

STAR WARS :



Les courants religieux.

L'Isoptère Central



Il s'agit de l'un des nombreux cultes qui existait sur la planète Jedha haut lieu de l'antique tradition spirituelle Jedi. Cette lune désertique qui abritait l'un de leur plus ancien sanctuaire attirait de nombreuses organisations religieuses grâce à sa cité sainte et son histoire liée à celle de la pratique de la Force. In fine, cette ville devint la plus oecuménique de toute la galaxie, brassant une multitude de fervents croyants. Les fidèles de l'Isoptère Central avaient ceci de particulier qu'ils vénéraient la mort et étaient attirés par la violence. Toutes les réflexions du culte étaient orientées autour du chaos. Jedha, en plus de son mysticisme environnant, était donc un choix de prédilection depuis l'invasion impériale et la guerre civile menée par les partisans de Saw Guerrera. Malgré leurs convictions très particulières, les pèlerins de l'isoptère central marchaient librement dans les rues de Jedha parmi les membres d'autres organisations, telles que les gardiens des Whills, la confrérie de la contenance béate et de l'église de la Force. Les membres du culte étaient facilement reconnaissables puisqu'ils portaient une longue robe marron sans forme agrémentée de rayures jaunes et gris-clair, ainsi qu'un casque ovale qui ne laissait apparaître aucun bout de peau et qui pouvait rappeler celui des néo-croisés mando. Il était impossible de savoir à quelle espèce appartenaient les fidèles de l'isoptère car tous les membres se ressemblaient, ce qui était certainement l'objectif. Après la destruction totale de la cité sainte de Jedha par le tir de test de l'étoile de la mort, au moins trois membres de l'isoptère central restèrent proches des ruines de la cité sacrée. Dans ce qu'il restait de leur sanctuaire près du cratère béant qui avait remplacé le temple du Kyber, les fidèles s'établirent et contemplaient le résultat de la perversion du côté obscur dont témoignait le cratère géant laissé par ce tir destructeur.

DIM-U

Cette religion est si ancienne que l'on en a oublié l'origine exacte et qu'elle a connu tant d'avatars qu'il serait impensable d'imaginer une autorité centrale unifiant cette foi. Pratiquement toutes les races comptent des adeptes du Dim-U. Selon les préceptes communs aux multiples courants de cette religion, l'univers est la création d'une entité bénigne et toutes les souffrances que supportent les mortels ne sont que le résultat (direct ou métaphysique) de leurs actions. Les adeptes du Dim-U considèrent que le créateur universel a pour animal sacré le Bantha. En effet, de toutes les espèces animales qui ont été transportées sur d'autres mondes par les colons de bien des races durant des millénaires, c'est le Bantha qui est demeuré le plus répandu et le plus utile. Le Bantha survit sous pratiquement tous les climats, son capital génétique extrêmement stable et en même temps adaptable lui épargne les mutations les plus radicales qui mènent si souvent à des impasses génétiques ou à des aberrations monstrueuses. Sa chair et son lait sont comestibles par la plupart des espèces sous une forme brute ou traitée, sa force et son endurance le rendent précieux aux colons. Il est très résistant à un grand nombre de bactéries et de toxines. Lorsqu'il est domestiqué, il est d'une douceur et d'une fidélité à toute épreuve et ses excréments eux-mêmes peuvent fertiliser des terrains très variés pour que l'on y fasse pousser bien des plantes. Animal sacré de leur culte et symbole matériel de leur divinité, les adeptes du Dim-U sont comme on peut le penser très affectueux et respectueux envers les banthas. Sur le plan local, les rituels et les préceptes détaillés ainsi que l'organisation du culte varient beaucoup, allant de doux pacifistes un peu "foldings" à des communautés rigides aux traditions enracinées dans de multiples textes sacrés. Pourtant, les différents cultes de Dim-U ont plus d'une chose en commun et les heurts sont presque inconnus. Tout d'abord, les adeptes du Dim-U ont tendance à observer minutieusement le comportement des banthas, domestiques ou sauvages, pour y trouver des présages et des révélations. Ils sont les meilleurs experts de la galaxie concernant ces animaux. Les communautés Dim-U ainsi que les adeptes solitaires sont presque toujours non-violents et pacifistes. Nombre d'entre eux participent activement à divers programmes de colonisation afin d'emmener avec eux leurs animaux sacrés et multiplier ainsi les mondes où l'on trouve des Banthas. Plus des trois quarts des églises, chapitres, cultes, assemblées ou conclaves du Dim-U ont adopté le baton de marche orné d'une sculpture représentant une tête de Bantha comme symbole sacré. Sur les mondes agricoles ou les colonies dans l'installation desquelles les Banthas jouèrent un rôle essentiel, leurs adeptes sont souvent considérés comme des sages ou au minimum des gens de bon conseil. Sur les colonies vivant essentiellement du commerce ou de ressources minérales, on a tendance à les considérer comme de gentils naïfs et comme on peut s'en douter, leur foi est pratiquement absente de tous les mondes ultra-urbanisés et industrialisés. Cet état de fait et l'absence de hiérarchie centrale font que l'Empire se préoccupe

rarement des cultes du Dim-U qui non seulement sont plutôt passésistes mais aussi n'ont aucune influence auprès des mondes les plus importants.

