

STAR WARS : + 1357 post Endor



Le 4^e age galactique : *la guerre des ombres.*

Crédits :

Auteur : Oniros

Univers créé par : Georges Lucas

Illustrations : extraites des oeuvres officielles de l'univers étendu : l'Atlas, jeux de rôle D20 (couverture)...

Remerciements: au site internet de fan : l'aube du crépuscule et celui de Next Millenium les jdrs en ligne sans oublier l'atlas galactique de Del Rey d'où sont issues les cartes utilisées ici.

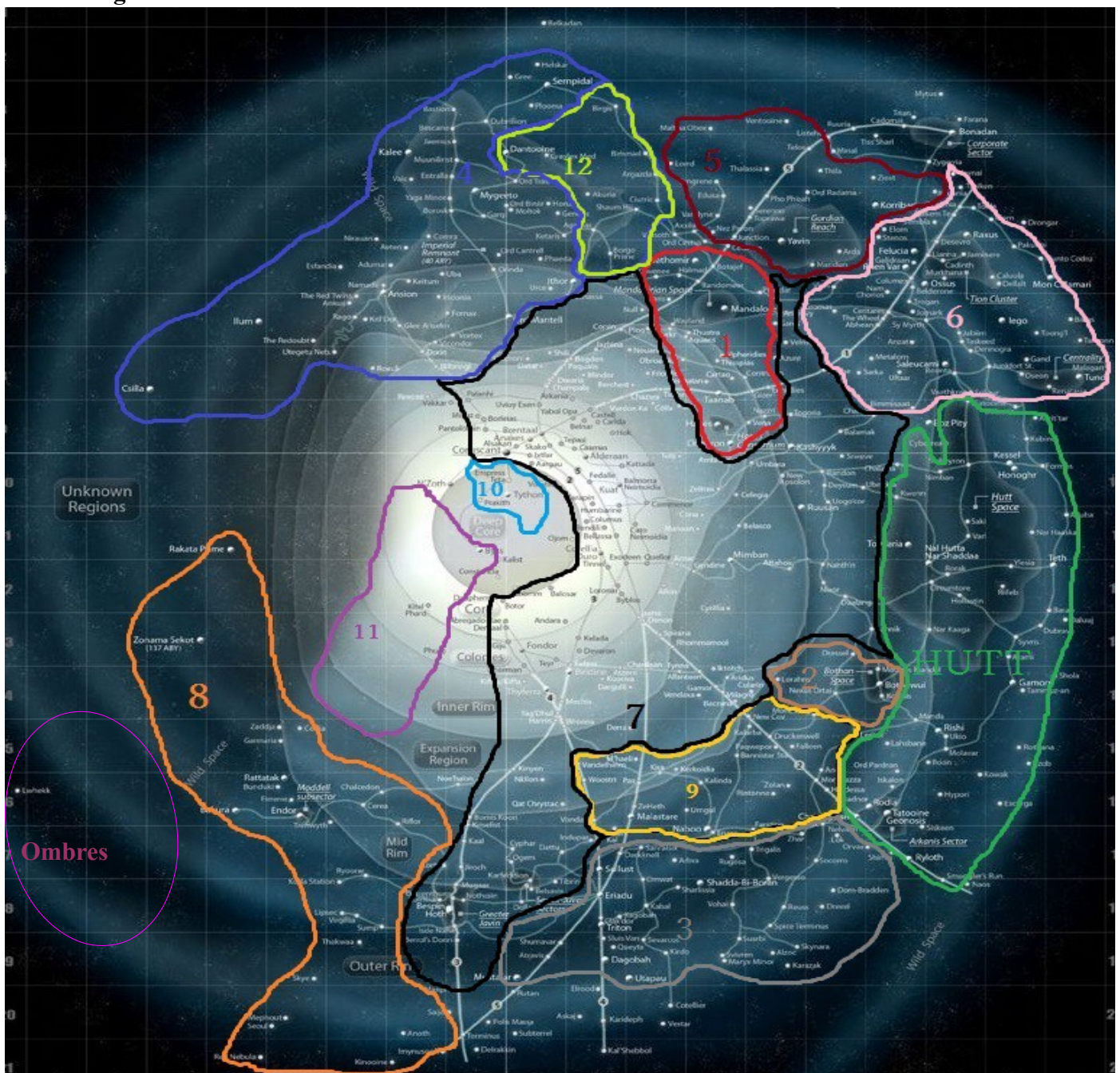
REMARQUES PRELIMINAIRES :

