'il avait été remplacé en tant que favori, avait déjà laissé une fracture. Il commença à aller plus loin et en pensée atteindre la trahison : l'Empire est plus important que Vitiatie lui-même. C'est désormais son mantra et sa cause. Pour sauver sa faction, ce pour quoi il s'est battu toute sa vie et qu'il n'imagine même pas diriger politiquement, il s'efforce de lui trouver un nouveau sens. Lui qui trouve que ses camarades conseillers et par extension la majorité des Sith pensent trop à eux et à leur pouvoir et pas assez au bien du plus grand nombre. Pour cela, il cherche à s'attirer les faveurs d'éléments spéciaux comme le mandalorien qui a remporté la dernière Grande Traque, un agent important des anciens Services Secrets Impériaux, la dernière Furie de l'Empereur ou encore le nouveau responsable de la Sphère du Savoir Impérial. Et avec une telle force convertie à son service, il pourra défendre ses vues face à ses opposants. Y compris d'autres anciens mignons de l'Empereur voire Vitiatie en personne s'il s'interpose.

LE PRIX DU POUVOIR

Le garde impérial se redressa en voyant Dark Lachris emprunter le couloir qui menait à la chambre du Conseil Noir. Ses cheveux et sa bure étaient parsemés de sable rouge, dont la couleur jurait avec les murs ternes de l'Académie. Elle ne cherchait pas à comprendre pourquoi son maître l'avait convoquée. Les hypothèses étaient dangereuses, comme elle l'avait appris lorsqu'elle était encore acolyte.

La porte s'ouvrit en grinçant. Dark Marr était assis seul, aussi immobile que les statues de Sith morts sculptées

dans la roche de Korriban. Arrivée au centre de la pièce, Dark Lachris s'agenouilla. Malgré la fraîcheur qui régnait dans la pièce, des gouttes de sueur coulaient le long de son dos.

"Maître", murmura-t-elle.

Les câbles et les pointes de l'armure enveloppant le corps de Dark Marr étincelaient dans la lueur bleue de la chambre. Il resta assis et garda le silence, mais elle savait qu'il ressentait sa présence. Son maître avait la silhouette d'un homme, mais sa voix était dénuée de toute émotion. Il n'était qu'une enveloppe vide habitée par le côté obscur. Lorsqu'il daigna enfin lui parler, Lachris fut parcourue d'un violent frisson. "Apprentie, que sais-tu du Seigneur Calypho ?"

Elle ne s'attendait certainement pas à ça. "L'ancien maître de Dark Thanaton ? Uniquement ce que vous m'en avez dit : que c'était un imbécile."

"Un imbécile, oui, mais il a rempli son rôle." Il lui fit signe de se lever. "Tout comme tu rempliras le tien."

Dark Marr se leva, la plongeant dans son ombre. "Le pouvoir se mérite. Le Seigneur Calypho ne l'a pas compris, et il en a payé le prix."

"Et en quoi les erreurs de Calypho me concernent-elles ?" Elle essayait de garder un ton assuré. Si elle montrait le moindre signe de faiblesse, il n'hésiterait pas à en profiter.

Marr s'approcha d'elle à pas lents et délibérés, les mains derrière le dos. Son maître ne se pressait jamais, il donnait toujours une impression de contrôle. "Je perçois la même soif de pouvoir en toi. N'essaie pas de le nier."

"Je n'en vois pas l'utilité."

Et soudain, il avait disparu. Ses narines se dilatèrent légèrement alors qu'elle essayait de percevoir sa présence.

"Tu penses avoir mérité ce pouvoir, mais tu te trompes", dit-il, sa voix grondant derrière elle.

Elle ne réagit pas. Lachris avait été l'apprentie de Dark Marr assez longtemps pour savoir qu'il la mettait à l'épreuve. Il sortit son holocom pour afficher le système Nevoota, puis fit le point sur une seule planète.

"L'Empire exige que Balmorra soit pacifiée", expliqua-t-il. "La Résistance gagne en puissance en partie à cause de l'incompétence du gouverneur Melchiro. Ce qui n'était au départ qu'une simple nuisance est désormais une épine dans notre pied que nous ne pouvons ignorer plus longtemps."

Lachris était au courant de la situation sur Balmorra. Melchiro trouvait sans cesse des excuses pour justifier ses

échecs. C'était une vermine qu'elle aurait aimé écraser sous sa botte.

"Tu as fait tes preuves, lors de ton entraînement comme sur le champ de bataille", poursuivit Marr. "Mais je ne peux pas simplement te céder Balmorra."

"Je dois le mériter," comprit-elle. "Je devrai passer une épreuve ?"

L'image vacillante de Balmorra disparut. "En quelque sorte. Ce qui nous ramène au Seigneur Calypho. C'était un imbécile, mais il nous a laissé une précieuse leçon."

Lachris ferma les yeux et fouilla dans sa mémoire. Elle pouvait entendre les enseignements Sith. En les examinant, elle ressentit un malaise grandissant. Alors qu'elle s'enfonçait dans ses souvenirs, elle sentait la bile remonter le fond de sa gorge. Enfin, elle le trouva. "C'est au seuil de la mort que la clairvoyance est la plus grande."

"Très bien."

"Vous souhaitez que j'aie une vision... de Balmorra." Elle regarda son visage masqué en se demandant s'il souriait. Lui restait-il encore des lèvres pour sourire, ou était-ce vrai que le côté obscur avait ravagé son visage au point qu'il n'ait plus rien d'humain ?

Dark Marr abaissa son capuchon. Sa main droite se referma sur le sabre laser attaché à sa hanche. "Je vais t'amener aux portes de la mort. Tu me décriras ce que tu vois. Si tu mens, je le saurai, et je n'aurai plus besoin d'apprenti."

"Très bien", répondit-elle en dégainant son propre sabre.

La rage qui sommeillait en permanence au creux de son estomac s'éveilla. Une vague de chaleur parcourut son corps, signe qu'elle était prête à combattre. Dark Lachris n'hésita pas. Un éclair prit forme dans les muscles de son bras pour jaillir du bout de ses doigts. Marr pencha la tête pour esquiver la foudre violette. Le simple fait de le regarder attisa sa haine.

Elle se rua sur lui, son sabre laser fendant l'air au-dessus de sa tête. Le hurlement de Lachris engloutit tout son dans la pièce. Dark Marr ne recula pas, comme insensible à ses attaques. Tournant autour de son maître, elle fendit à gauche, à droite, cherchant une ouverture. Il ne lui en offrit aucune.

Lachris se prépara à lancer un autre assaut. Les bras tendus, elle fit s'abattre un déluge de foudre sur Marr. L'un des éclairs le frappa à la jambe, le faisant tressaillir. Cela lui procura un sentiment de joie incommensurable. Le membre du Conseil Noir tendit la main gauche. Lachris entendit son crâne s'écraser contre le mur avant de le

sentir.

Le coup menaçait d'étouffer sa rage, la privant ainsi de son pouvoir. Lachris refusait de lui donner cette satisfaction. Elle grimaça et se releva avec peine. "Nous n'en avons pas terminé", grogna-t-elle, la mâchoire crispée.

"Non."

Elle sentit une douleur aveuglante s'emparer d'elle et fusionner avec sa rage, la transformant en une chose nouvelle. La vie s'échappait des pores de Lachris, alors que le grésillement des éclairs résonnait dans ses oreilles. Elle sentait le sang bouillir dans ses veines. Sa vue s'obscurcit.

Les ténèbres la soulagèrent. Elle prit des inspirations régulières et se força à ouvrir les yeux.

La voix était à la fois distante et proche. "Que vois-tu ?"

Des crânes. Des milliers de crânes dans un champ de boue. Le sol était maculé de sang. L'air était saturé de fumée. Un petit rire satisfait lui échappa. "L'anéantissement, maître."

"Cherche encore."

La fumée recouvrant le champ prit forme, rassemblant les crânes pour leur donner un semblant de vie. Les ombres accomplissaient leur rôle - se battre, tuer, mourir - pour ensuite ne former qu'un seul homme. Ses peurs et ses envies étaient gravées sur les morts qui se battaient pour lui.

"Le chef de la Résistance est un soldat de la République", murmura Lachris.

"Posera-t-il problème ?"

Le soldat né de la fumée et des crânes s'avança vers elle. Lachris se prépara, mais avant que les ténèbres ne la touchent, une deuxième ombre apparut, transperçant le soldat. Les crânes tombèrent et la fumée se dissipa.

Lachris sursauta. "Il y a quelqu'un d'autre ici. Quelqu'un de puissant, mais son visage est caché."

"Le soldat de la République posera-t-il problème ?", demanda son maître à nouveau.

Le champ était de nouveau désert. Son sombre sauveur était parti. "Non."

S'agenouillant, elle plongea ses doigts dans la terre de Balmorra. Le noyau s'adressa à elle à travers les racines desséchées. Le pouvoir au cœur de la planète offrait d'innombrables possibilités. Lachris n'avait jamais connu le véritable bonheur, mais tenir le cœur battant d'une planète entre ses mains, c'était... Elle ne pouvait s'empêcher de sourire. "Balmorra sera mienne."

Absorbée par sa passion, Lachris ne remarqua pas la fumée tourner autour d'elle. Deux ombres se dressaient au-dessus d'elle, leurs traits changeant sans cesse dans la fumée. Lachris essaya de retirer ses mains de la terre, mais les racines se refermèrent sur ses poignets, l'emprisonnant. En un instant, c'était terminé. Quelques gouttes d'eau froide, et ensuite le néant.

Elle était allongée sur le sol de la chambre du Conseil Noir, frissonnante.

"As-tu peur ?"

Il était inutile de répondre. La pièce empestait la peur, l'odeur imprégnait les murs. Dark Marr leva la main droite, soulevant Lachris par la gorge. Elle tenta de s'agripper à la Force enserrant son cou.

Ai-je échoué ? Elle essaya de retracer ses pas dans la vision. Le souvenir se faisait déjà flou.

"Tu ne peux pas échapper à la mort. C'est ta dernière leçon." Dark Marr la relâcha et elle tomba en haletant. "Seul un lâche fuit face à l'inévitable. Tu n'es pas lâche, mon apprentie." C'était le seul compliment qu'il ne lui ait jamais fait.

"Tu as fait du bon travail. Une navette t'attend pour t'emmener à Sobrik. L'Empire ne peut plus tolérer l'incompétence de Melchiro. Débarrasse-toi de lui."

Dark Lachris le regarda partir. Son cœur battait à tout rompre alors qu'elle repensait aux paroles de son maître. L'avenir se modifiait constamment. Il était encore temps de changer son destin.

DARK VITIATE, LA NAISSANCE DU MAL

Né sur Medriaas de parents fermiers, l'Empereur était alors connu sous le nom de Tenebrae de par ses yeux « aussi noirs que le vide de l'espace ». Un étrange pouvoir émanait de sa personne. Aucun animal ne put jamais s'en approcher. De même, lorsqu'il prononça ses premiers mots, sa voix dégagea un pouvoir et une puissance inimaginables.

À l'âge de six ans, il manifesta les premiers signes de la Force. Cependant, ses deux parents n'eurent jamais accès à celle-ci. Le fermier questionna donc sa femme qui lui révéla avoir eu une relation avec le Seigneur Sith Dramath. Furieux, le mari attaqua violemment la pauvre femme. Mais il fut stoppé net par Tenebrae qui puisa dans la colère

de son faux père et lui brisa la nuque d'une simple pensée.

Se sentant trahi, l'enfant tortura longtemps sa mère avec la Force pour avoir été infidèle. Lorsqu'elle mourut, le futur Empereur fit se prosterner les habitants du village grâce à ses pouvoirs, n'hésitant pas à tuer les insoumis. Durant plusieurs années, sa réputation et son influence se répandirent de ville en ville jusqu'à atteindre le territoire du Seigneur Dramath, qui avait depuis longtemps oublié son aventure avec une fermière.

Ne se fiant pas aux rumeurs, il alla constater par lui-même l'étendue des pouvoirs du garçon afin de juger s'il était suffisamment fort pour le servir. Mais Tenebrae, âgé de dix ans, n'avait nullement l'intention de se soumettre, et il anéantit son vrai père en détruisant son esprit et son pouvoir.

Trois années plus tard, l'enfant avait conquis l'ensemble de Medriaas. Beaucoup de seigneurs Sith préférèrent fuir face au jeune prodige, notamment son demi-frère, Dramath le Second, qui partit pour Rekkiad. Alors âgé de treize ans, Tenebrae se présenta devant le Seigneur Noir des Sith, Marka Ragnos. Impressionné, il accorda au jeune garçon le titre de Seigneur Vitiate.

Son pouvoir étant enfin reconnu, il retourna sur Medriaas, qu'il renomma Nathema, et y resta pendant une centaine d'années. Durant tout ce temps, il mena de profondes recherches sur le côté obscur. Il ne prit part à aucun des grands événements qui firent trembler la galaxie. Il ne s'intéressa nullement à la mort de Marka Ragnos, et il ne participa pas non plus à la Grande Guerre de l'Hyperespace.

Cependant, après que les Jedi eurent éliminé en grande partie les Sith, il convoqua les derniers survivants dans son palais sur Nathema. Beaucoup répondirent présents. D'autres, pour qui Vitiate ne représentait rien, ignorèrent son appel.