Dualité Cosmique

Le principe directeur de cette foi est que toute chose possède son contraire et que rien n'est jamais vraiment "blanc" ou "noir". Les bonnes intentions et les émotions négatives cohabitent en chacun de nous et un individu n'est entier que s'il parvient à assurer une cohabitation pacifique à l'intérieur de lui-même. Dans l'absolu, aucune cause aussi valable puisse-t-elle paraître n'est vraiment bonne ou mauvaise puisque les causes résultent des idées d'être duels dans lesquels le bien, le mal, la lumière, l'obscurité, la raison et l'instinct cohabitent plus ou moins. Le Pancréateur qui est la source de toute chose est également double par nature. Il faut se garder de voir les choses de manière tranchée et encore plus d'agir dans ce sens... La Dualité Cosmique est souvent considérée comme une foi passésiste et conservatrice où le but final est de maintenir le statu quo entre les différentes forces et pulsions qui tiraillent l'individu et les civilisations afin de préserver un état d'équilibre idéal. Comme on peut le penser, durant les milliers d'années de son existence, l'Eglise de la Dualité Cosmique a souvent considéré la philosophie Jedi qui sous-tendait en partie l'ancienne république comme quelque chose de foncièrement "déséquilibrant".

Les prêtres de la Dualité Cosmique sont généralement vêtus de gris. Le blason du culte (souvent porté en médaillon ou sur une bague) représente un carré séparé en deux par une diagonale allant vers la droite, la partie supérieure du blason étant blanche, l'autre noire. L'Eglise de la Dualité Cosmique n'a pas de centre administratif bien que les congrégations des mondes du noyau soient celles qui y détiennent le pouvoir au sein du Conseil Exécutif. Une quinzaine de grandes congrégations assument ainsi la direction du culte par le biais de réunions semestrielles organisées sur le monde de l'une d'elles à tour de rôle. La relative proximité des mondes du Noyau rend cela aisé mais assure aussi la main-mise administrative et idéologique des congrégations dirigeantes, la plupart des responsables de congrégations plus éloignées ne pouvant assister aussi fréquemment aux sessions du conseil. La nature même de la Dualité fait que le culte est divisé en ce qui concerne l'Empire qui est (surtout dans le Noyau) un garant de stabilité tout en étant politiquement extrêmement orienté (hors, aucune cause aussi valable soit-elle n'a vraiment d'importance selon le dogme). L'Eglise de la Dualité Cosmique possède une multitude de temples, d'abbayes, d'écoles mais subsiste essentiellement par les dons des fidèles et quelques propriétés foncières judicieusement acquises. Cette voie spirituelle puise son origine dans les préceptes des Jedi d'obédience Baadu. Cette spiritualité est essentiellement suivie par les non-sensibles à la Force.

L'Église de la Force



Cette religion était une organisation secrète qui vit le jour après la mort de la grande majorité des Jedi lors de l'ordre 66 et l'avènement de l'empire. Les membres de l'Église de la Force s'appelaient parfois entre eux les parrains et marraines, pouvaient porter un vêtement rouge et n'étaient pas sensibles à la Force, mais respectueux de la philosophie de l'ancien ordre Jedi disparu. Ils croyaient au concept de Force vivante : plus précisément, ils étaient convaincus que les Jedi n'étaient pas seulement des utilisateurs de la Force, mais qu'ils en étaient des vecteurs. Contrairement aux Siths qui asservissaient la Force à des fins égoïstes, l'Église de la Force n'était pas aussi tranchée sur les concepts de côté obscur et lumineux que les Jedi : la réflexion sur l'équilibre et les différentes facettes de la Force était un thème fondamental des fidèles. Les membres de cette organisation religieuse furent traqués durant les temps sombres de l'Empire car ils cherchaient à préserver la culture et le savoir des Jedi, et désiraient ardemment leur retour car ils étaient persuadés que leur existence jugulait les forces obscures qui depuis l'avènement de Palpatine s'étaient répandues dans la galaxie comme un cancer. Le membre le plus connu de l'Église de la Force était certainement Lor San Tekka, car ce dernier, expert dans l'histoire de la Force et des Jedi, avait notamment aidé Luke Skywalker à retrouver des artefacts Jedi après la chute de l'Empire. Aux côtés de San Tekka, dans le petit village de Tuanul sur Jakku, se trouvait également une autre adepte beaucoup plus discrète, Dasha Promenti. Toutefois, San Tekka n'en était pas le créateur. L'un des membres fondateurs était le pasteur Briin Izisca. On sait très peu de choses de lui, excepté qu'il envoya régulièrement en mission les fidèles de l'Église, surtout après la bataille d'Endor lorsque les membres purent de nouveau s'adonner à leurs recherches librement. Notamment, il

envoya un petit groupe ramener des cristaux Kyber dans une grotte sacrée de Christophsis d'où ils avaient été violemment extraits par les impériaux, afin d'aider la Force à retrouver son équilibre. En effet, en procédant ainsi de manière désintéressée, les fidèles de l'Église pensaient pouvoir compenser la perversion qu'avaient subi ces cristaux vivants pour l'élaboration des armes des deux étoiles noires. Un des ouvrages sur lequel reposait le culte de l'Église de la Force était le légendaire journal des Whills. Une phrase en particulier résonnait comme un mantra pour les adeptes de l'organisation religieuse, qui reflétait tout à fait leur volonté d'amener la Force à l'équilibre : "*Loués soient la lumière, l'obscurité et le gris.*"