L'opuscule que vous tenez entre les mains est l'adaptation pour STAR WARS du cadre de la série TV BABYLON 5. Il m'a semblé intéressant de poursuivre la chronologie de Legacy et celle du supplément qui décrivait la galaxie en proie à l'occupation des Yarls en donnant des pistes pour l'après. Enfin, le présent guide ne propose aux MJs que du « background ». J'ai décidé de laisser l'entière liberté aux Mjs sur la technique ; considérant d'une part qu'il appartient à chacun d'eux de faire comme bon lui semble et d'autre part que ce supplément n'étant pas officiel, il n'a pas vocation à en remplir toutes les fonctions. Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de préciser que cette aide de jeu n'est en aucun cas un supplément officiel lié de quelque façon que ce soit aux détenteurs actuels et exclusifs des droits et encore moins édité à titre professionnel ; il s'agit juste d'une production amateur dont l'intention n'est nullement de porter préjudice ni aux ayant droit de la franchise STAR WARS, ni à ceux de BABYLON 5, ni aux amateurs ayant créé les sites Next millénium et l'aube du crépuscule qui constituent mon point de départ.

Situation politique :

1357 ans après la chute de Dark Sidious, la galaxie émerge doucement de la domination des Yarls vaincus grâce à la coalition des 6. Désormais « débarrassée » de ces monstres, la galaxie est encore convalescente même 30 ans après la fin du conflit. Les différents mondes et régimes interstellaires ont oublié ce qu'est une civilisation pangalactique ; ceux-ci s'étant repliés sur eux-mêmes pour résister à la férule des Yarls. Ces mondes pensent désormais d'abord et surtout à se reconstruire avant de songer à réunifier la galaxie. Cette absence de régime interstellaire unifié jouant le rôle de régulateur ravive les tensions entre civilisations. Les humains du secteur corellien et les autres membres de la coalition (*4^e Empire, république fédérale de Nanto Dei, le dominion Sekotan, Théocratie de Tython et la principauté Mando-Hapienne*) ont imaginé et construit une station spatiale qui a pour vocation de rétablir le dialogue, les affaires et les liens culturels entre les différents peuples humains et presque-humains survivants. Cette station nommée Babel 5 constitue le meilleur espoir de paix depuis des siècles, dans un univers qui cherche de nouveaux repères à l'aube du 4^e âge galactique. Ainsi, de nombreux mondes y ont envoyé des délégations diplomatiques dirigées par un ambassadeur pour y former un conseil chargé de résoudre pacifiquement les conflits qui pourraient survenir car on est encore loin de la réconciliation qu'aurait dû permettre la victoire contre les Yarls.

Etat de la galaxie :



La Station BABEL 5 :

Il s'agit d'une sphère argentée orbitant autour d'un planétoïde stérile en territoire neutre. Placé en orbite géostationnaire elle se comporte comme un satellite de cet astre. Elle mesure environ 200 km de diamètre. Elle se divise en plusieurs secteurs qui lui permettent de vivre en autarcie : Docks immenses, milieux naturels reconstitués, zones de cultures hydroponiques, hangars à chasseurs (10 escadrilles), croiseurs(2) et cuirassés de défense(1), quartiers des délégations diplomatiques, secteur commercial où se vendent et s'achètent d'innombrables produits issus de tous les quadrants de la galaxie, quartiers d'affaire... Sa forme rappelant celle de l'ancienne étoile de la mort du premier Empire, elle est surnommée l'étoile blanche du fait de sa vocation pacifique. Plusieurs dizaines de milliers de personnes y vivent et y travaillent en permanence. C'est la coalition qui finance, mais elle recourt également à des fonds propres générés par ses ateliers de maintenance et son activité portuaire. Ses plans sont basés sur ceux de l'étoile noire de l'Empire, mais ils ont été adaptés à la nouvelle vocation pacifique de ce monde miniature artificiel. Elle dispose d'un réseau de batteries de turbolasers pour se protéger des assauts de groupes hostiles...