Sous la promesse d'un pouvoir qui leur permettrait de se venger, il fit participer ses invités à un mystérieux rituel en éliminant toute trace de résistance dans leurs esprits. Il les plia entièrement à sa volonté. Lorsqu'il déclencha son pouvoir, il absorba complètement ses semblables, se nourrissant de la moindre trace de vie présente sur la planète. Tous les êtres vivants, qu'ils soient ou non sensibles à la Force, périrent. Même leurs corps se décomposèrent et furent aspirés dans le rituel. Nathema devint une planète morte, figée dans le temps. Tout y avait été anéanti. La Force elle-même avait disparu. C'est à cet instant que Vitiate, seul survivant de la catastrophe, devint véritablement l'Empereur des Sith. Le sacrifice de

milliards de vie lui avait permis de devenir immortel.

Vitiate se rendit auprès des quelques Sith qui n'avaient pas cherché à le rejoindre sur Nathema. Il leur annonça que sa planète avait été entièrement détruite par les Jedi, leur instillant ainsi une peur oppressante. Il promit alors, à tout ceux qui lui jureraient fidélité, que les Jedi ne pourraient jamais les retrouver, et qu'ils se reconstruiraient plus fort que jamais, sur un nouveau monde.

Après une errance de vingt ans dans les Régions Inconnues, le Seigneur Sith et ses compagnons découvrirent par hasard la planète Dromund Kaas, un ancien fief de l'Empire Sith que le temps avait fini par isoler. Une fois installé à la surface, Vitiate établit les bases du nouvel Empire, faisant de Dromund Kaas la nouvelle capitale des Sith et créant un Conseil Noir qui l'aiderait à gouverner. Il s'autoproclama officiellement Empereur des Sith. Grâce à son immortalité, l'Empereur fut capable de préserver l'intégrité de son empire à travers le temps, gardant une prise ferme du pouvoir.

Environ deux ans avant les Guerres Mandaloriennes, l'Empereur envoya un de ses disciples auprès de Mandalore l'Ultime.

L'émissaire persuada le mandalorien de l'aider dans sa recherche de Dramath le Second, en échange de quoi il lui révéla le renouveau de l'Empire Sith et la vision qu'aurait eu l'Empereur : les Mandaloriens allaient vaincre la République et prendre le contrôle de la Galaxie. Influencé par le côté obscur de l'émissaire, Mandalore le crut et déclara la guerre à la République.

Vers 3 960 av B.Y., à la fin des Guerres Mandaloriennes, l'Empereur des Sith reçut la visite de deux Chevaliers Jedi : Revan et Malak. Les deux héros Jedi venaient tout juste d'amener la flotte de la République à la victoire contre les Mandaloriens, et avaient redécouvert les traces d'une secte Sith jusque là oubliée. Lors de leur rencontre, l'Empereur des Sith parvint à corrompre les esprits des deux Jedi, qui avaient déjà commencé à emprunter la voie du côté obscur en fouillant l'Académie Trayus sur Malachor V. Une fois que les Jedi eurent juré de le servir, l'Empereur des Sith les renvoya dans l'espace de la République afin de préparer son invasion prochaine. En 3 959 av B.Y., les Seigneurs Sith Dark Revan et Dark Malak firent ainsi éclater la Guerre Civile des Jedi.

Cependant, au lieu de préparer le terrain pour son invasion, le Seigneur Noir Dark Revan poursuivit son propre dessein : retrouver la Forge Stellaire afin d'envahir la République et repousser l'invasion de l'Empire Sith. Heureusement pour l'Empereur, les plans de Dark Revan échouèrent, et ce dernier, alors sur le chemin de la rédemption, fut contraint d'éliminer Dark Malak et de

détruire la Forge Stellaire.

Revan, redevenu Jedi, avait encore des trous de mémoire concernant son passage dans le côté obscur et il était persuadé qu'une étrange menace planait à nouveau sur la République.

Il partit alors, avec T3-M4, en quête de son passé. Mais il fut capturé par Dark Nyriss et Dark Scourge lorsqu'il atterrit sur Nathema. Les deux Sith l'enfermèrent sur Dromund Kaas dans la forteresse de Dark Nyriss pendant plusieurs années.

Dans le même temps, une faction annexe de l'Empire Sith de Dark Revan refit surface. Cette faction s'appelait le Triumvirat Sith, et était menée par trois Seigneurs Sith : Dark Traya, Dark Nihilus, et Dark Sion. Cependant, Meetra Surik, une Jedi vétéran des Guerres Mandaloriennes appelée également l'Exilée, déjoua les plans du Triumvirat et tua les trois Seigneurs Sith avant de détruire la planète Malachor V. Lorsqu'elle entendit parler de la disparition de Revan, elle partit immédiatement à sa recherche. Meetra fut aidée de T3-M4 qui avait réussi à s'enfuir de Nathema et ils arrivèrent ensemble sur Dromund Kaas.

Dark Scourge, qui commençait à douter des décisions de l'Empereur, fit la connaissance de l'Exilée. Elle lui révéla ses intentions et lui, voyant une opportunité d'accroître son pouvoir, accepta de l'aider. Il dénonça Dark Nyriss pour trahison, et l'Empereur envoya la Garde Impériale détruire la Sith et ses partisans. Profitant du chaos ambiant, Meetra et Scourge libérèrent Revan. Cependant, l'Empereur ne se contenta pas seulement d'éliminer Nyriss. Il élimina tous les membres du Conseil Noir afin d'éradiquer tout signe de trahison.

Constatant la puissance de Vitiate et la folie qui l'avait poussé à détruire Nathema, les deux Jedi, T3-M4 ainsi que Scourge s'attaquèrent alors à l'Empereur. Revan, dont les souvenirs étaient réapparus, vit clair dans les intentions de ce dernier et il se jeta dans un face à face mortel.

Ils combattirent tous avec rage, mais T3-M4 explosa en des milliers de morceaux par la puissance de l'Empereur lorsqu'il essaya de sauver Revan. Le corps à moitié brûler, ce dernier se jeta néanmoins sur Vitiate, aidé par Meetra et Scourge. Au dernier moment, Scourge, convaincu qu'ils allaient tous mourir face au Seigneur Noir, changea de camp et il enfonça sa lame dans le dos de l'Exilée. Pris au dépourvu, Revan fut projeté dans les airs par l'Empereur et il perdit connaissance.

Vitiate accorda alors à Scourge le titre de Furie de l'Empereur, ainsi que l'immortalité grâce à un nouveau rituel qu'il avait mis au point. Le Sith accepta, ce qui lui

laisserait suffisamment de temps pour réfléchir à la chute de l'Empereur.

Quant à Revan, il fut enfermé dans la prison Maelström. Immobilisé et maintenu inconscient par d'anciennes sorcelleries Sith, il fut surveillé en permanence par l'Empereur qui avait lié son esprit au sien. Vitiate espérait ainsi garder un total contrôle sur ce puissant Jedi, persuadé qu'il lui serait encore utile. Néanmoins, soutenu par l'esprit de Meetra, Revan tenta d'influencer les pensées du Seigneur Noir, espérant parvenir à lui faire épargner la République.

En 3 681 av B.Y., soit environ trois cent ans après l'échec de Dark Revan, l'Empereur des Sith décida qu'il était temps de réclamer vengeance. Sans prévenir, l'Empire Sith ressurgit de l'ombre et attaqua les mondes de la République. Durant le conflit, l'Empire Sith parvint à conquérir toute une moitié de la galaxie, profitant de l'absence de réponses de la part de la République Galactique. Après vingt-huit ans de combats, la flotte de l'Empire Sith parvint à faire plier la République Galactique et à détruire l'Ordre Jedi. Le Traité de Coruscant marqua la fin de la guerre et le début de la période de guerre froide entre l'Empire Sith et la République Galactique.

Vers 3 678 av B.Y., l'Empereur des Sith fut trahi par son apprentie : une Sith pure nommée Exal Kressh. Kressh tourna le dos à son maître et rejoignit l'espace de la République. Furieux, l'Empereur des Sith se servit de la Force pour imposer sa présence dans l'esprit de la jeune Sith afin de pouvoir la localiser à tout moment. Une fois ceci fait, l'Empereur des Sith chargea ses hommes de trouver un Sith capable de traquer Exal Kressh. Bientôt, un Seigneur Sith loyal lui apporta un jeune Apprenti Sith nommé Teneb Kel, et lui proposa de l'envoyer sur les traces de Kressh. L'Empereur ne sembla prêter aucune attention au fait qu'il s'agissait d'un apprenti, et lui ordonna de se rendre dans le système Lenico, là où se trouvait Exal Kressh.

La guerre étant finie, l'Empereur confia le contrôle de l'Empire Sith au Conseil Noir. Ce faisant, l'Empereur put se retirer loin des jeux de pouvoir des Sith afin de s'atteler à des travaux mystérieux.

L'Empereur créa ce qu'il appela ses « enfants ». Les Enfants de l'Empereur forment un groupe de Sith pouvant être entièrement contrôlés par le Seigneur Noir quand celui-ci le désire. Son principal enfant (appelé Premier Fils) est le Maître Syo Bakarn, membre du Conseil Jedi...

Parmi ses autres enfants se trouvait Kira Carsen. Elle avait quitté l'Empire et rejoint les Jedi après s'être rendu compte qu'elle pouvait, à son insu, être totalement contrôlée.

Vitiate envoya un autre de ses enfants à la recherche de Kira, mais il fut battu par cette dernière et son nouveau maître. Après que les deux Jedi eurent battu Dark Angral, l'Empereur eut une vision du futur du maître Jedi et il se jura de tout faire pour l'éliminer.

Cependant, le Chevalier Jedi apprit la position de l'Empereur et, avec quelques autres Maîtres, il attaqua sa forteresse sur Dromund Kaas. Malheureusement, ils furent tous battus et placés sous le contrôle de Vitiate. Seul le Chevalier Jedi réussit à s'échapper avec l'aide du Seigneur Scourge.

Scourge révéla au Conseil Jedi les plans de son maître. L'Empereur entendait bien répéter le scénario de Nathema mais cette fois en détruisant toute forme de vie dans la Galaxie.

Les Jedi mirent au point un plan qui fut méticuleusement appliqué. Les forces de la République attaquèrent Dromund Kaas pour créer une diversion et permettre au Chevalier Jedi de vaincre l'Empereur. Ce qu'il fut. Néanmoins, il s'avéra que le cadavre n'était qu'un avatar de l'Empereur et celui-ci était donc encore en vie.

EXAR KUN, PLUS QU'UN JEDI NOIR

Il n'a connu son sommet que très peu de temps. A peine quelques mois, une année. Mais ses actes ont mis en branle des événements qui ont modelé la galaxie. Un peu plus, et il la brisait. Ses conséquences sont toujours visibles aujourd'hui, trois siècles et demi après sa mort. Guerrier d'élite, maître des arts de la Force, général aux méthodes déroutantes et destructrices, il a atteint un tel niveau que son principal rival ne serait rien de moins que l'Empereur Sith. Même s'il ne se sont jamais rencontrés. Son nom était Exar Kun.

Exar Kun était un Jedi, formé par maître Vodo-Siosk Baas sur Dantooine. Celui-ci était membre du Conseil Jedi, parmi les plus respectés. Un maître au combat même s'il n'affichait jamais son sabre laser, seulement une canne en un matériau inconnu capable de résister aux armes spéciales de l'Ordre. En plus de ce jeune humain, le krevaaqi formait aussi un couple de cathars, Crado et Sylvar. Lors d'un entraînement, celle-ci abandonna son arme et attaqua Kun avec ses griffes, brisant son casque de protection et lui infligeant trois cicatrices sur sa joue droite. Les deux avaient une rivalité très forte accentuée

par le fait que Crado, qui était en couple avec elle, idolâtrait leur aîné. Il était un élève très prometteur, ce qui a forcément fait naître certaines ambitions en lui. Celles d'un héros, un leader pour sa génération. Et comme il était un combattant (mais pas selon les critères de TOR), il devait faire ses preuves au combat. Selon les légendes, l'ennemi ultime des Jedi étaient les Sith, qui avaient disparu après la Guerre de l'Hyperespace, mille ans plus tôt. Mais des prophéties annonçaient leur retour, et justement un groupe s'était déclaré de leur héritage sur Onderon récemment.

Le chevalier Exar Kun voyagea donc jusqu'à Onderon, mais arriva après la guerre. Freedon Nadd, le fondateur de la lignée royale était un Jedi déchu qui avait l'élève du dernier Seigneur Noir de l'Empire Sith, et son fantôme continuait de les manipuler. Vaincu par les Jedi mais pas définitivement banni, sa tombe avait été déplacée et cachée. Le maître Arca Jeth refusa de lui dire où. Alors il dut traiter avec des naddites, les partisans des Sith locaux. Quand il se retrouva face à Freedon Nadd, celui-ci ne chercha pas à le tenter avec des promesses de pouvoirs. Il savait qu'il serait plus facile de l'attirer en lui faisant miroiter des informations sur les Sith. Ainsi, il l'attira sur Korriban, dans la Vallée des Seigneurs Noirs, la nécropole des anciens Seigneurs Sith. Nadd le guidait toujours, et les fantômes locaux l'aidèrent à provoquer des accidents qui brisèrent le corps de Kun. Dans une zone autant couverte par le côté Obscur, il dut céder et accepter de l'utiliser. Sa transformation avait commencée, mais il la combattait encore. Il fut ensuite guidé jusqu'à la quatrième lune de la planète Yavin, où il fut fait prisonnier et torturé par les descendants des guerriers massassiss de **Naga Sadow**. Le but de Nadd était simple : il pensait que le jeune Jedi corrompu allait craquer et qu'il pourrait envahir son esprit et lui voler son corps. Il en fut pour ses frais. En embrassant totalement le côté Obscur, il réussit ce qu'un membre du Conseil Jedi soutenu par plusieurs chevaliers avaient échoué à faire. Et le fantôme disparut dans les limbes sans espoir de retour. Ayant complètement basculé, et assumant ce fait, Exar Kun devint le chef des massassiss avec l'intention de revendiquer l'héritage des Sith.