Brin Izisca lisait souvent les extraits de ce journal qu'il avait en sa possession, et les fidèles possédaient un projecteur holographique afin d'écouter leur guide spirituel lire et interpréter ces sages écrits durant leurs voyages. On ignore quel était le lien précis entre l'Église de la Force et les gardiens des Whills, mais les deux organisations étaient intimement liées, on peut supposer que l'église de la Force soit la continuité des gardiens des whills et même qu'elles aurait pu être fondées par d'anciens gardiens des whills pour poursuivre leur oeuvre. Les fidèles de l'Église de la Force n'avaient pas de lieu de rassemblement sur une planète définie, mais se trouvaient sur plusieurs mondes de la galaxie liés à l'histoire des Jedi, comme Christophsis, Coruscant et Jedha certains espéraient même retrouver la route hyperspatiale de la mythique Tython, lieu de naissance de l'ordre Jedi. Cette église partage dans sa devise de grandes similitudes avec le Potentium une conception originale de la Force qui professait que la dualité entre côté obscur et côté lumineux n'était qu'une construction mentale, une vision fautive qui déresponsabilisait les pratiquants de la Force en niant leur libre arbitre. Cette obédience affirmait qu'un jedi est responsable des choix qu'il fait. Ainsi, s'il commet des atrocités c'est qu'il le fait en pleine conscience.

L'Église de la Perception Infinie

Organisation religieuse qui dirigeait de manière très stricte la planète Pergitor sous l'ancienne république. Basant son organisation sur le respect absolu de lois strictes, l'Église obligeait ses fidèles, c'est-à-dire tous les habitants de la planète, à suivre un mode de vie bien précis. L'Église rejetait également toutes les croyances faisant appel au paranormal, ce qui incluait évidemment la croyance en la Force. Malgré autant d'éléments qui faisaient de cette organisation une secte doublée d'une dictature, il semble que Pergitor intégra, d'une certaine manière, l'Ancienne République, même s'il semble que la planète, isolée, n'ait pas vraiment bénéficié des avantages qu'auraient pu lui procurer son intégration au Sénat. En dépit de nombreuses années d'endoctrinement, le peuple de Pergitor finit par se rebeller, motivé par un mouvement de jeunes libéraux. Ainsi, en l'an 37 avant la bataille de Yavin, l'Église fut chassée de Pergitor et ses dirigeants furent forcés à l'exil. Cependant, le nouveau gouvernement sur Pergitor était considéré par beaucoup d'habitants comme trop laxiste et désorganisé. Les déçus de la liberté se tournèrent alors de nouveau vers l'Église, soutenant secrètement l'organisation dont des branches actives devaient probablement continuer à officier dans l'ombre sur la planète. Finalement, en l'an -22, les dirigeants de l'Église de la Perception Infinie revinrent sur Pergitor et organisèrent un violent coup d'état. Cet acte signa la mort de centaines d'habitants, et força les anciens dirigeants, leurs familles et leurs partisans, à fuir à leur tour la planète, qui retomba sous le joug de la secte. On ignore comment cet événement désastreux, qui fut rapporté aux citoyens de la République via le journal holonet news, fut géré par le Sénat. L'envoi de Jedi semblait en effet impossible étant donné la politique de non croyance en la Force prônée par l'Église. On ignore si la planète fut libérée une nouvelle fois par ses anciens dirigeants, ou si l'Église continua à régner durant l'empire puis sous la nouvelle république.

Les enfants de Mani :

Les Enfants de Mani était un culte ancien dont les adeptes suivaient les préceptes de Mani, une figure messianique de leur religion et sans doute le fondateur de celle-ci. Mani était probablement humain car la majorité voire la totalité de ses disciples étaient des humains et il semble qu'il vécut à une date antérieure -15.000. En effet, Mani enseigna, entre autres, à ses disciples qu'ils devaient chercher la perfection dans les étendues sauvages au-delà des frontières connues de la galaxie et parmi les premiers colons humains qui s'installèrent dans ce qui est aujourd'hui le secteur Grumani, se trouvaient de nombreux membres des Enfants de Mani, colonisation qui eut lieu entre -15.000 et -8.000. Les premiers mondes qui furent colonisés dans le Secteur Grumani, qui fut baptisé ainsi en l'honneur de Mani, furent Aplooine et Heptooine. Le culte des Enfants de Mani se répandit dans de nombreux mondes du secteur et ses membres firent bâtir des sanctuaires sur Kamasto. Mais quelques siècles après le début de la colonisation, un schisme éclata au sein des Enfants de Mani entre les Grumani et les Spumani qui s'avéra définitif. Les orthodoxes Grumani estimaient que seules les directives de Mani pouvaient indiquer la conduite morale que devaient suivre les Enfants de Mani, telles quelles étaient interprétées par ses Hiérophantes tandis que les Spumani pensaient que Mani avait laissé une directive secrète à ses élus, leur enseignant que le salut devait venir de l'intérieur en testant constamment son moi profond. Pendant environ huit siècles, une guerre de religion opposa les deux branches des Enfants des Mani et prit fin avec l'arrivée des Seigneurs Siths dans la région au cours du dernier siècle des nouvelles guerres siths [-2.000/-1.000]. En effet, ces derniers imposèrent leur foi dans les régions de la galaxie qu'ils dominaient dans la galaxie et même le culte d'eux-mêmes comme ce fut le cas pour

Daiman qui était persuadé d'être le créateur de l'univers. Bien que par la suite, le schisme se soit transformé en un dédain réciproque entre Hiérophantes Grumani et Croisés Spumani, on prenait encore soin d'enseigner aux diplomates à l'époque de la nouvelle république quand ils devaient désigner ce secteur de la galaxie comme le secteur Grumani, quand ils devaient l'appeler le secteur Spumani ou encore quand ils devaient absolument éviter de lui donner un nom.