Le Conseil de Babel 5 :

Il est constitué par le commandant de la station représentant l'Alliance Corellienne (7 sur carte) et l'ensemble des ambassadeurs de la coalition des 6 :

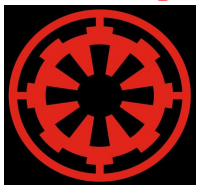
- Théocratie de Tython (10 sur la carte)
- Principauté Mando-Hapienne (1 sur carte)
- 4e Empire (4 sur la carte)
- République Fédérale de Nantoo Dei (12 sur carte)
- Le Dominion Sekotan (8 sur la carte)

Les ambassadeurs des mondes alignés sont les représentants des mondes alliés de la coalition des 6. Ils appartiennent aux régimes suivants :

- République impériale Sith (5 sur carte)
- Hégémonie de Tion (6 sur la carte)
- Royaume de Naboo (9 sur la carte)
- Principauté d'Elrood (3 sur la carte)
- L'espace Whills (11 sur carte)
- Espace Bothan (2 sur la carte)

Les principales forces politiques :

IVème Empire :



Ordre, Justice, Sécurité »

Etat indépendant regroupant l'ancienne ascendance Chiss et le 3ème Empire. Cette nouvelle organisation gouvernementale est issue de la fusion de ces deux entités politiques qui forment désormais le IVème Empire. Ce régime bénéficia indubitablement du contexte général pour connaître une croissance exponentielle : la guerre menée contre les Yarls avait relativement épargné les impériaux. Si l'on excepte la présence d'un Empereur à la tête du régime, le 4^e Empire possède en fait de nombreux points communs avec les anciens vestiges. Ainsi, sa capitale est-elle toujours demeurée sur la planète Bastion, qui fut si fortifiée après la guerre contre les vongs que l'on pouvait considérer qu'il s'agissait là de la planète la mieux défendue de toute la galaxie, du moins de ce qu'on en connaissait encore. Le "gouvernement" Impérial est quant à lui,

représenté par un sénat. Ainsi, bien que l'Empereur possède entre ses mains le pouvoir exécutif et qu'il ne s'agisse pas d'une simple fonction honorifique, les grands Moff's disposent eux aussi d'une partie non négligeable du pouvoir au sein de l'Empire, car ils forment le gouvernement : le conseil impérial. Ce régime se compose essentiellement d'individus issus des chiss et des humains, il s'agit d'une nouvelle espèce métis. Ils ont intégré les éléments de chacune de ces deux cultures pour donner naissance à une nouvelle civilisation qui se renforce depuis la défaite Yarl. Les veilleurs ont remplacé la mission impériale dont ils ont hérité des missions plus de la surveillance de l'Espace impérial en vue de prévenir toute invasion ou actes de piraterie... Les chevaliers impériaux ont laissé place à la garde impériale qui est chargée de la sécurité des dignitaires du régime (Moff's, gouverneurs, corps diplomatique) et de l'ensemble de la famille impériale.

La République fédérale des 12 colonies :