Avant de perdre la bataille d'Onderon, Freedon Nadd avait réussi à corrompre l'héritier de l'Impératrice Teta et sa cousine Alema Keto. Ils fondèrent l'organisation du Krath, prirent le pouvoir dans leur secteur et déclarèrent la guerre aux Jedi et à la République. Pendant qu'ils se développaient, ils causèrent la mort d'Arca Jeth et corrompirent son apprenti Ulic Qel-Droma. Exar Kun ne s'intéressa pas à leur développement, étudiant les anciens textes de Naga Sadow. Il devint ainsi un puissant sorcier, un maître des arts Obscurs. Ses massassiss lui

construisirent divers bâtiments qu'ils prenaient pour des temples (des pyramides visibles dans l'Épisode IV) et réactivèrent le vieux croiseur abandonné ici. Et quand il put partir, il alla défier les autres héritiers déclarés des Sith. Il ne pouvait y avoir qu'un seul chef, qu'une seule version. Alema et Ulic ayant pris le pouvoir au sein du Krath, il affronta l'autre Jedi déchu. Kun portait une amulette massassi, son adversaire tenait la sienne d'un héritage de Freedon Nadd. Les deux faisaient partie d'un même artefact Sith, et les deux rivaux exécutaient un ancien rituel. Les fantômes des anciens Seigneurs Noirs leur apparurent alors, leur intimant de s'allier. Exar Kun fut ainsi couronné nouveau Seigneur Noir des Sith, et Ulic Qel-Droma son apprenti. Et leur association fut appelée la Confrérie des Sith.

Les deux chefs de la Confrérie avaient des opinions bien différentes sur ce qu'ils devaient faire et comment mener la Grande Guerre des Sith. Ulic se penchait sur des affaires militaires, et alla recruter les redoutables guerriers mandaloriens. Exar Kun, lui, voulait ramener les Sith et savait qu'il lui fallait des adeptes pour ça. Il ne se fiait pas totalement à ceux du Krath. Il vola un Holocron Sith à l'académie Jedi d'Ossus, tuant au passage le Grand Maître de l'Ordre. Il convainquit plusieurs chevaliers de le suivre sur Yavin IV, en convertit certains et se servit de l'Holocron et de sorcellerie pour transformer les autres en marionnettes sans volonté. Alors qu'Ulic lançait un grand assaut contre Coruscant, Exar Kun envoyait des assassins éliminer les plus grands maîtres Jedi. Quand Mandalore vint lui demander de l'aide car son second avait été capturé, il vint faire une démonstration de force bien plus marquante que le défilement de croiseurs du prisonnier. A la tête d'un petit groupe, il intervint au Sénat au beau milieu du jugement, pétrifiant toute l'assemblée avec ses pouvoirs. Il transforma le Chancelier Suprême en marionnette, et n'en laissa qu'une coquille vide dévastée par le côté Obscur. Seul son ancien maître Vodo-Siosk Baas s'opposa à lui. Kun dévoila les modifications apportées à son sabre laser, le tout premier double lame jamais recensé, et abattit son adversaire avec facilité. Puis, ayant délivré son message, il repartit avec son apprenti, Mandalore et leur petite escorte massassi.

Alema et Crado furent choisis pour activer un dispositif spécial dans le croiseur de Naga Sadow. Une mission suicide en réalité, pour punir la première de sa trahison et le second de son incompetence. Ils firent exploser une étoile qui perturba tout son secteur, dont le système d'Ossus. Les Jedi fuirent leur académie, et les Sith en profitèrent pour se livrer à un peu de pillage. Ulic Qel-Droma affronta son frère, le tua et réalisa combien il avait plongé dans le côté Obscur. Capturé, il révéla tous les

secrets de la Confrérie. Ce fut le début de la fin pour Exar Kun. Ses cibles prévues furent fortifiées contre une attaque, et une armée se présenta aux portes de sa forteresse de Yavin IV. Puisant dans les amplificateurs des temples construits par les massassis, il sacrifia tous ses serviteurs pour lancer une attaque d'énergie pure contre ses ennemis. Mais les Jedi adverses étaient trop nombreux, et réussirent à le contenir. Le contrecoup le tua. Une théorie veut que son fantôme soit prisonnier de ses bâtiments, mais personne n'a réussi à communiquer avec lui comme l'ont pu le faire les adorateurs de Freedon Nadd. Serait-il hors de portée ?

Le règne sans partage d'Exar Kun en tant que Seigneur Noir des Sith fut très court, mais laissa de grandes marques. Personne ne réussit à s'imposer comme son successeur et au début, les Jedi continuèrent de pourchasser les adeptes du côté Obscur et les créations alchimiques comme les terentateks. Mais ils ne purent pas les retrouver tous. Leurs anciens camarades étaient des assassins, et visaient des hauts gradés. L'Ordre mit dix ans avant de recommencer à fonctionner de manière habituelle, et à commencer à se reconstruire. De l'autre côté de la galaxie, dans le régime de l'Empereur Vitiate qui se revendiquait des Sith, on commença à s'intéresser à la République pour la première fois en mille ans. Pour eux, Exar Kun et les siens ne sont que des Jedi noirs, mais comment ne pas trouver troublante cette coïncidence qu'il se décide à bouger au moment où les anciens Seigneurs Noirs choisissaient un autre successeur officiel que l'Empereur ? Une génération plus tard, même si c'est à cause de manigances impériales, c'est bien pour se venger des défaites qui ont conclu la Grande Guerre des Sith qu'a été déclarée la Guerre des Mandaloriens. D'anciens membres de la Confrérie ont refait parler d'eux, Dark Nebul alias Haazen derrière le **Pacte Jedi** ou bien Jorak Uln et Dark Sion qui firent partie des suivants de Dark Revan. Leur présence faisait croire aux observateurs à un lien entre les deux groupes Sith, qui paraît bien léger aujourd'hui. Aujourd'hui, son influence paraît bien minime au regard des intrigues de Dark Revan et de l'Empereur Vitiate. Il ne peut même pas prétendre être le premier à avoir réactivé les guerres entre Jedi et Sith, le fantôme de Freedon Nadd l'ayant fait avant lui. Mais il a élevé le conflit à un autre niveau, exhibant les faiblesses de l'Ordre Jedi et donc prouvant qu'il pouvait être abattu, détruit, submergé et ridiculisé par le côté Obscur. S'il ne l'avait pas fait, personne n'aurait douté du résultat des guerres qui aurait suivi, ce qui aurait stoppé net bien des menaces avant qu'elles ne soient déclenchées. Quoi qu'en dise l'Empire, en étant un tel agent de Chaos, Exar Kun a clairement mérité son titre de Seigneur Noir des Sith.

JAKARRO ET C2-D4

RECHERCHÉ: MORT ET DÉSASSEMBLÉ

"Votre embuscade a échoué."

La voix du droïde fit presque sursauter Kern jusqu'au plafond. Il était perdu dans ses pensées et ne l'avait pas entendu entrer. Encore une erreur de plus qu'il pouvait attribuer à l'âge. Et même deux de plus, si la chose disait vrai. N'obtenant pas de réaction, la machine s'impatiente et continua : "Quatre morts, dix-sept blessés. Jakarro et C2-D4 ont fui."

Kern ne regarda pas le droïde, il n'en avait pas besoin. Toujours la même expression, les mêmes "yeux" immobiles, une lueur tremblotante pour seul signe de vie, qui ajuste, met au point, analyse. Exaspérant au possible. Il préféra prendre la bouteille sur le bureau pour remplir son verre et but une longue gorgée. "Tu n'as même pas essayé de les aider, n'est-ce pas ?"

"Vous avez dit que mon prix était trop élevé."

L'offre l'avait bien fait marrer. Quel genre de droïde s'attend à être payé, et une petite fortune par-dessus le marché ? Verse, avale, grimace. "Ton prix était trop élevé."

"Vous venez de perdre vingt-et-un employés. Autant de salaires économisés."

Et voilà que la foutue conserve se prenait pour un conseiller financier, maintenant ? Kern secoua la tête. "Combien crois-tu que je payais ces gens ? Il faudrait que je me débarrasse d'une quarantaine d'entre eux pour pouvoir te payer."

"S'il y a bien une leçon à tirer des désagréments d'aujourd'hui, c'est que l'on obtient ce pour quoi on paye."

Kern grogna, hésitant à sortir le blaster qu'il gardait dans son étui sous le tiroir du bureau. Puis quelque chose d'autre lui traversa l'esprit, et il finit par prendre la bouteille. "Et la caisse d'épices que j'ai payée ?" L'appât pour attirer Jakarro et D4 lui avait coûté un bras.

Les yeux de droïde clignotèrent, se rétrécirent légèrement. Réflexion, traitement des données. "La cargaison illégale que vous avez demandée a été livrée à temps."

"Quoi ? Comment ?"

"Le Wookiee s'en est servi pour battre à mort votre 'acheteur'."

Kern s'efforça de ne pas imaginer la scène. Depu était un homme bien, ils étaient partenaires sur cette traque depuis des années. "Et Jakarro l'a simplement abandonnée ?"

"Comme le spécifiait le contrat. Un véritable professionnel, clairement."

La chose admirait-elle vraiment le Wookiee, ou était-elle juste programmée pour être énervante ? "Ce n'est qu'un sale animal. Et le droïde ? Il a mis les mains dans le cambouis ?"

"Pas cette fois-ci. Il ne lui reste plus que la tête, maintenant."

Kern rit et reposa son verre, avec un peu plus de force que prévu. Il avait sûrement trop bu, mais son autre main lui resservait déjà un verre, alors il aurait été impoli de refuser. "Tu sais depuis combien de temps je poursuis ces deux-là ? Quand j'ai commencé, la seule chose... (avale, grogne), la seule chose qui manquait à ce droïde était une conscience."

Les points lumineux clignotèrent à nouveau. Toujours à réfléchir. Toujours aussi exaspérant. "Les droïdes n'ont pas de conscience. Nous faisons ce pour quoi nous avons été créés."

La main de Kern fit un geste accusateur avec son verre. "Tu le sais mieux que moi." Il se félicita de sa répartie en buvant une autre gorgée. À nouveau le clignotement, la réflexion. "Pourquoi poursuivre ces individus pendant si longtemps ?"

"Tu connais leurs antécédents." Kern avait assisté à huit de leurs vingt-sept (trente-et-un, plutôt) meurtres confirmés, et à plus de cinquante des deux cent seize attaques. Sans compter le vandalisme, les vols et le trafic de contrebande. Et va savoir ce qu'ils avaient pu faire d'autre. "Est-ce que tu sais combien de temps peut vivre un Wookiee ?"

"Selon mes informations, la durée de vie d'un Wookiee peut atteindre..."

"Ferme-la." Le droïde s'exécuta. Voilà une victoire qui méritait une autre gorgée. "Des centaines d'années. Des centaines. Si je ne l'arrête pas, il sera encore en train de tuer et de voler quand mes petits-enfants mourront de vieillesse."

"Un sens moral ? C'est plutôt une contrainte pour un chasseur de primes."

Kern rit. Il voulut attraper la bouteille, mais ne réussit qu'à la faire tomber du bureau. Elle heurta la jambe du droïde,

rebondit et roula dans un coin. Les points lumineux ne bougèrent pas. "Le grand BH-7X !" Les bras de Kern adoptèrent une posture dramatique adaptée. "Je suis sensé te payer une fortune, et tu ne peux même pas éviter une bouteille ?"

"À l'évidence, vous non plus."

"Ce n'est pas un crime de boire un verre ou deux dans mon bureau !", Kern articula difficilement en gloussant. Il voulut finir son verre mais se rendit compte que son geste théâtral avait eu pour effet d'en balancer le contenu sur le mur, ce qui le fit rire encore plus.

"Non, ce n'est pas un crime." Kern ne vit pas le bras du droïde bouger. Il ne vit qu'un éclair de lumière, puis il se retrouva soudain à regarder le plafond. Étrange. Ses oreilles bourdonnaient, et il sentit une odeur de brûlé. "Cependant, financer l'achat et le transport d'épice Glitterstim est plutôt mal vu. La récompense pour votre capture et l'enregistrement de vos aveux devrait au moins couvrir mes frais de déplacement pour cette perte de temps."

Quelque part là-haut, deux points lumineux brillaient d'un éclat sinistre. Le bourdonnement s'estompa, remplacé par le bruit d'une pompe à carbonite se mettant en marche dans les entrailles du droïde. Ses membres refusaient de répondre.

"Je suis ravi que nous ayons pu conclure notre affaire après tout, Kern."