Moines B'omarr



La galaxie était peuplée de milliards d'individus dont une bonne partie avait un besoin métaphysique de se rapprocher d'une divinité créatrice ou de ne faire qu'un avec l'univers. Pour combler ces âmes en pleines quêtes spirituelles, de nombreuses sectes virent le jour. Tandis que certaines n'étaient que des arnaques qui ne duraient qu'un temps, d'autres pourchassaient un réel but spirituel et leur doctrine perdurait. C'était le cas de la pensée des moines B'omarr.

I. Histoire de l'ordre

La galaxie n'avait pas suffisamment prêté attention à l'apparition des moines B'omarr pour avoir conservé dans ses archives la date exacte d'apparition des ces étranges ascètes humains. Les traces les plus anciennes permettent seulement de dater que leur arrivée sur la planète Tatooine aux environs de 700 av. BY, une époque où le désert aux deux soleils n'était peuplé que par les indigènes comme les Tusks. Les B'omarrs arrivèrent sur la planète avec une demi-douzaine de vaisseaux, laissant penser que leur ordre est bien plus ancien. C'est le fait que Tatooine soit reculée, loin de la république, qui attira les moines. Rapidement, la tranquillité de la planète, si chère à cet ordre, se révéla bien plus dure à vivre. Les Tusks se montrèrent hostiles, tout comme les tempêtes de sable. Les vaisseaux servirent à la construction d'un monastère, lieu sûr et calme pour la méditation. Il fallait également noter qu'un temple était également situé sur la planète Danuta, bien que la date de son installation demeurait inconnue. La religion des moines B'omarr en faisait des personnes calmes et non violentes. Les ascètes ne montraient qu'un intérêt limité à d'éventuels visiteurs et ne n'éprouvaient pas d'animosité envers eux. Leur solide monastère de Tatooine en faisait alors un abri contre les dangers de la planète, ou un repère idéal. Bien avant que Jabba ne s'y installât pour régner sur son Empire du crime, ce fut le pirate Alkhara qui s'installa et apporta des modifications au monastère. Souvent chassés, les moines se retrouvaient finalement à l'époque de Jabba dans les tréfonds du monastère. Le criminel Hutt les laissa vaquer dans son palais, mais le lieu de philosophie et de méditation avait fini par se transformer en repère où planait une odeur de dépravation tenace. Bien que non concernés par la présence de Jabba, certains B'omarrs entretenaient quelque relation avec lui. Par exemple, l'un d'entre eux informa le Hutt que le quareen Tessek complotait contre lui. Un autre monta une entreprise avec Jabba. Il extrayait pour lui le cerveau de ses ennemis pour y placer le cerveau de criminel payant Jabba pour obtenir un nouveau corps. Le pacifisme des B'omarrs leur valut de survivre une fois de plus aux criminels locaux et l'ordre continua son existence même après la mort de Jabba. Ils reprirent le contrôle du monastère et poursuivirent leur mission spirituelle. Sur Danuta, il ne sembla pas non plus que l'ordre connut des désagréments avec la présence de l'empire.

II. Philosophie religieuse

La religion des B'omarrs pouvait attirer la curiosité des profanes par son originalité et son extrémisme. Ceux rejoignant l'ordre dédièrent leur vie à la contemplation de l'univers afin d'atteindre l'illumination. Cet état d'esprit était le signe d'une élévation spirituelle qui permettait au détenteur de s'intéresser à la grande question de l'univers. Les différentes étapes de leur voyage se caractérisaient par deux états bien distincts. Le premier était celui de moine vêtu de bure marron qui s'occupait à méditer, accueillir les jeunes novices et les visiteurs ou encore d'apporter des soins à ceux qui en avaient besoin. Il devenait de véritable ascète, délaissant leur corps et les distractions qu'il pouvait connaître. Cet état de détachement permettait selon eux une meilleure communion avec eux-mêmes et le monde et ainsi atteindre l'illumination. Une fois l'illumination atteinte par un moine B'omarr, certains anciens pratiquaient alors leur art ancien et inconnu du reste de la galaxie. Ils extrayaient le cerveau de leur frère et plaçaient l'organe dans un bocal rempli de nutriments. Ce dernier prenait alors une teinte rouge ou verdâtre. Les bocaux étaient réunis dans la Grande salle de l'illumination où ils méditaient sur les questions de l'univers. Certains B'omarrs se retrouvaient parfois dans le besoin de se

déplacer à nouveau pour répondre à une question ou exécuter une tâche. Télépathiquement, il appelait alors un droïde araignée BT16 qui installait le bocal sur lui. Le droïde-araignée fut rapidement le moyen de locomotion des cerveaux. Les moines B'omarr apportèrent des modifications au fil du temps si bien qu'il était possible de croiser des modèles à quatre ou à six pattes mécaniques. Concernant encore l'opération d'extraction des cerveaux, il y avait deux choses à savoir : la première était que les moines ne toléraient pas une présence étrangère lors de la cérémonie afin de préserver leur secret, et que l'opération était réversible. En effet, le cerveau d'une personne pouvait tout aussi bien récupérer son corps, s'il était encore maintenu en vie, où en prendre un autre.