Devise : « Liberté, Prospérité et Solidarité »,

Issue de l'Alliance Galactique et de la confédération des planètes libres, elle s'est constituée sur Natoon Déi suite à l'exil consécutif à la défaite contre les Yarl's. La Fédération Républicaine fut rebâtie sur les valeurs de démocratie et de liberté. Durant plusieurs décennies elle cohabita avec deux autres régimes sur la planète Natoon Dei, mais l'invasion des Yarl's mit fin à cette coexistence en les obligeant à fuir leur monde condamné par sa propre lune qui déroutée de son orbite s'écrasa sur la planète l'oblitérant. Les 12 colonies furent réduites à une flotte hétéroclite qui partit à la recherche de la lointaine et mythique Zonama Sekot dont la redécouverte constitua le tournant de la guérilla contre les envahisseurs. Après la victoire, la flotte des 12 réinvestit son espace d'origine, mais la plupart de leurs mondes étaient devenus inhospitaliers ou inhabitables. Ils ont donc dû s'employer à les terraformer ou en trouver de nouveaux pour s'y établir. Ils touchent désormais au but, leur fédération a pu se rétablir, un nouveau monde a été sélectionné pour servir de capitale. Le parlement se compose d'un représentant par planète élu pour 5 années standards. Cet organe législatif désigne par un vote solennel le premier consul qui dirigera avec une équipe de spécialistes dotés chacun d'un ministère d'état. Bien que la diplomatie soit leur voie royale, la Fédération s'est toutefois dotée d'une armée régulière très bien entraînée et équipée.

Le dominion Sekotan :



Cet espace des anciennes régions inconnues est sous le contrôle des Vongs. Ils ont formé un régime tribal organisé en clans familiaux où chacun d'eux vote pour son représentant au sein de l'assemblée du dominion. Le chef de ce gouvernement est le hiérarque qui s'entoure de 25 personnes pour le former. Ces ministres sont élus par l'ensemble des clans. Les Vongs possèdent plusieurs colonies réparties dans un espace regroupant une centaine de mondes.

L'hégémonie de l'amas de Tion :



Depuis environ un siècle et demi l'amas de Tion est peuplé de robots et d'IA ayant atteint un degré de conscience équivalent aux êtres vivants au point de constituer désormais une nouvelle civilisation d'humanoides synthétiques en pleine évolution. Cette société se compose de cyborgs plus ou moins proches des droides, voire de robots anthropoïdes sur le modèle humain, mais sans en imiter l'apparence pour l'instant cet espace est régie dans son ensemble par une technologie très avancée avec des codes sociaux et des us politiques révélant une obsession de l'efficacité et de l'organisation. Les transhumanistes Xi Char s'y sont pleinement intégrés et ont imprégné ce peuple de leurs croyances. Ils revendiquent avant tout le droit d'être considéré comme une nouvelle forme de vie et non plus comme des machines. Grâce à des piles corticales qui stockent leur conscience, ils peuvent changer de corps comme on change de vêtement, ils transfèrent l'intégralité de leur psychée soit dans un nouveau corps, soit dans un terminal informatique.

L'alliance corellienne :



Le système corellien (et ses colonies) s'est beaucoup affirmé ces dernières années depuis la fin de la guerre contre les Yarl au point de devenir une force politique interstellaire de premier plan. C'est à ses dirigeants que l'on doit l'initiative de la création de la station *Babel 5*. Cheville ouvrière de ce projet les corelliens veulent contribuer au retour de la concorde galactique et ce sont d'ailleurs eux qui fournissent la majeure partie du budget de fonctionnement de la station. Le commandant est un officier de la flotte de l'alliance corellienne. L'autorité du secteur corporatiste s'étant effondrée lors de l'occupation Yarl, l'ordre Psion s'est intégrée à la société corellienne et prend en charge l'instruction, l'éducation et la formation professionnelle des sensitifs comme le faisait autrefois les Jedi corelliens. Ils ne le font que sur le territoire de l'alliance eu égard aux accords qu'ils ont signé avec son gouvernement.

La République impériale Sith :



Ce régime est empreint de militarisme. Tout y est organisé de façon très stricte. Par tradition, le dirigeant est appelé Empereur. Autour de lui se tient un conseil composé d'officiers expérimentés. Enfin, il y a des soldats qui suivent scrupuleusement les ordres.