HK-47,

CONÇU POUR TUER

HK-47 fut construit par le Seigneur Noir des Sith Dark Revan, en 3960 BBY, peu après les guerres Mandaloriennes. Revan utilisa des pièces pré-existantes de modèle HK-24 de la compagnie Czerka, auxquelles il ajouta des modules de sa propre création. HK-47 fut programmé pour agir en tant qu'assassin afin d'éliminer le plus discrètement possible les opposants politiques et militaires du Seigneur noir. Malgré un respect absolu pour son concepteur, le droïde montra très vite une répugnance envers toute forme de vie organique, notamment les humains qu'il considérait comme des « sacs à viandes ». Les capacités exceptionnelles d'assassinat et de fourberies de HK-47 incita Dark Revan à produire d'autres droïdes basés sur le même modèle, la série des HK-50, fabriqués en secret sur Telos IV.

HK-47 servit Revan pendant la Guerre Civile des Jedi, accompagnant son maître ainsi que Dark Malak à travers la galaxie. Il les aida également à localiser la Forge Stellaire, une ancienne arme fabriquée par les Rakatas capable de produire une flotte spatiale en un temps record. Mais alors que l'assassin était en mission, Revan fut capturé par des Jedi menés par Bastila Shan tandis que Malak se retournait contre son maître.

Pendant que le Conseil Jedi tentait d'effacer la mémoire de Revan afin de le ramener vers la Lumière, HK-47 termina sa mission au prix d'importants dégâts. Il fut récupéré par un guerrier mandalorien qui le répara et le reprogramma pour parvenir à ses propres fins. Le droïde servit le guerrier jusqu'à ce qu'une de ses cibles le capture et le reprogramme à son tour afin d'éliminer le mandalorien. N'ayant d'autres objectifs à accomplir, HK-47 se désactiva volontairement.

Vendu à Bochara le Hutt, il l'aida à maintenir et accroître sa réputation notamment en exécutant environ 322 personnes en une seule année. Mais le Hutt fut assassiné et le tueur se retrouva cette fois entre les mains d'un sénateur. Ce dernier se servit de HK-47 comme droïde de protocole, avant de découvrir ses aptitudes meurtrières. Il l'envoya réduire au silence de nombreux politiciens et même sa femme qui le trompait. Mais prit de remords, le sénateur s'interposa au mauvais moment entre HK-47 et sa cible, ce qui lui coûta la vie.

De nouveau sans maître, la femme le vendit à un employé de la Corporation Systech. Encore une fois, il élimina de nombreux travailleurs et concurrents, avant que l'employé se rende compte de ses erreurs. Il essaya de désactiver le droïde en le transperçant avec le premier objet qui lui tomba sous la main, mais un choc électrique le tua sur le coup et les programmes d'assassinat du tueur furent endommagés.

Après l'incident, HK-47 se retrouva chez un marchand de droïde Ithorien à Anchorhead, sur Tatooine, qui lui plaça un boulon d'entrave afin de bloquer sa mémoire et ses capacités. Là, il rencontra son ancien maître, Revan. Mais sa mémoire ayant été endommagée par le passé et celle de Revan effacée, aucun des deux ne reconnut l'autre. Pourtant, le Sith redevenu Jedi acheta le droïde afin de l'aider à communiquer avec les Hommes des Sables. L'accompagnant dans les régions les plus reculées de la planète, HK démontra ses incroyables aptitudes au combat. Quand Revan l'interrogea sur son passé, il fut surpris d'apprendre que tous ses anciens maîtres avaient été éliminés, dont certains à cause du droïde. Mais sa mémoire était encore trop abîmée pour en apprendre plus.

Cependant le Jedi ne l'abandonna pas et ils poursuivirent leur voyage à la recherche de la Forge Stellaire.

Lors de leur rencontre avec Dark Malak, Revan retrouva la mémoire et HK-47 fut capable de restaurer la sienne. Heureux de retrouver son maître et ses souvenirs, il servit le Jedi du mieux qu'il put, même s'il regrettait la disparition de la violence dans le caractère de Revan. Avec ses compagnons, le Jedi parvint à détruire la Forge Stellaire et en finit avec Malak. Tous furent alors acclamés comme héros de la République.

Mais Revan, qui recouvrait peu à peu sa mémoire, se souvint d'une menace qu'il avait découvert durant son règne en tant que Seigneur Sith. Il partit seul afin d'en savoir plus et prit soin d'effacer ces informations de la mémoire du droïde et le confia à sa femme, Bastila Shan, qui le confia à son tour au service du Conseil Jedi sur Coruscant.

Mais HK-47 n'entendait pas rester sans nouvelles de son maître. Malgré les interdictions de Bastila, il partit à sa recherche. Son voyage lui valut encore de très gros dégâts et il fut démembré. Mais un autre droïde de Revan, T3-M4, le découvrit et le plaça à bord de l'Ebon Hawk.

Meetra Surik, une ancienne Jedi, et d'autres individus qui tentaient d'échapper à un Sith trouvèrent refuge à bord de l'Ebon Hawk. Il découvrirent le droïde et furent en mesure de le réparer à l'aide de pièces de modèle HK-50. Réactivé, HK-47 s'offusqua d'avoir été reconstruit à partir de banales copies n'ayant aucun talent, et il se jura de les détruire. Néanmoins, il accompagna Surik durant son périple à la recherche d'anciens Maîtres Jedi.

Les dégâts qu'il avait subits avaient tout de même affecté certains de ses protocoles, et HK devint de plus en plus violent. De plus, sa curiosité sur son passé le poussa à chercher des informations, notamment dans l'ordinateur de navigation du vaisseau. Mais T3-M4 l'en empêcha et effaça ses désirs de sa mémoire. HK continua alors ses aventures aux côtés de la Jedi jusqu'à la bataille de Telos IV durant laquelle il quitta le groupe et captura un HK-50 afin de découvrir leur lieu de production, ce qui pourrait le ramener à son maître. Là, il rallia les HK-50 à sa cause et les retourna contre leur ancien commandant, G0-T0. Sa mort permit au groupe d'aventurier de détruire Malachor V ainsi que Dark Traya.

Après la mort du Sith, HK-47 repartit de son côté à la recherche de son maître, et Surik fit de même. Cette dernière le retrouva en premier sur Dromund Kaas, nouveau centre d'opération de l'Empire Sith. A eux deux, ils tentèrent d'assassiner l'Empereur mais échouèrent.

Surik perdit la vie et Revan fut placé en stase. Le droïde mit près de 300 ans avant de retrouver enfin son concepteur. Peu avant cela, Revan avait réussi à se libérer grâce à une force d'attaque républicaine. Les deux compagnons se mirent alors en route pour la Fonderie, une ancienne station spatiale Rakata. Le Jedi avait l'intention de s'en servir afin de créer une armée de droïdes capable de détruire l'Empire Sith.

Mais l'Empereur eut vent de ces plans, et il envoya un groupe d'intervention afin de les arrêter. HK-47 s'interposa et fut en partie détruit. Ses composants furent étudiés et il fut reconstruit et reprogrammé pour servir Dark Malgus. Mais une fois encore, le droïde fut vaincu en défendant son nouveau maître.

Des milliers d'années plus tard lors la Guerre des Clones, le corps du droïde fut découvert par la Confédération des Systèmes Indépendants à bord d'un croiseur écrasé sur Mustafar. Parfaitement conservé, les ingénieurs séparatistes le réactivèrent à leur grand malheur. HK-47 se réveilla, furieux et il tua des dizaines de personnes et droïdes avant d'être contrôlé puis entravé par un boulon. Ses programmes, trop complexes pour être réinitialisés, furent déplacé dans l'IA du croiseur dans lequel il avait été trouvé. Son corps servit de modèle aux unités HK-77. Mais HK-47 ne comptait pas se laisser faire et il tenta de reprogrammer tout le croiseur, tandis que les séparatistes furent anéantis par Dark Vador.

Une vingtaine d'années plus tard, aux alentours de 2 ans ABY, HK parvint à contacter des voyageurs qui l'aidèrent à prendre le contrôle de l'ancienne usine de droïdes. Grâce à eux, HK-47 put réintégrer un corps presque identiques à son original. Il décida de se venger de ceux qui l'avait enfermé, mais ces derniers étant déjà mort, il fut convaincu que toute forme de vie organique qui le générerait devrait être abattue. Il s'en prit aux voyageurs qui parvinrent toutefois à s'échapper. Ils avertirent le chef du camp de mineur qui s'était installé à la surface de la planète, au dessus de l'ancienne usine, de l'assaut probable d'une armée de droïdes, dirigé par HK-47.

Ainsi commença la bataille de Koseyet. Mais les machines furent repoussées et l'usine détruite. Le groupe de voyageurs parvint à se débarrasser des gardes d'élite d'HK-47, puis du droïde lui-même. Mais lors de leur retour au camp, ils reçurent un message provocant de l'ancien assassin, toujours actif. Mais son corps fut retrouvé et il servit à la fabrication d'un Jetpack.

NAGA SADOW,

LE DERNIER SEIGNEUR NOIR DE L'EMPIRE

Marka Ragnos, neuvième Seigneur Noir de l'Empire Sith, son dirigeant suprême à l'époque où est né l'Empereur, a régné pendant plus d'un siècle. Son influence ne pouvait, à la fin, que partager ses subordonnés qu'en deux camps opposés : ceux qui voulaient continuer son œuvre à sa mort et ceux qui voulaient partir à son opposé. Ses deux héritiers potentiels représentaient ces deux tendances. D'un côté Ludo Kressh, issu du peuple et très populaire parmi eux, responsable des rituels sous un maître qu'il adorait et qu'il n'imaginait pas trahir. De l'autre Naga Sadow, grand général aux origines nobles et qui avait le soutien de l'armée. Des différences infranchissables qui devaient se terminer en duel rituel pour désigner le nouveau maître de l'Empire. Fraîchement enterré, Marka Ragnos tenta d'intervenir. Il avait des pressentiments sur l'avenir qui attendait l'Empire, et son fantôme encouragea à l'unité. En vain, il n'arriva pas à empêcher la Grande Guerre de l'Hyperspace.

Naga Sadow est né sur Ziost, au sein d'une très puissante famille de la noblesse. Il pouvait prétendre à un lignage presque entièrement Jedi, c'est à dire remonter jusqu'aux exilés arrivés sur Korriban et qui avaient transformé l'Empire. Très peu de sang de la race Sith originelle. Il pouvait se permettre d'afficher un bouc (selon les critères de TOR c'est un sang-pur, mais allez dans le menu de création pour leur faire une barbe), signe de cette riche appartenance. Il était probablement le moins hybride des Seigneurs Sith de cette époque. Il s'éleva dans la hiérarchie, notamment auprès du vieux Simus, le dernier rival encore en vie parmi ceux qui avaient affronté Marka Ragnos pour le titre de Seigneur Noir. Celui-ci avait été décapité, et ne survivait plus sous forme de tête que grâce à de la technologie et de la sorcellerie. Ce dernier était le leader de l'opposition, mais était trop diminué pour espérer succéder à son vieux rival. Sadow devint son champion. Il fut un de ses soutiens pour lui permettre de s'élever et de rejoindre son niveau. Mais il ne lui mâcha pas trop le travail et ne le traita jamais comme son futur ou son apprenti. Les luttes classiques des Sith dans la course au pouvoir ne lui furent pas épargnées, et il dut faire sa formation politique comme tout le monde. Il y réussit bien puisqu'il s'imposa comme l'un des deux successeurs possibles au pouvoir. Mais il n'avait pas encore révélé son meilleur tour.

Le jour de l'enterrement de Marka Ragnos, Naga Sadow se permit d'arriver en retard. Tout était déjà commencé et il

en profita pour faire une entrée remarquée. Un seul de ses rivaux potentiels osa le lui reprocher : Ludo Kressh, son dernier rival et qui conduisait la cérémonie. Il fut décidé que la succession serait décidée par un duel entre les deux dès que la cérémonie serait finie. Le fantôme du dernier Seigneur Noir essaya d'intervenir pour prêcher l'unité. Mais l'effet de son apparition fut amoindri par l'apparition du Starbreaker 12 de Jori et Gav Daragon, deux explorateurs à peine adultes qui venaient accidentellement de créer une route directe entre l'Empire Sith et le Noyau. Marka Ragnos avait toujours été partisan d'une grande stabilité intérieure au détriment d'une expansion. En jouant sur l'inquiétude causée par ses étrangers, Ludo Kressh réussit à écarter son rival du trône sans pour autant s'y installer. Qu'importait. Naga Sadow allait jouer une partition de marionnettiste comme la galaxie en a rarement vu.