III. Prosélytisme

Pour que l'ordre des B'omarrs perdure, il fallait que de nouveaux croyants en grossissent les rangs. Pour cela, l'ordre était connu pour employer plusieurs méthodes. D'un côté, l'ordre possédait au moins deux monastères dans la galaxie ce qui leur offrait une certaine visibilité. Puisque les moines maîtrisaient des techniques médicales, ils n'hésitaient pas à en faire profiter ceux dans le besoin qui croisaient leur chemin. Cet acte charitable devait les faire entrer dans les bonnes grâces des personnes sauvées. Si cela ne suffisait pas et que des étrangers venaient juste se renseigner sur leur croyance, d'autres méthodes étaient alors envisagées. Il arrivait que certains moines fassent passer des épreuves à de nouveaux initiés ou aux simples curieux. Parmi ces épreuves se trouvait la traversée d'un couloir de braise. Si la personne le traversait cela signifiait qu'elle était psychiquement prête à entamer le voyage de la contemplation et de faire partie de l'ordre. La réussite était aisée pour qui passait l'épreuve. En réalité, le couloir était fait de pierres rougeoyantes, mais froides. Certains profanes pourraient y voir une arnaque et une ruse pour attirer les individus dans l'ordre, mais les moines s'en défendaient, prétextant qu'il s'agissait d'épreuve ayant pour but de donner confiance à ceux qui suivaient le chemin de la contemplation de la galaxie. D'un autre côté, l'ordre avait une méthode plus brutale pour intégrer de nouveaux membres parmi eux. Il arrivait parfois que des personnes étrangères à l'ordre se voyaient extraire leur cerveau sans leur consentement libre et éclairé. Ce fut le cas de plusieurs partisans de Jabba après sa mort.

La voie sacrée :

Pendant l'avènement de l'Empire galactique et la domination de nombreux peuples opprimés par le nouveau régime, l'Ordre de la Voie Sacrée était une organisation religieuse qui venait en aide à ses peuples, cherchant à les soulager de la souffrance à laquelle ils pouvaient faire face. L'Ordre de la Voie Sacrée fut contraint de quitter la planète Corellia afin d'éviter tout problème avec les autorités en place, et de ne pas ternir son image auprès de la population.

Les Messagers de Zildrog

Cette religion est originaire des régions inconnues. Ce culte s'est développé au sein de l'empire éternel. Les membres de ce culte sont voués à un mythe de Zakel, le dragon Zildrog, qui était supposé avoir vécu à l'époque des Anciens Dieux et qui devait revenir récompenser ses fidèles. Il s'agissait du dernier vestige d'une tradition perdue avec le temps, notamment après l'avènement de l'Empire Eternel et le culte voué à l'Empereur immortel Valkorion. Ses membres dédiaient leurs vies à la gloire du dragon et à l'idée que la société allait renaître sous Zildrog, avec ses élus, qui de manière surprenante étaient tous des utilisateurs de la Force armés de sabres laser. En – 3632, les derniers représentants des Messagers de Zildrog menés par l'Exalté régnaient sur le Vieux Monde avec l'accord de l'Empereur Arcann, ce qui les conduisit à rencontrer l'Etranger qui recherchait une autre légende du Vieux Monde, la Dame du Chagrin. Les Messagers commencèrent par se montrer violents envers le visiteur car il était accompagné d'un Chevalier de Zakel, Senya Tirall, qui n'était pas supposée entrer dans le Vieux Monde, mais ils acceptèrent de le mettre à l'épreuve pour déterminer son potentiel dans la chute d'Arcann. Toutefois, la Dame du Chagrin intervint et se débarrassa de l'Exalté pour contrôler les Messagers. On ignore ce qu'il advint d'eux à la chute de l'Empire Eternel. Certains renégats rallièrent toutefois l'Ordre de Zildrog qui rassemblait divers mécontents de la gestion de l'Alliance Eternelle, mais ils furent tous anéantis sur Nathema.

Les Moines H'Kig

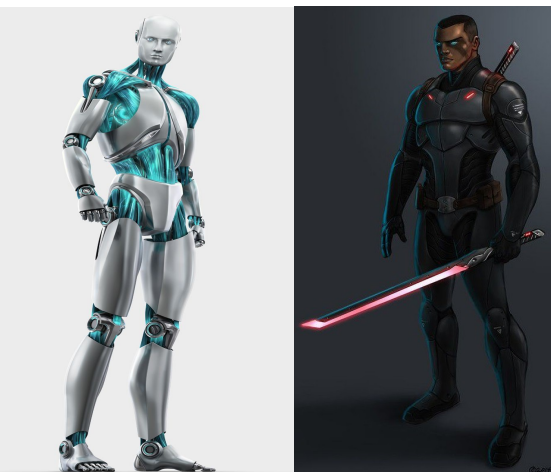
Secte religieuse fondée par un Galandien du nom de H'kig, qui suivait un style de vie simple et des valeurs morales telles que la bonté. Le charisme de H'kig attira à lui de nombreux individus fascinés par cette éthique de vie, mais ils furent réprimés par le gouvernement de sa planète et le Galandien fut exécuté. Ses disciples décidèrent alors de s'exiler de Galand près de 64 années avant la bataille de Yavin, pour arriver sur Rishi où ils établirent une nouvelle communauté. Les Galandiens se mirent alors à accepter de nouvelles espèces dans leur secte, partageant leur bonté avec les autres. Malheureusement, de nouvelles tensions doctrinales apparurent et un groupe dissident décida de quitter la planète, ralliant l'Amas de Koornacht. Ils nommèrent la planète selon leurs principes moraux, 'Jeh' l'imminence, 'Teh' le transcendant, 'Peh' l'éternel, qui représentent les trois éléments de base de leur croyance. Mais ces mots étaient considérés trop sacrés pour être ainsi énoncés, et ils furent réduits à de simples glyphes, d'où le nom très complexe de la planète. Ils édifièrent une autre communautés et furent un jour rejoints par le Cercle des Fallanassi, qui décidèrent d'utiliser leurs pouvoirs pour dissimuler les Moines H'kigs aux yeux de la galaxie, et particulièrement des menaçants Yevethas. On peut noter l'existence des L'at H'kig, une autre faction de moines prônant des valeurs différentes.

Xi Char

C'était une organisation religieuse d'origine humaine qui fut fondée à une date inconnue durant l'ère Républicaine. De croyance polythéiste, les fondateurs de Xi'Char pensaient que les droïdes étaient la réincarnation des êtres vivants après leur mort. Ils établirent une hiérarchie au sein de leur secte en obéissant à la personne considérée comme la plus sage du groupe et occupant le rôle de prélat. Ils aspiraient à se rapprocher au plus près de l'apparence et de la perfection physique et intellectuelle d'un droïde qu'ils considéraient comme l'évolution naturelle des êtres pensants. Ainsi, chaque membre de l'ordre qui venait à être blessé ou qui tombait malade devait s'exiler avant de revenir sous la seule condition d'être en parfaite forme physique, ce qui supposait souvent l'usage de membres cybernétiques ou d'implants pour réparer les dommages subis. Dans leur foi devenir un cyborg était donc une sorte d'accomplissement spirituel. Parfois certains des plus fervents adeptes devenaient des cyborgs intégraux où seul le cerveau était encore naturel. On les surnommaient alors les transhumains. Ce sont eux les inventeurs des synthédroides dans lesquels les adeptes de ce culte les plus illuminés transféraient leur âme pour se réincarner en droïd. Raith Sienar infiltra leur ordre en 45 BBY en se faisant passer pour l'un des leurs, avait pour but de voler des plans de la technologie Xi-Char afin d'apporter de grandes améliorations à la création de ses vaisseaux et de ses droïdes. Les Xi Char ne se rendirent compte que bien plus tard de la perfidie de Sienar et le traquèrent à travers la galaxie. En 38 BBY, ils retrouvèrent la trace de l'ingénieur et tuèrent le père de ce dernier afin de ne pas laisser le crime de Raith Sienar impuni. Suite à cette trahison, l'ordre Xi Char refusa toute demande d'adhésion de la part d'humains originaires du secteur corporatiste.



Cyborgs complets



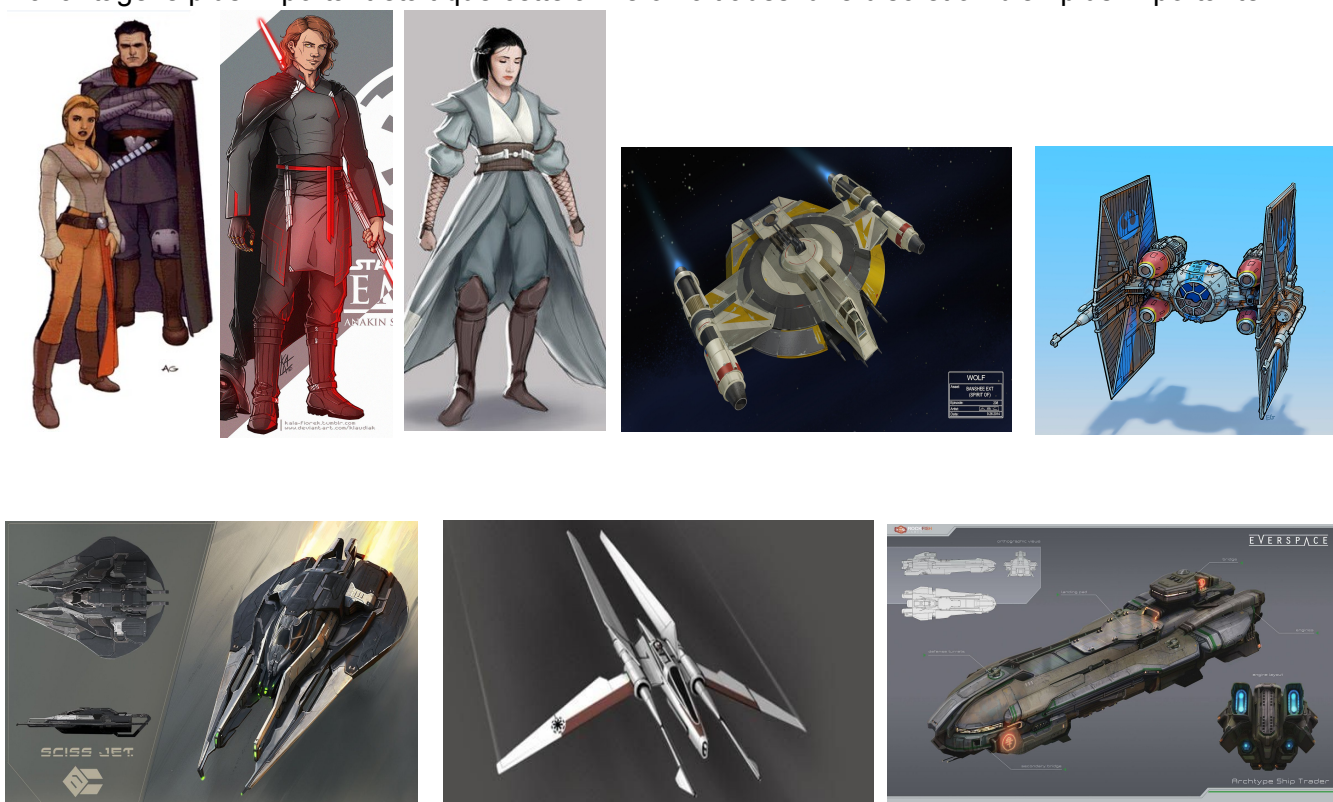
Synthédroid

Nouvelles obédiences de pratiquants de la Force :