Sacrifiant Simus, Naga Sadow s'empara des explorateurs. Prétextant une attaque des étrangers pour sauver les leurs, il renversa la stratégie de Kressh et poussa les autres grands Seigneurs Sith à déclarer la guerre à la République. Il fut officiellement proclamé Seigneur Noir des Sith, le dixième depuis l'arrivée des exilés. Mais ce n'était pas tout ce qu'il avait initié. Sachant que Ludo Kressh n'abandonnerait pas, il laissa quelques traces pour que l'on puisse remonter jusqu'à lui. Pour qu'il l'attaque et légitime une riposte mortelle. La stabilité intérieure ainsi établie, il put se tourner vers cette guerre qui devait le faire entrer dans l'Histoire. Faisant croire à chacun des jumeaux Daragon que son rival avait tué l'autre membre de leur fratrie, il s'empara de leurs connaissances. Il renvoya Jori dans l'espace de la République avec un mouchard à bord du Starbreaker pour qu'elle lui montre le chemin. Et il fit de Gav son apprenti, son second qui devait guider les vaisseaux au combat. Lui-même prenait place à bord d'une sphère de méditation amplifiant ses pouvoirs, lui permettant de projeter sur plusieurs batailles galactiques en même temps que des illusions qui rendaient ses armes deux fois plus imposantes. Mais il avait sous-estimé les Daragon. Comprenant qu'il avait été manipulé et trahi, Gav se retourna contre son maître. Il se sacrifia pour détruire la sphère de méditation, offrant à la République un renversement de situation qui lui permettra d'être célébré en héros dans les siècles qui suivirent.

La trahison de son apprenti ayant fait échouer la première vague d'invasion, Naga Sadow repartit sur le territoire de l'Empire pour adapter sa stratégie. A peine sorti de l'hyperspace, il fut attaqué par une flotte Sith. Ludo Kressh avait survécu, s'était fait proclamer Seigneur Noir par ses alliés et voulait faire disparaître son rival des registres. La bataille s'engagea, mais pas à l'avantage de

l'ancien maître des rituels de Marka Ragnos. Il périt durant la bataille, ne laissant derrière lui que quelques descendants qui ne survécurent qu'en se mettant sous la protection de l'Empereur (qu'ils finirent par trahir). Utilisant les coordonnées de Jori Daragon, l'armée de la République débarqua à son tour sur le champ de bataille. Naga Sadow devait se rendre à l'évidence, même si ses troupes étaient composées de guerriers d'élite massassis, elles étaient trop épuisées pour tenir encore longtemps à ce rythme. Il fit exécuter les commandants Sith de ses vaisseaux afin qu'ils ne comprennent pas ce qu'il préparait. Il provoqua la destruction d'une étoile, qui détruisit les restes de sa flotte décapitée et s'enfuit loin de tout ceci. Tous les plus grands seigneurs Sith de l'époque étaient morts. En devenant leur nouveau chef, l'Empereur ne revendiqua pas le titre de Seigneur Noir. Naga Sadow fut le dernier à le porter sous l'Empire.

Ne possédant plus qu'un seul croiseur, Naga Sadow se réfugia sur la quatrième lune de la planète Yavin, dans un système où aucune civilisation n'avait émergé. Il y fit construire quelques temples (visibles dans l'Episode IV) par ses massassis, cachant notamment son dernier vaisseau et un système de stase en forme de tombe. Il comptait attendre une période où il serait plus simple de faire son grand retour. Il crut que c'était le cas six siècles plus tard, quand le Jedi déchu Freedon Nadd le réveilla. Il devint son apprenti, mais le trahit. Il lui prit ses connaissances, son titre de Seigneur Noir des Sith, le tua et enferma son fantôme dans cette tombe. Puis il partit reprendre certaines affaires. Le successeur de Nadd, Exar Kun, revint faire de Yavin IV sa base, profitant des technologies et archives de Sadow. En mourant, il provoqua l'extinction des descendants des guerriers massassis. Plusieurs générations plus tard, deux Jedi vinrent défier le fantôme de l'ancien Seigneur Noir des Sith. Seul le maître réussit à s'échapper. Mais des études récentes font que Barel Ovaire est soupçonné d'avoir été un agent impérial chargé de faire taire les fantômes de potentiels rivaux de l'Empereur. S'emparant du corps de l'apprenti Eison Gynt, Naga Sadow le poursuivit pour se venger mais fut finalement vaincu sur Coruscant. Ce fut la dernière fois qu'on le vit agir dans la galaxie.

NOMI SUNRIDER,

L'ESPOIR D'UNE AUTRE ÉPOQUE

Andur Sunrider avait tout pour être un homme comblé : sa femme Nomi venait d'accoucher de leur premier enfant, une petite fille prénommée Vima, et ses supérieurs l'avaient invité à prendre quelques leçons auprès de maître Thon, l'un des plus sages maîtres des Jedi. Il y a 350 ans, les règles de l'Ordre étaient moins strictes qu'aujourd'hui et certaines libertés étaient parfois autorisées. Mais il n'arriva jamais jusqu'à destination. Les cristaux adegan qu'il devait convoier attirèrent l'attention de pirates, qui l'assassinèrent. En voulant défendre leur fille, Nomi s'empara de son sabre laser et fit preuve d'un talent dans la Force tel que le fantôme d'Andur revint pour lui demander de prendre sa place, d'aller rejoindre maître Thon et d'apprendre à tenir la ligne là où il aurait dû être. La jeune femme ne se voyait pas dans ce rôle, et si elle continua le trajet, ce fut pour la petite Vima. Après tout, son héritage la prédisposait à tenir ce rôle. Mais maître Thon avait déjà regardé au plus profond de la Force et savait tout. Ses visions lui montraient qu'il faudrait enseigner les voies de la Force à la mère comme à la fille.

Maître Thon vivait sur Ambria, à côté d'un lac corrompu par les Sith et le côté Obscur, en gardien et en ermite. Sa seule compagnie était son apprenti vultien Oss Wilum. Comme les tchuukthai ont une apparence très proche des animaux, Nomi crut que ce dernier était le maître. Mais elle fut rapidement détrompée quand les assassins de son mari refirent leur apparition, aux ordres d'un hutt qui ne voulait pas lâcher l'affaire des cristaux adegan. La jeune femme resta là quelques années, campant sur ses positions et refusant d'apprendre la voie des Jedi. Mais lorsque Oss Wilum fut nommé chevalier et partit hors de la planète, la laissant principal intérêt du maître, elle ne tarda pas à céder à ses demandes. Quand elle fut présentée au Conseil Jedi, qui siégeait à l'époque à l'Académie d'Ossus, sa formation était tellement avancée qu'on ne pouvait plus lui demander de revenir en arrière.

Nomi devint chevalier, et fut rapidement mise à l'épreuve. Une guerre avait lieu sur la planète Onderon, contre des adeptes du côté Obscur qui se réclamaient de l'héritage des Sith. Les forces Jedi étaient mal en point, leur chef Arca Jeth avait été capturé et son ancien apprenti Ulic Qel-Droma demandait des renforts. Elle en fit partie, et aida à mettre en place la contre-attaque de la victoire. Après ça, dans l'organisation de la paix et de la reconstruction, les relations qu'elle noua avec le numéro deux de leur armée furent très profondes. Ulic devint rapidement le deuxième

grand amour de sa vie. Mais la galaxie n'était pas prête pour la paix. Des survivants du commandement ennemi réussirent à s'échapper et fondèrent le Krath. Lors d'une session publique du Conseil Jedi, des droïdes piégés explosèrent, tuant Arca Jeth. Contre l'avis des survivants, Ulic choisit d'infiltrer et d'espionner la nouvelle organisation ennemie. Repéré, capturé, torturé, drogué et manipulé par sorcellerie du côté Obscur, le Jedi perdit pied et devint ce qu'il prétendait être. Lorsque Nomi vint l'exfiltrer, il la rejeta. Puis Exar Kun entra dans le jeu, Jedi déchu se revendiquant aussi de l'héritage des Sith, il vint affronter le champion du Krath. Rôle que Ulic tenait. Ils s'affrontèrent et exécutèrent inconsciemment un ancien rituel invoquant les fantôme des Seigneurs Sith du passé. Qui reconnurent les deux comme leurs héritiers. Alliés, leurs armées unifiées, ils étaient assez puissants pour ne plus se contenter d'un secteur et renverser la République.

La Grande Guerre des Sith, comme elle fut nommée, laissa l'Ordre Jedi complètement désarmé. Exar Kun et Ulic Qel-Droma firent preuve d'audace, frappant là où on ne les attendait pas. Ils firent preuve d'une sorcellerie jamais vue depuis la Grande Guerre de l'Hyperespace, mille ans plus tôt, qui poussa l'Empire Sith à l'exil. Et que l'on n'a toujours pas revu depuis. Leurs troupes étaient disparates, mais la fusion de leurs ressources rendait difficile voire impossible de deviner de quoi ils disposaient encore. Ajoutons à ces troubles un groupe de chevaliers retournés par sorcellerie Sith et envoyés assassiner leurs anciens maîtres, créant des vides dans la hiérarchie Jedi. Les stratégies de la République étaient dépassées et devaient se contenter de défendre jusqu'au dernier homme. Une stratégie où les héros sont bien souvent morts. Pourtant, ils réussirent à repousser l'attaque Sith sur Coruscant, et Nomi fit partie du groupe qui captura Ulic. Une victoire avec peu de conséquences puisqu'il s'échappa et que Kun visa aussitôt Ossus et son académie Jedi. Lors de l'assaut, son bras droit affronta son frère jumeau et le tua. Réalisant alors jusqu'où il s'était enfoncé dans l'Obscurité, il s'effondra. Voyant ainsi son ancien amour les défenses baissées, la jeune femme exécuta un ancien rituel pouvant couper les liens avec la Force et captura de nouveau le Sith. Cette fois-ci, il coopéra et donna des informations qui permirent de remporter la guerre. Et avec le retour de la paix, Nomi Sunrider allait connaître le rôle qui la ferait entrer dans la légende.

Les stratégies du Krath puis d'Exar Kun ont fortement ébranlé l'Ordre Jedi. Leurs attentats terroristes ont parfaitement terrifié les survivants. Dix ans après la fin de la guerre, aucun effort de groupe n'avait été mis en place pour reconstruire tout ce qui avait été perdu. La grande majorité des membres de l'Ordre avait trop peur de ce qui

pourrait arriver s'ils se réunissaient en trop grand nombre, cible de choix pour un éventuel ennemi. Il fallut beaucoup d'efforts, de négociations et de diplomatie pour organiser le Conclave de la station Exis, qui réunifia enfin l'Ordre. Et comme pour ce genre d'événement il faut une figure de proue derrière laquelle se rassembler, ce fut le grand maître Nomi Sunrider. Elle fut la principale personne qui porta le projet, au point d'en négliger sa propre apprentie, sa fille Vima. Qui fugua pendant le Conclave. Triste augure pour le futur de l'Ordre ? Non car sa mère la retrouva avec l'ancien Sith Ulic Qel-Droma, qui avait été libéré car jugé inoffensif. Elle partagea ainsi les derniers moments de son ancien amour. La mort d'un Seigneur Sith, voilà un augure bien meilleur pour le futur des Jedi. Futur qui sera incarné pour tout le reste de sa vie par le maître et membre du Conseil Nomi Sunrider.

REVAN,

LE CHEVALIER

DE L'ANCIENNE RÉPUBLIQUE

« Le colonel Juliaan était à peine entré dans son bureau que sa messagerie bipa. Comment le Sith avait-il fait pour pirater les systèmes de sécurité de la République ? Mais au moins, il avait tenu parole. »

L'homme est né dans la Bordure Extérieure, à la limite des mondes connus de la République. Certains disent que ce serait Deralia, mais comme cela a été utilisé pour une fausse identité la certitude est impossible. Il a été repéré par le maître Jedi Arren Kae, qui l'a ramené plus près du Noyau. Son talent a tellement ébloui les membres du Conseil Jedi qu'il a été l'apprenti de plusieurs d'entre eux successivement : Kavar, Dorak, Vandar Tokare et enfin Zhar Lestin. C'est ce twi'lek qui sera le dernier de la liste, et se vantera souvent d'avoir été le plus important de ses maîtres. Toutefois, il s'illustrera rapidement dans les années qui suivirent par des difficultés avec l'autorité de l'Ordre. Après avoir pris comme apprenti Alek Squinquagesimus, il se tourna vers la Bordure et les frontières de la République, là d'où il venait. A cette époque, les clans mandaloriens s'étaient relevés de leurs pertes lors de la Grande Guerre des Sith et sous le commandement de Mandalore l'Ultime s'emparaient de plusieurs mondes là où la République et les Jedi ne regardaient pas. Prenant fait et cause pour ces mondes, il tenta de convaincre l'opinion publique mais ça ne lui valut que le surnom de Jedi Revanchiste. Une appellation qui

s'étendit aux Jedi (pour la plupart jeunes et fraîchement ordonnés) qui vinrent le rejoindre sur sa base de Wayland. Mais n'obtint aucun soutien ni de ses supérieurs ni des autorités, même quand des mondes de la République tombèrent. En allant voir pourquoi Cathar ne répondait plus, son groupe fut submergé par une vision du massacre que les mandaloriens avaient commis sur cette planète. Ramassant le masque de la seule mandalorienne à s'être opposée à ses chefs, son destin bascula.