Les Jedi Altisiens :



Groupe de néo-Jedi dirigés par le Maître Djinn Altis qui évolue en dehors des contraintes de l'Ordre Jedi. Contrairement à l'ensemble de l'ordre Jedi, les Altisiens ne sont pas tous sensibles à la Force. De nombreux individus ordinaires appartiennent également à ce groupe singulier. Ils suivent également un entraînement martial très développé et physique très important. Les particularités inhérentes à ce groupe sont qu'un Maître Jedi peut avoir plusieurs apprentis et ceux-ci ne sont pas forcément sensibles à la Force, chez eux, pour commencer une formation ce n'est pas l'âge qui est déterminant mais la foi et la valeur de l'engagement, les relations sentimentales ne sont pas proscrites mais soigneusement suivies. Cette ouverture d'esprit de Maître Altis a séduit de nombreux rangers antariens qui là, n'étaient plus des souffires, mais des Jedi à part entière. Altis et ses compagnons quittèrent le Temple Jedi de Coruscant durant les décennies précédant la chute de l'Ordre. Ils évoluèrent dès lors à travers la galaxie, effectuant des missions au gré des besoins pour le bien des nécessiteux. L'Enclave Jedi de Bespin fut notamment utilisée comme terrain d'entraînement. Durant la guerre des clones, les Altisiens travaillèrent de concert avec le conseil Jedi contre les forces de la CSI. Lorsque l'Ordre 66 fut activé, les Altisiens se cachèrent afin d'éviter la Grande purge. Altis fit jouer ses relations, dans le but de créer un réseau de routes permettant aux survivants et alliés des Jedi de s'enfuir. Bien que Camas son successeur mourut relativement tôt dans le processus de mise en place du système, de nombreux Jedi altisiens purent en profiter. Ils avaient renoncé au port du sabre laser tant pour marquer leur différence par rapport aux Jedi que par soucis d'unité au sein de leur ordre entre les sensitifs et les non-sensitifs. Un sabre laser n'étant pleinement maniable que par un sensitif. Ils utilisaient donc des vibro-Katana, parfois très ouvragés dont le caractère unique et le rituel de fabrication était issu de la tradition Jedi. L'avantage le plus important était que cette arme offrait aussi une discrétion bien plus importante.



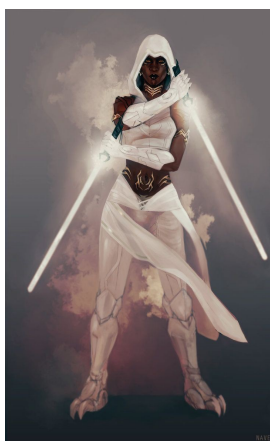
Les Mystiques Voss:

Puissants utilisateurs de la Force qui ne manipulaient ni le Côté Obscur, ni le Côté Lumineux, maîtrisaient la guérison et qui étaient guidés par leurs visions du futur. Cette pratique était au coeur des croyances de la société Voss, ce qui faisait des Mystiques les véritables dirigeants de la planète Voss. Toute leur société tournait autour de ces mystiques qui régissaient chaque aspect de la vie sur Voss, à la fois depuis la capitale Voss-Ka et le Sanctuaire de Guérison, les deux institutions principales de Voss. Ils menaient notamment une série d'épreuves destinées aux apprentis Mystiques qui pouvaient être passées par des étrangers. Leur connaissance était toutefois incomplète car ils refusaient toute autre conception de la Force et avaient une telle confiance en leurs visions qu'ils pouvaient les suivre aveuglément, quitte à commettre des actes fous tels que des suicides et des massacres. Ils avaient une véritable peur des secrets des Terres de Cauchemar et refusaient de s'intéresser au passé de Voss, ce qui poussa les républicains et impériaux à tenter de dénicher ces secrets à leur place. On ignore cependant s'ils apprirent la vérité sur l'histoire de Voss et la Sel-Makor, une entité qui finit par être vaincue la même année par le sacrifice d'une Mystique.