Faisant jouer ses contacts dans l'armée de la République, le nouvellement nommé Revan fit intégrer son groupe de Jedi défiant l'autorité du Conseil en tant que troupes auxiliaires. Son apprenti Alec prit le surnom de Malak pour l'imiter. Déjà connu comme un grand combattant et un puissant adepte de la Force, il révéla des dons de stratèges impressionnants. Et rapidement, il devint le chef officieux de la flotte qui affrontait les mandaloriens. Il les accula à la bataille de Malachor V, où il abattit Mandalore l'Ultime lors d'un duel qui précéda l'affrontement des croiseurs. A cette occasion, il découvrit des vérités dérangeantes. Comme les Sith qui avaient manipulé leurs adversaires afin de tester et affaiblir les défenses de la République. Il ne dit rien de ces informations. Le Conseil Jedi n'avait toujours pas bougé dans cette guerre et les autorités de la République auraient besoin de plus de preuves. Il laissa la flotte démanteler l'armée mandalorienne, ne prenant que Malak avec lui. Ils dissimulèrent le casque de Mandalore, symbole sans lequel personne ne pourrait se prévaloir comme son successeur, puis partirent pour les Régions Inconnues. Ils découvrirent l'Empire, mais furent trahis et livrés à l'Empereur. Torturés pendant presque un an, ils finirent par sombrer dans le côté Obscur et devenir des marionnettes à la volonté limitée. Renvoyés reprendre la mission des mandaloriens, Dark Revan et Dark Malak réussirent à se libérer de cette influence en effaçant partiellement leurs mémoires grâce à la Force. Toute la partie concernant l'Empire, leur mission et leur maître. Mais aussi pourquoi ils étaient partis là-bas. Ils restaient des Sith et tentèrent de conquérir la République, rameutant leurs anciens subordonnés et les équipant avec la technologie rakata issue de la Forge Stellaire.

Toutefois, certains spécialistes trouvent Dark Revan modéré dans sa conquête. Il s'est attardé dans la Bordure, prenant son temps, laissant ses adversaires se renforcer et les structures locales toujours en place. Comme si inconsciemment il se souvenait d'une menace sur ses arrières qu'il faudrait affronter bientôt. Les principaux officiers républicains et Jedi ne faisaient pas le poids face à lui et seule la jeune Bastila Shan tirait son épingle du jeu grâce à son pouvoir de méditation de combat. Elle finit

par monter une expédition pour le capturer, et profita pour ça que l'apprenti trahisse son maître. Dark Malak se montra un stratège moins concerné par l'avenir, n'hésitant pas à tout détruire sur son passage. Pour l'arrêter et découvrir la position secrète de la base principale de la Forge Stellaire, le Conseil Jedi décida d'effacer la mémoire de Revan et de le lancer sur cette trace. Ces Jedi étaient censés être plus doués et sages que lui et son ancien apprenti, mais firent du plus mauvais travail : il ne tarda pas à se souvenir de certains éléments. Toutefois, en tombant amoureux de Bastila Shan, il réussit à rester du côté Lumineux et finit par vaincre Dark Malak et détruire la Forge Stellaire. Pour le Conseil Jedi et la République, tout était redevenu à la normale, pour le meilleur. Cela n'allait pas durer longtemps.

La mémoire continuait de revenir à celui que l'on appelait toujours Revan. Il reprit son ancienne méfiance envers ses supérieurs, et la transmit même à sa nouvelle femme enceinte. Et puis il y avait ces rêves d'une menace dans les Régions Inconnues. Il lui fallait découvrir ce dont il s'agissait, et si cela pouvait peser sur l'avenir de la galaxie. Avec l'approbation de Bastila, il partit avec le mercenaire mandalorien Canderous Ordo afin de remonter la piste depuis le début. Une fois revenu au même point qu'après la bataille de Malachor V, il donna à son compagnon le casque de Mandalore et continua seul. Il retourna jusqu'à l'Empire et se fit cette fois capturer par Dark Nyriiss, membre du Conseil Noir. Seul son droïde T3-M4 restait libre pour aller chercher du secours. Il dut attendre 5 ans avant que Meetra Surik, un de ses lieutenants revanchistes qui avait réussi à résister au côté Obscur, associée à Scourge, au service de son geôlier, ne viennent le tirer de là. Ils arrivèrent jusqu'à lui alors qu'ils étaient submergés d'adversaires, mais lui apportèrent le masque mandalorien qu'il avait perdu lors de sa capture par les Jedi. Le revoir lui rendit sa mémoire. Toute sa mémoire. Il ne lui fallut que quelques instants pour trouver l'équilibre entre sa partie Lumineuse et son côté Obscur, tous les talents de Force qu'il connaissait et les situations pour lesquelles il en avait besoin. Il était prêt à puiser dans les deux en fonction de la situation. Et, alors que son corps était particulièrement affaibli par la maltraitance de ces dernières années, son esprit était redevenu assez fort pour affronter son tortionnaire, Dark Nyriiss. Sans arme, il détruisit un membre du Conseil Noir en quelques instants. Avec ses libérateurs, il entreprit de reprendre la mission qu'il s'était fixé lors de sa première visite sur Dromund Kaas : assassiner l'Empereur. Un nouvel échec, Scourge trahissant lors du combat final, assassinant Meetra Surik. T3-M4 fut détruit par des éclairs Sith et Revan une nouvelle fois capturé. Comme récompense, le traître fut

nommé Furie de l'Empereur, son exécuteur personnel et subit des sorts pour survivre plusieurs siècles de plus que prévu. Pour marquer le coup, par précaution contre la corruption et la tentation de venir défier leur chef affaibli, tout le Conseil Noir fut exécuté.

Jugé trop précieux pour être éliminé, Revan fut enfermé dans la prison du Maelstrom. Plongé dans une stase qui lui permit d'échapper au temps, il servit à l'Empereur comme source de pouvoir pour des visions de la Force. Mais le lien ainsi forgé était à double sens, et il réussit influencer son tortionnaire. Il le força à retarder la guerre contre la République le plus longtemps possible. Puis, une fois que celle-ci fut déclarée, il le poussa à surestimer l'adversaire et à demander le traité de paix de Coruscant plutôt que de pousser le Noyau dans les derniers retranchements. Une influence telle qu'un culte secret baptisé les Révanites se développa sur Dromund Kaas, persuadé que Dark Revan et l'Empereur ne faisaient qu'une seule et même personne attendant de se révéler. 300 ans après son emprisonnement, un commando de la République atteignit sa prison et le libéra. Il reprit aussitôt sa posture de général, s'installant dans l'usine rakata de la Fonderie et préparant une armée de droïdes pour infiltrer l'ennemi et l'attaquer de l'intérieur. Mais l'Empire était sur ses talons et un commando l'attaqua avant que ses préparatifs ne soient finis. Vaincu au combat, il disparut sans laisser de traces. Ce qui fait que même les témoins ne sont pas d'accord sur le fait qu'il soit mort et ait rejoint la Force ou qu'il se soit enfui et panse ses blessures en attendant la prochaine attaque...

SATELE SHAN

LA MAITRESSE DES JEDI

Durant la génération qui suivit la Guerre Civile des Jedi, une des figures marquantes de la politique républicaine fut un humain prénommé Naver. Ce nom était un hommage à son père, disparu quelques mois avant sa naissance : le général Jedi Revan. Du fait de son absence, la figure marquante de sa vie, le patronage qui guidera sa carrière, sera sa mère : un autre général Jedi de la même période, Bastila Shan. C'est son nom à elle qu'il porta, et qu'il légua à ses enfants. Puis eux-mêmes à leurs propres descendants.

Son père lui légua tout de même certaines aptitudes : il se méfiait beaucoup de certaines postures du Conseil Jedi, en avait convaincu sa femme et elle-même avait élevé leur fils dans cet état d'esprit. Si Naver, qui a passé une partie de sa

carrière à dénoncer un Empire Sith caché qui menacerait la République (et qui attaqua effectivement trois siècles plus tard), a passé le plus clair de sa vie dans les couloirs du Sénat de Coruscant, ses descendants tentèrent de disparaître dans la masse sur d'autres planètes, loin du regard des Jedi qui voudrait exploiter leur potentiel. Une méfiance dont la légitimité s'illustra quand Tasiele Shan finit par rejoindre l'Ordre. Sur Brentaal IV, elle donna naissance à une fille, son ajout à la dynastie. Le Conseil, qui s'était radicalisé avec les siècles, n'apprécia pas qu'elle montre de l'attachement sur ce point et veuille garder l'enfant. Ils l'exilèrent dans les Régions Inconnues. Et gardèrent le bébé pour eux, étant donné son potentiel. Ironiquement, celui-ci est aujourd'hui le grand représentant de leur mode de vie et de leur vision du monde, le Grand Maître de l'Ordre : Satele Shan.

En tant qu'**initiée**, Satele Shan fut confiée au maître Ngani Zho. Son clan comprenait entre autres Syo Bakarn, Bela Kiwiiks et Jaric Kaedan. Trois futurs membres du Conseil Jedi. Puis elle devint l'apprentie du zabrak Kao Cen Darah, un des meilleurs manieurs de sabre laser de son époque. Sous sa tutelle, elle développa les talents et le style de combat d'une ombre Jedi. Elle était proche de finir sa formation quand l'Empire Sith revint dans l'espace connu en attaquant Korriban. Elle se trouvait alors dans la station en orbite, et affronta aux côtés de son maître le Sith Vindican et son apprenti, le futur Dark Malgus. Kao Cen Darah se sacrifia pour qu'elle puisse s'enfuir en compagnie du caporal Jace Malcom et du contrebandier Nico Okarr. Quand elle apporta aux Jedi la nouvelle de cette attaque, ses supérieurs cherchèrent un nouveau maître pour terminer sa formation. Ce fut finalement la togruta Dar'Nala, membre du Conseil, qui acheva cette tâche. Cette diplomate et stratège politique sut calmer et canaliser l'impatience et l'agressivité de la jeune femme afin que cela serve les objectifs de l'Ordre.

Pendant la guerre, Satele servit sur de nombreux fronts. Comme padawan, elle servit à Minos Cluster et Sluis Van. Après la bataille de Bothawui (où elle ne participa pas, il n'y aucun survivant républicain), elle devint chevalier et son ascension dans la hiérarchie sembla irrémédiable. Un de ses plus hauts faits d'arme eut lieu sur Alderande, où elle repoussa les forces de Dark Malgus en compagnie de l'Escouade du Chaos de son vieil ami le capitaine Jace Malcom. A eux deux, ils blessèrent même le Sith si durement qu'il dut porter un respirateur le reste de sa vie. Mais après cette victoire, elle dut se mettre en indisponibilité pendant neuf mois. Dans le secret, elle accoucha d'un petit garçon prénommé Theron. Et se trouva devant le même dilemme que sa mère.

Vraiment ? Elle avait été très bien élevée par les Jedi, elle laissa le bébé au maître des initiés Ngani Zho et repartit au combat. Elle ne s'autorisa jamais à éprouver de l'attachement et de l'affection envers son enfant, et quand l'Ordre Jedi le renvoya car il n'avait pas les aptitudes à la Force de sa lignée, ils coupèrent totalement les ponts. Même le père ne fut au courant de rien avant de rencontrer l'adulte qu'il avait engendré. Satele retourna affronter les forces impériales, notamment sur Hoth et sur Rhen Var où elle affronta Dark Mekhis du Conseil Noir.

Finalement, Satele fut nommée au sein du Conseil Jedi pour ses exploits. Quand des envoyés de l'Empire proposèrent de signer un traité de paix, plusieurs Jedi accompagnèrent les négociateurs sur Alderande. Elle en fit partie, ainsi qu'un autre membre du Conseil : son dernier maître Dar'Nala. Et pendant qu'ils étaient coincés loin de leur base, les Sith déployèrent leur piège. Un raid sur Coruscant prit la planète en otage, forçant les ambassadeurs à accepter toutes les demandes de Dark Baras. Ce fut le Traité de Coruscant. Les Jedi furent obligés de se soumettre comme les autres. Mais Dar'Nala n'accepta pas. Avant même le départ des ambassadeurs, elle commença à préparer une machination qui devait accuser le représentant des impériaux de déjà rompre le traité. Un plan qui la faisait glisser du côté Obscur. Elle faillit réussir. Mais Satele comprit la vérité à temps, et réussit à convaincre la majorité des conjurés qu'ils ne pouvaient pas continuer dans cette voie. Un wookie tua la Jedi togruta déchu. Et ce fut tout ? Presque. Dark Baras rappela à Satele qu'elle descendait de Revan, qui avait à une époque succombé au côté Obscur et était devenu un Sith. Il suggéra que l'héritage de la jeune femme était peut-être de suivre cette voie. Mais elle rejeta son offre et retourna à son siège dans un Conseil Jedi décimé. Même le Grand Maître Zym était mort, assassiné quelques jours après le raid impérial.

Une partie de la population de Coruscant prenait les Jedi comme boucs émissaires de l'attaque sur leur si fière cité-planète. Après tout, les Sith n'étaient-ils pas une faction née de leur Ordre ? Les choses devenaient instable sur la capitale de la République, la reconstruction du Temple devenait difficile à envisager. Et il n'y avait plus besoin de guerriers pour soutenir l'armée. Devenue diplomate, Satele mit fin à la guerre entre Kashyyyk et Eberon. Puis elle se fit exploratrice, étudiant et testant les routes du Noyau Profond jusqu'à retrouver Tython, la planète originelle où avait été fondé l'Ordre Jedi. Un lieu idéal pour se rétablir en attendant le moment où la République aurait de nouveau besoin d'eux. Pour cette découverte, le Conseil la nomma au poste de Grand Maître. Plusieurs de ses amis siégeaient autour d'elle, elle était sûre d'être bien soutenue.