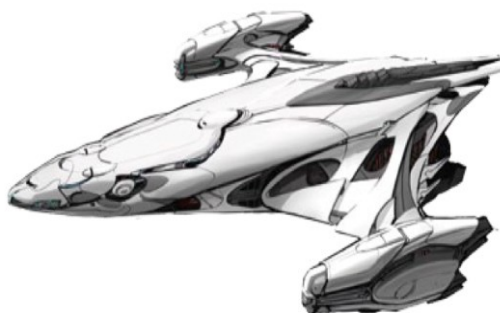
L'Ordo Aspectu



Fondé bien avant la chute de l'Ancienne République, l'Ordo Aspectu était un groupe de Jedi dissidents qui pensaient que rien n'était impossible à ceux qui maîtrisaient les arcanes de la Force, si bien qu'ils croyaient fermement que l'immortalité physique ou spirituelle était accessible. Ils souhaitaient atteindre l'illumination ultime seule à leurs yeux capable de les rendre véritablement immortels. L'Ordo Aspectu était une secte Jedi détestant la violence qui cherchait à atteindre ce graal. Ils savaient que certains Siths en étaient capables, ils refusaient d'admettre que des serviteurs de la lumière puissent en être privés, pour eux c'était une profonde injustice de la nature qu'ils s'employaient à réparer. Pour mener à bien leurs recherches ils s'étaient donc détachés des autres Jedi « orthodoxes ». Ils avaient établi leur siège au sein de la citadelle de Rur. Une longue guerre divisa ainsi les deux clans d'utilisateurs de la Force. Les Jedi considéraient l'Ordo Aspectu comme une hérésie dangereuse et à éliminer, anti-chambre des voies obscures. Mais finalement, la paix fut conclue. Rur, l'un des membres éminents de l'Ordo tenta de préserver son savoir en une sorte de conscience immortelle mais il commit une erreur : au lieu de créer une copie de sa personnalité et de ses connaissances, il avait donné naissance à un esprit maléfique. Cette sombre incarnation annihila les Jedi dissidents et ce n'est que grâce à son propre sacrifice que Rur parvint à enfermer cet esprit au sein de la Citadelle. L'Ordo Aspectu a utilisé le grand temple construit par les Massassi sur Yavin4 pour stocker des données, y compris une salle des cartes donnant des directions à la Citadelle de Rur.



Yacht stellaire



Navette interstellaire

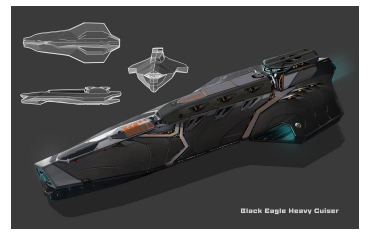
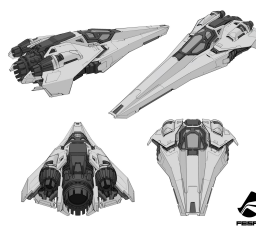
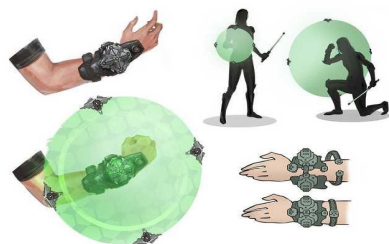
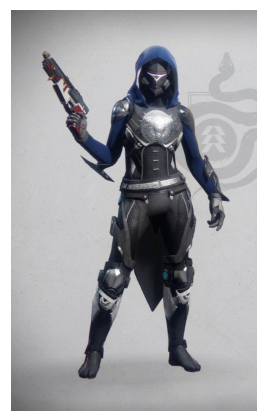


vaisseau individuel

Paladins Gris



Provenant d'une branche radicalisée des Paladins de Teepo, eux-mêmes venant d'une des nombreuses branches de l'Ordre Jedi, les paladins gris étaient des utilisateurs de la Force venant d'un ordre ayant sa philosophie propre. Considérés comme des Jedi gris par un grand nombre de membres de l'ordre orthodoxe car ils étaient persuadés qu'ils avaient tendance à être dans la limite entre la lumière et l'obscurité, alors que les Paladins Gris étaient en réalité du Côté Lumineux de la Force. À la différence des Chevaliers Jedi, les paladins gris n'utilisaient la Force qu'en ultime recours et seulement s'ils y étaient contraints par les circonstances sans autre échappatoire. Ils n'étaient pas non plus trop partisans d'utiliser les sabres lasers classiques, leur préférence allait à la rapière-laser, aux Tonfas-laser ou des armes plus exotiques, voire uniquement des blasters comme les Teepos. Du coup, à l'inverse des Jedi, les Paladins gris apprenaient le maniement de toutes les armes blanches traditionnelles et les blasters de poing sans favoritisme majoritaire. Un adepte de la Force se devait pour eux d'être indépendant de tout accessoire spécifique et devait être capable de s'adapter à tout autre type d'arme. Malgré un rejet par l'Ordre Jedi sur les pratiques considérées comme extrêmes et déviantes des Paladins Gris, alors que moins rigides que celles de la majorité des Jedi, ces derniers pouvaient travailler ensemble et se soutenir en cas de besoin. Il n'était pas rare que les Paladins aient chacun des préférences sur un type d'arme spécifique à laquelle ils adaptaient leur philosophie. Certains utilisaient des armes de tir telles les blasters paralysants en tant qu'ex teepo, tandis que d'autres se spécialisaient dans l'utilisation de diverses vibro-lames. Il était primordial pour eux d'être capables de se défendre à mains nues, c'est pour cela qu'ils apprirent diverses techniques de combat telles que le Teräs Käsi entre autres. Les périodes les plus importantes où l'on retrouvait des Paladins Gris en mission parmi la faune galactique, fut celles de la Guerre des Clones jusqu'à la purge Jedi ordonnée par l'Empereur lors de sa prise de pouvoir. Traqués par l'armée des clones après l'Ordre 66 et par l'Inquisiteur, plusieurs Paladins gris arrivèrent néanmoins à passer à travers les mailles du filet impérial grâce à leur discrétion et à leur faible utilisation de la Force. Certains d'entre eux utilisaient un bouclier laser portatif soit avec un blaster ou une rapière. Leur connaissance de la Force n'était pas aussi développée que les Jedi ou d'autres obédiences davantage versées dans le mysticisme, mais ils étaient de redoutables combattants faisant jeu égal avec la garde solaire de Thyrsus, les échanis ou les mandaloriens.



Leurs pouvoirs étaient principalement basés sur le Contrôle et le Sens, l'Altération intervenant peu dans leurs capacités. Seuls les plus doués et les plus entraînés l'utilisaient un peu plus.