Et les contacts avec la République n'étaient pas totalement rompus. De nombreux généraux, amiraux et sénateurs continuaient à les voir d'un bon œil et n'hésitaient pas à échanger des informations avec eux. Conseillé par le maître Jun Seros, le nouveau Chancelier Suprême Dorian Janarus demanda à confier un poste de commandant de flotte à un membre du Conseil Jedi (ce fut Oteg). Satele elle-même s'impliquaient dans plusieurs affaires qui menaçaient le traité signé avec l'Empire, comme des "pirates" qui attaquaient certains transports républicains. C'est aussi à cette période qu'elle forma son seul apprenti connu, le kiffar Shigar Konshi.

Quand le Traité de Coruscant fut rompu, les Jedi avaient vu plusieurs signes avant coureurs. Comme l'attaque de Dark Baras sur Tython. Ils étaient donc prêts. Un raid avait même été autorisé pour capturer l'Empereur Sith. Un échec et une erreur qui faillit peser lourd dans la reprise des hostilités. Si Corellia et Ilum furent des victoires, un lourd tribut a été payé, plusieurs membres du Conseil Jedi. Plusieurs proches de Satele. Mais dans le même temps, le nouveau Chancelier Suprême Leontyne Saresh resserra les liens. Elle n'hésitait pas à s'afficher avec ses deux principaux conseillers : le commandant en chef des forces armées Jace Malcom et le Grand Maître du Conseil Jedi Satele Shan. Comme quand elle annonça qu'un second commando Jedi, composé de survivants du premier, s'en était de nouveau pris à l'Empereur et l'avait éliminé. Un poste haut placé qui ne l'empêche pas de retourner sur le terrain de temps à autres, comme elle l'a démontré sur Ilum et sur Duro. Elle était hors-planète quand l'Empire frappa une nouvelle fois Tython, servant de diplomate auprès de la Ligue de Drayvos. Les Sith feraient mieux de se méfier quand les deux redoutables lames bleues de son sabre laser reviendront dans leur secteur.

SHAE VIZLA,

LA TORCHE MANDALORIENNE

Lors du Sac de Coruscant par les troupes impériales, une petite unité Sith a attaqué et détruit le Temple Jedi. Presque tous portaient des armures réglementaires qui les rendaient anonymes. Sur les vidéos des combats, seuls trois membres du groupe sont réellement identifiables : leur chef Dark Malgus, son esclave twi'lek Eleena et la mandalorienne Shae Vizla. La participation de cette dernière à cette bataille a été un fait d'arme tel qu'il a fait d'elle l'une des guerrières des clans les plus célèbres de la galaxie, voire même la plus célèbre, devant des sommités

galactiques comme les deux Mandalores.

Née au sein des clans mandaloriens, Shae Vizla a grandi alors que ceux-ci étaient encore séparés et éparpillés. Dès qu'elle a été assez grande, ses parents et ses proches l'ont emmenée avec eux quand ils partaient sur certaines missions. Le clan Vizla travaillait comme mercenaires et chasseurs de primes. C'est donc naturellement qu'une fois adulte, elle embrassa la même voie. Elle commença à se tailler une petite réputation, mais pas en solo. Elle faisait alors équipe avec son frère, un duo très proche et inséparable. Mais ça, c'était avant que démarre la guerre entre l'Empire et la République, avant qu'un nouveau Mandalore émerge pour rassembler les clans dans le giron des Sith.

Le nouveau Mandalore le Petit n'avait pas grand-chose à voir avec Shae Vizla et les siens : gladiateur orphelin, il n'était lié aux mandaloriens que par le sang de son père et des renseignements que lui donnaient les Services Secrets Impériaux. Mais il s'était imposé comme Mandalore, et il avait tous les symboles du pouvoir. Les mandaloriens devaient le suivre, cela fait partie du Resol'nare, les six règles qui les définissent. Le clan Vizla, comme les autres, se plia à ses directives. Shae continua à grimper dans la hiérarchie, commandant des unités sur le champ de bataille et traitant directement avec les généraux Sith. C'est ainsi qu'elle s'illustra lors de la bataille d'Aldérande aux côtés des troupes de Dark Malgus, un seigneur noir avec qui elle coopéra à plusieurs reprises jusqu'à la fin du conflit.

Onze ans avant le Traité de Coruscant, alors qu'elle commandait l'abordage d'un transport politique de la République, le maître Jedi Aurei Eadon qui faisait office de garde du corps abattit son frère. Elle voulut le venger lors d'un duel, mais l'autre le refusa et réussit à s'enfuir. Pour la mandalorienne, la guerre avait pris un tour personnel et elle devint l'un des commandants des clans les plus enragés. Cette quête de vengeance culmina lors du Sac de Coruscant. Chargée par Dark Malgus de désactiver les défenses du Temple Jedi, elle infiltra le bâtiment. A elle seule, elle réussit à empêcher des renforts de se joindre à la mêlée avant qu'il ne soit trop tard. Elle réussit à retrouver Aurei Eadon et à être celle qui l'élimina. Son frère était enfin vengé.

Le Sac de Coruscant permit à l'Empire d'avoir la haute-main lors de la rédaction du Traité de Coruscant. A la Grande Guerre Galactique succéda la Guerre Froide, une situation de paix précaire. Pour les mandaloriens, ce fut aussi le début de grandes manœuvres. Le Schisme des Croisés dénonça l'alliance avec les Sith de Mandalore le Petit. Celui-ci fut défié par un concurrent. Vaincu et

exécuté, il fut remplacé par son vainqueur qui devint ainsi Mandalore l'Innocenté. Le nouveau chef acheva la guerre civile contre le Schisme et attendit la reprise de la guerre qui finira inévitablement par arriver. Plusieurs clans profitèrent du répit pour resserrer les liens avec les Sith et officiers impériaux avec qui ils avaient travaillé durant les dernières années. Et Shae Vizla ? Et bien, elle s'est faite discrète, se tenant à l'écart des grands mouvements des deux camps.

Pendant la décennie qui a suivi le Traité de Coruscant, Shae Vizla a pris la tête de son clan. Celui-ci s'est installé sur Rishi où elle cherche à rendre les siens plus forts que jamais. Grâce à la réputation qu'elle a gagné aux côtés de Dark Malgus, elle est devenue une légende vivante pour les mandaloriens. Elle n'a plus besoin de travailler. Ce qu'elle cherche maintenant, c'est un nouveau défi à la hauteur de ce qu'elle a déjà vécu. Malgré les qualités que les deux derniers Mandalores ont trouvé à l'Empire, elle trouve que les impériaux paient trop mal. Contrairement aux membres du Schisme, elle ne prend pas sa position neutre par idéologie. Elle estime juste que pour rester ce qu'ils sont, les mandaloriens se doivent de ne choisir leurs alliés qu'au cas par cas, et quand ils deviennent gênants, comme les pirates Lames Nova de Rishi, il faut savoir les abandonner pour survivre.

THERON SHAN

UN PUR PRODUIT DE LA RÉPUBLIQUE

La Jedi **Satele Shan** et le soldat Jace Malcom se sont rencontrés dans les années qui ont précédé le retour de l'Empire, alors que tous les deux étaient stationnés autour de Korriban. Elle n'était encore qu'une apprentie, une adolescente en fin de formation. Lui avait le grade de caporal. Se fréquentaient-ils déjà ? On ne sait pas trop, ils sont les seuls survivants de l'attaque Sith qui a reconquis la planète. Ils se sont échappés grâce au contrebandier Nico Okarr, qui leur a permis de prévenir la République. C'est ainsi qu'a démarré la Grande Guerre Galactique, durant laquelle les deux se couvriront de gloire. Ils se retrouveront notamment lors de la Bataille d'Aldérande. Malcolm servait alors en tant que capitaine de la 326ème escouade d'infanterie, surnommée l'Escouade du Chaos, et qui intégrera rapidement la division des Forces Spéciales. Après qu'ils ont vaincu les troupes du Sith Dark Malgus, alors qu'ils soignaient leurs blessures, Satele se laissa aller à oublier les règles strictes des Jedi sur l'attachement. Ils commencèrent ainsi une relation amoureuse. Mais la

jeune femme découvrit aussi le côté obscur de son amant, la pente vengeresse sur laquelle il glissait. Elle décida alors de rompre, et de ne pas lui parler de l'enfant qui grandissait dans son ventre. Un fils qu'elle prénomma Theron.

Devant retourner au front, Satele confia le petit Theron à Ngani Zho, le vieux maître qui s'était occupé de son clan lorsqu'elle n'était encore qu'initiée. La seule personne qu'elle mit au courant de sa situation. Elle réalisa rapidement qu'elle ne pourrait jamais le reprendre. Les sentiments qu'elle ressentait envers son fils étaient contraires à ses préceptes Jedi. Il était son point faible, l'angle qui l'empêchait d'être complètement sereine. Il n'y avait qu'en l'abandonnant qu'elle pourrait devenir la Jedi, puis plus tard le Grand maître de l'Ordre dont la galaxie avait besoin. Mais même si elle ne s'autorisa jamais à regarder dans sa direction, elle ne parvint jamais à l'oublier. Son ancien maître continua à élever l'enfant, le préparant à devenir l'un des plus grand Jedi que l'Ordre ait jamais connu. Après tout, avec sa mère et la lignée dont elle descendait (Revan), qu'aurait-il pu être d'autre ? Il n'est pas pire aveugle que celui qui ne veut pas voir, et les œillères de Ngani Zho l'empêchèrent de comprendre le manque de progrès de son élève. Dans la petite enclave d'Haashimut, les épreuves qu'il lui fit passer obligèrent d'autres Jedi à trancher. Le garçon ne possédait aucune connexion avec la Force. Il ne pouvait donc pas rester parmi les élèves Jedi.

Theron Shan n'avait peut-être pas des aptitudes dans la Force, mais sa formation lui donnait une discipline nécessaire pour des travaux divers de haut-vol. Il ne tarda pas à attirer l'attention de Marcus Trant, directeur du Service d'Information Stratégique (SIS), la plus importante des organisations d'espionnage de la République. Recruté, Theron s'éleva dans l'organisation et la hiérarchie jusqu'à faire partie des agents d'élite qui prennent leurs ordres directement du directeur. Une proximité qui a ses avantages. La République n'a aucun intérêt à ce que n'importe qui se penche sur les identités et les contacts de leurs meilleurs espions. Ainsi, la famille de Theron est classée dans un dossier caché, où personne ne pourra faire le lien entre l'agent secret et le Grand maître de l'Ordre Jedi. Et pour Marcus Trant (qui connaît le contenu de ce dossier, y compris les passages ignorés par Theron), il s'agit aussi de veiller à ce que des révélations inopportunes ne viennent pas perturber son enquêteur au mauvais moment.

Les relations de Theron avec sa mère sont très compliquées. Elle n'a jamais cherché à suivre ce qu'il devenait, et lui le lui rend bien. La première fois qu'ils se

sont retrouvés après qu'il ait quitté les Jedi, c'est quand il est venu lui annoncer la mort de Ngani Zho pendant une de ses missions. Et quand elle lui a demandé son nom, il lui a répondu "confidentiel". Ce n'est pas vraiment de la rancœur, plutôt de l'indifférence. Récemment, leurs relations se sont adoucies. Quand Satele a appris que Jace Malcom s'intéressait à son fils, elle l'a contacté afin de l'avertir de l'obscurité potentielle qu'elle avait senti en lui. La rencontre n'a débouché sur rien, mais Theron l'a contacté quelques temps plus tard pour lui demander d'intervenir dans sa mission en cours. Elle était devenue une ressource potentielle quand il a besoin de passer au-dessus du directeur Trant et du commandant en chef des forces armées de la République. Avoir ses entrées chez le Grand maître de l'Ordre Jedi ne peut pas être négligeable pour un espion. Et puis, même s'il le nie, tous les enfants abandonnés ont en eux cette question : "Pourquoi ?". De son côté, elle voit en son fils l'équivalent d'une ombre Jedi : évoluant dans les nuances de gris mais serviteur du côté Lumineux. Elle veut lui faire confiance comme à chaque Jedi de son entourage. Dans cette étrange danse, reste à savoir qui fera vraiment le premier pas.

Les relations de Theron avec son père sont plus claires, même si elle ne sont pas idylliques. Jace Malcom a appris qu'il avait un fils lors de l'un de ses premiers briefing en tant que chef suprême des forces armées de la République. Il a remarqué le nom d'un agent du SIS dont le nom de famille était Shan et dont l'âge remontait à la période où il avait eu sa relation avec Satele. Une présence qui avait échappé au directeur Trant, qui préférait les garder séparés. Il a rapidement appelé son ex-amante pour lui demander si c'était bien son fils. Puis il a rajouté Theron en tant qu'agent actif pour cette mission afin de pouvoir lui parler. La première réaction de l'espion fut le rejet de cette révélation. Mais la seconde fut que si Satele avait effectivement décidé pour lui, elle pouvait aussi avoir fait de même pour d'autres personnes impliquées. Il lui a donc laissé une chance. Il leur arrive souvent d'être en désaccord sur la ligne militaire de la République, notamment au niveau des morts nécessaires. Mais il y a des différents dans toutes les familles et ils s'efforcent tous les deux de construire une relation saine et cordiale.

Agent de très haut niveau, personnellement impliqué dans la mort de deux membres du Conseil Noir et disposant du parrainage de deux membres de très haut rang de la République, Theron Shan se sentait certainement suffisamment couvert pour s'attaquer à une conspiration minant les rangs de l'armée et ce de sa propre initiative. Mais il ne savait pas à quoi il s'attaquait en enquêtant sur le colonel Darok. Un officier des Forces Spéciales d'aussi haut rang est aussi un espion compétent. Ses subordonnés

ont brouillé son dossier officiel, l'accusant de plusieurs meurtres dont celui de leur chef. Si ses proches et supérieurs directs savent qu'il ne peut pas être coupable, ils savent aussi que quelqu'un capable de le faire passer pour un traître se doit d'avoir des soutiens assez puissants à éliminer avant toute tentative de réhabilitation. Dans sa lutte contre les Révanites, il ne peut plus compter que sur un petit groupe d'alliés, dont une Sith qui a suivi le même combat que lui au sein de l'Empire et un contrebandier Wookie et son droïde. Sur Rishi, il a pu trouver les preuves pour l'innocenter. Mais s'il ne les avait pas remises à sa mère, aurait-il pu retrouver aussi facilement son ancien statut ?

UNE SOIRÉE À LA TAVERNE DES MARCHANDS

Theron Shan était assis, enchaîné à un juke-box, dans l'une des arrières-salles de la Taverne des Marchands. L'atmosphère était étouffante et empestait la sueur et les vapeurs d'alcool. Ses lèvres étaient gonflées par le premier coup qu'il avait reçu un peu plus tôt dans la soirée et il comptait au moins deux côtes cassées.

À bien y réfléchir, c'était couru d'avance. Il pouvait rejeter la faute sur la Twi'lek qui l'avait accusé de tricher au sabacc ou sur son tortionnaire Houk, mais ils n'étaient que des effets secondaires, des conséquences d'une erreur bien plus grave. Il n'y avait en réalité qu'un seul coupable. Celui qui lui avait proposé une "soirée en ville".

Jonas Balkar.

"Hé !" Theron eut un mouvement de recul quand le doigt boudiné du Houk tapota l'implant cybernétique qu'il portait sur la joue gauche. "C'est pas très poli." De leur bref et plutôt déplaisant échange, il avait appris que le Houk, qui s'appelait Bolgm, ne connaissait pas la notion d'espace personnel.

"Je connais quelqu'un qui paierait un bon prix pour ce truc." L'haleine de Bolgm était encore plus infecte que les marais de Rishi.

"Ils ne sont pas à vendre, lança Theron. Et ils vont rester bien sagement là où ils sont : sur mon visage."

La chair épaisse et ridée de la main de Bolgm entra en collision avec la mâchoire de Theron. "Tu n'es pas vraiment en position de marchander, il me semble." Theron sourit. Il valait mieux laisser cet imbécile croire qu'il était maître de la situation. Il n'était pas armé et il avait bu, mais il s'était déjà tiré de situations bien plus

graves, et ce très récemment.

Ce qui rendait la façon dont il s'était fait avoir d'autant plus humiliante.

"On va aller boire un verre. Jouer aux cartes. Peut-être même s'amuser. Après tout, qu'est-ce qu'on risque ?" C'était ce que Jonas avait dit.

Les choses avaient changé depuis la défaite de Revan sur Yavin 4. On avait distribué des titres clinquants et donné des ordres à droite, à gauche... Tous les signes administratifs de l'imminence d'un truc important. Si la République voulait avoir une chance face à l'Empereur, Theron allait avoir besoin de mettre ses hommes en ordre de marche le plus tôt possible. C'est pour cela qu'il avait refusé une permission en revenant de Coruscant.

Ses collègues du SIS au complexe de Heorem l'avaient bien compris et respectaient sa décision. Tous, sauf Jonas Balkar. Theron n'avait rien demandé à personne. Il était en train d'étudier les dossiers d'agents infiltrés potentiels quand Jonas était venu l'interrompre.

"Détends-toi, Shan. Il faut toujours aller boire un coup après avoir sauvé la galaxie. Ce n'est pas l'Empire, ici. Ou est-ce que tout ce temps sur la plage avec la jolie blonde t'a fait perdre la tête ?"

"Contrairement à toi, je ne ressens pas le besoin de fraterniser avec mes contacts."

"Chacun son truc. Toi, la déprime. Moi, le charme. On fait avec ce qu'on a, pas vrai ?" Cet homme était insupportable et plus doux que la peau d'un sleen. "

"Le truc, Jonas, c'est que ton charme ne marche pas sur moi." Theron lui avait fait signe de s'en aller pour qu'il puisse se remettre à la tâche.

Jonas s'était appuyé contre son bureau. "Je peux aussi jouer la carte du chantage."

Theron avait éclaté de rire. "Je me demande bien ce que tu peux avoir sur moi."

"Oh, je sais pas, avait dit Jonas en faisant mine d'examiner sa manucure. J'ai entendu de drôles d'histoires de la Bordure Extérieure, sur un initié et une chèvre à cornes..."

Theron avait lâché le dossier et froncé les sourcils. "Un verre."

Ce verre s'était transformé en pas mal de verres et, avant qu'il ne s'en rende compte, Bolgm l'avait tiré de la table de sabacc. Jonas était trop occupé à ronfler dans son verre de whisky pour le sortir de là.

"Tu peux t'en prendre qu'à toi." C'était la Twi'lek. Elle

n'avait rien dit depuis qu'elle l'avait dénoncé et préférait rester assise sur une caisse à battre les cartes pendant que Bolgm et Theron faisaient connaissance. "T'aurais jamais dû essayer de nous rouler."

Ce n'était pas la peine de chercher à se défendre. Cette soi-disant tentative de tricherie n'était qu'une excuse pour l'amener ici. La vraie question était de savoir si la Twi'lek n'était qu'un pion ou une maîtresse du jeu.

"Et c'est qui, nous ? Je vois bien mon nouvel ami Bolgm ici. Mais toi, je te connais pas."

Elle fit glisser le lekku corail de son épaule et lança une carte à ses pieds. "Lylos. Je te demanderais bien comment tu t'appelles, mais je m'en fiche."

Theron grimaça quand Bolm lui cogna le bras. "Là où tu vas, peu importe comment tu t'appelles." Ses grandes lèvres violettes remuaient en laissant s'échapper de grosses gouttes de salive.

"Parce que je vais quelque part ?"

"Tu poses beaucoup de questions," remarqua Lylos en lui jetant une autre carte.

Theron haussa les épaules. "Je suis curieux."

On frappa à la porte. Bolgm lui donna un coup sur la tête avant de se lever pour faire entrer un Anomide. "Docteur Zeke ! La marchandise est juste là." Les yeux laiteux de Zeke se posèrent sur Theron. "On vous avait dit de ne pas le malmenier."

"Les bleus, ça disparaît. On n'a pas touché aux implants." Bolm fit lever Theron.

La main à six doigts du docteur attrapa le menton de Theron. Il inspectait ses implants. Theron pouvait disloquer son pouce et se libérer de ses liens en deux secondes. Il attendait le bon moment. La voix robotique qui sortait du vocaliseur de Zeke faisait vibrer ses tympan. "Heureusement pour vous, tout semble être en ordre." Il lâcha Theron avec un signe de tête puis se tourna vers Bolgm et Lylos.

Bolgm tapa dans ses mains. "Dans ce cas, parlons argent."

Derrière eux, la porte s'ouvrit et un homme aux cheveux sombres entra en bâillant.

"Pas si vite," dit Jonas Balkar en pointant son blaster sur le docteur.

Au même moment, Lylos lança le jeu de cartes au visage de Bolgm ce qui donna à Theron l'occasion qu'il attendait. Le craquement de ses articulations envoya une décharge le long de son bras. Presque instantanément, ses implants

libérèrent un sérum qui anesthésia la douleur. Enfin libre, Theron se jeta sur Bolgm. Le poids de son corps n'aurait pas suffi à faire chuter un Houk mais la botte du malfrat glissa sur la face lisse de l'une des cartes de Lylos. Son énorme corps grassouillet heurta sur le sol avec un bruit sourd.

L'Anomide attrapa son blaster et tira sur Jonas qui esquiva, laissant le champ libre à sa cible. "Pourquoi faut-il toujours qu'ils s'enfuient ?"

"Si tu le perds, on aura fait tout ça pour rien !" cria Lylos en abattant la crosse de son blaster sur la tempe de Bolgm, l'assommant sur le coup.

Theron se lança à la poursuite du docteur avec Jonas. "C'est gentil d'être venu me chercher."

"Je payais ma tournée !" s'excusa Jonas en lui lançant son blaster de secours.

Theron résista à l'envie de lui coller un coup de poing. "Tu ronflais Tu as encore l'empreinte de la carte de l'Idiot sur la joue."

Le docteur Zeke prit un virage en dérapant et atterrit dans la salle principale de la Taverne des Marchands. C'était l'heure de pointe. Le bar était plein à craquer. On entendait à peine le solo du cor kloos au milieu du brouhaha de la foule mais il restait assez de place pour courir. Zeke fendait la foule en heurtant les épaules des clients. Theron et Jonas suivirent les grognements de protestation et finirent par l'apercevoir. Theron se jeta sur le docteur et alla s'écraser avec lui sur une table de sabacc toute proche.

Jonas approcha. "Si j'étais toi, je me coucherais," conseilla-t-il à Zeke avant que Theron ne lui aplatisse la tête contre la table.

Lylos surgit derrière eux. "Vous l'avez eu ?"

"Évidemment, répondit Jonas. Theron, cette charmante créature s'appelle Lylos Tannon. Force de Sécurité Corellienne."

"Enchanté, fit Theron sans enthousiasme avant de se retourner vers Jonas. Tu aurais pu me prévenir. Entre toi et Lana, je n'aurai bientôt plus besoin d'ennemis."

"La demande est sur ton bureau depuis des semaines. Tu n'as jamais pris le temps de la lire. En plus, ce n'était pas vraiment une mission. Plutôt une faveur." Jonas adressa un clin d'œil à la Twi'lek qui lui sourit.

"Et je vous en remercie." Elle mit les menottes aux poignets de Zeke. "Je suis dans ce trou depuis des semaines à essayer d'épingler ces types. Le docteur Zeke

s'est fait un petit nom sur le marché noir des implants cybernétiques haut de gamme. Je ne pouvais rien tenter à moins de les prendre la main dans le sac."

Jonas s'assit à la table de sabacc et retourna les cartes éparpillées. "Ton nouveau meilleur ami... Bolgm, c'est ça ? Il engage des types pour qu'ils le préviennent quand quelqu'un avec des implants de luxe débarque."

Theron ne tarda pas à comprendre. "Ensuite ils accusent le pauvre bougre de tricherie, Bolgm l'emmène dans le fond et appelle le docteur."

"Jackpot." Balkar fit un signe de la main à une serveuse. "Trois whiskys corelliens, sans glace."

"Je n'avais plus qu'à trouver un pauvre bougre pour ce soir," expliqua Lylos en rejoignant Jonas à la table.

"Et j'ai pensé que tu ferais l'affaire, Shan," sourit Jonas. Ses dents blanches luisaient sous les néons de la cantina.

"La prochaine fois, laisse-moi en dehors de ça, dit Theron en sentant pointer une migraine. Tu as une dette envers moi, Balkar."

"Plus maintenant. J'ai essuyé ton ardoise."

Theron se laissa tomber sur une chaise à côté de lui. "Quelle charmante attention."

"C'est aussi ce que je me suis dit," remarqua Jonas en passant son bras autour des épaules de Lylos.

La serveuse leur apporta trois verres. Jonas leva le sien. "À la promotion bien méritée de Lylos !"

Elle fit tourner le liquide ambré dans son verre. "Ce n'est pas encore fait."

"Alors, au sauvetage de la galaxie !"

"Ça non plus," dit Theron sur un ton plus déprimé qu'il ne le voulait.

"Vous êtes durs en affaires." L'adrénaline de la poursuite était en train de retomber. Tous les trois restèrent assis à table pendant un moment, perdus dans leurs pensées. La liste des choses qu'il avait à faire s'accumulait dans la tête de Theron comme la buée sur son verre de whisky. Jonas brisa le silence. "Il va falloir se contenter de fêter cette soirée en ville."

Theron soupira. "Je vais me contenter de retourner bosser."

"Aucune chance, dit Jonas en descendant son verre après avoir trinqué avec celui de Theron. Tu vois trop grand, Shan. Toujours la tête dans les étoiles. À quoi bon sauver les étoiles si on oublie les gens qui sont au sol ?"

"Je ne te prenais pas pour un sentimental." Theron eut un petit rire en prenant son dernier verre.

Jonas fronça les sourcils. "Laisse-moi te donner un conseil. Avant de partir pour ta prochaine mission top secrète ou je-ne-sais-quoi, prends le temps de connaître les gens qui t'entourent. Ça pourrait te sauver la vie."

"Je..." Theron s'interrompit. Cette nuit était décidément pleine de surprises. "Tu n'es pas si bête que ça, en fin de compte."

"C'est vrai, mais ne le dis à personne."



**SÉNATEUR
PALPATINE**

**CHANCELIER
VALORUM**

**NUTE
GUNRAY**

**REINE
AMIDALA**

**ANAKIN
SKYWALKER**



LES MARCHES DU POUVOIR DE LA FORCE

UN FILM DE STAR WARS UNCHAINED PRODUCTION