Ligne de Conduite de la Faction : C'est une loyauté étrange pour des Sith que cet Empire. Agissant pour la grandeur de l'Empire Sith, tous s'entraident et se battent pour un but commun. Véritable esprit spartiate. Les nobles deviennent soit militaire, soit membre du clergé. Ils agissent pour une gloire personnelle ainsi que celle de l'Empire. Autorité et discipline sont les maîtres mots, seuls les plus forts survivent. Le goût pour la trahison et la manipulation a été jugulé avec les siècles passant mais si chacun ne recule devant rien pour obtenir la victoire ou monter en grade, ils ont un grand respect de la hiérarchie et savent qu'ils doivent

oeuvrer pour le rayonnement de leur nation avant tout sous peine de tout perdre. Le principe est simple, le talent est la seule monnaie qui a de la valeur chez eux. Si tu es plus doué que ton supérieur, prends sa place sans hésiter et justifie le par tes compétences. Hormis cela, ils respectent les ordres. Ils n'ont plus la capacité d'utiliser la Force car le peuple est composé de Yarls survivants et d'anciens siths de l'ancienne tribu perdue et aussi de descendants d'adeptes de Dark Krayt d'où ce syncrétisme socio-politique actuel. Cependant, comme ils ont été coupés de la Force, ils se reconstruisent et réapprennent à vivre sans elle et sans son pouvoir qui, pour eux, a été corrompue par le passé. Ils sont parvenus à retirer une certaine fierté d'avoir été capables de reconstruire une civilisation dépourvue de cette habileté à manier la Force. Leur nouveau régime est original dans la mesure où il tient à la fois d'un empire et d'une république dans son fonctionnement institutionnel. Même s'ils se sont plus ou moins affranchis de leur cruauté, ils restent néanmoins nostalgiques de leur gloire passée et conservent malgré tout des idéaux de grandeur. Ils ont réinvesti l'espace du berceau de leur civilisation historique.

Illustrations possibles : vaisseaux des Narns.

La principauté Mando-Hapienne :



Nom du dirigeant : Mandalore the Sovereign

Nom du suppléant : Aucun, en cas d'absence de Mand'Alor, le conseil des clans prend alors le relais, mais si Mand'Alor est tué, alors le premier guerrier constatant son décès fait valoir ses droits à la succession, il s'ensuivra des élections les différents candidats, les deux derniers s'affrontent en duel au premier sang pour déterminer qui portera l'armure du défunt et en exercera les fonctions.

Activité : Défense du secteur de Mandalore, incluant Mandalore elle-même, Concord Dawn, Vorpa'ya et Gargon ainsi que le consortium d'Hapès avec lequel les mandos ont fusionné. En échange, ils sont assurés de la loyauté de leurs populations envers les Mando-hapiens et leur culture.

Histoire :

- Si l'on ne présente plus le peuple Mandalorien, un peu d'histoire sur les protectorats restent toujours utile. Fondés il y a fort longtemps, lors de la guerre des clones, par Mandalore the Resurector, Les protectorats sont une organisation qui vise à défendre un secteur de la galaxie de la corruption et de l'influence étrangère, tout en permettant à la civilisation Mandalorienne de retrouver des couleurs après avoir frôlé la destruction. Lors de l'invasion Vong, Les protectorats de Mandalore étaient sous le contrôle de Boba Fett . A l'époque de l'invasion Yarl c'est une femme qui était Mandal'or. Alors qu'elle se préparait à un combat contre les Siths qui tentaient un coup de force, elle déclara la croisade contre l'agresseur Yarl et envoya plusieurs conseillers militaires dans les armées étrangères afin de préparer les défenses. Ainsi, les informations recueillies par ses derniers permirent d'établir une stratégie efficace. Préparés à un conflit de grande ampleur contre des utilisateurs de la Force, les mercenaires d'élites furent capable de repousser les envahisseurs. L'héritage de Miranda Ordo survit encore aujourd'hui. Devenue une véritable forteresse, la planète Mandalore compte désormais sur son armée grandissante, entretenue sans cesse par la production de clones dirigés par les véritables guerriers Mandos, ainsi que par ses traditions datant de temps immémoriaux afin de continuer à défaire ses ennemis. C'est à cette époque troublée que les mando et hapiens se sont rapprochés et ont fondé une nouvelle civilisation basée sur les valeurs de ces deux peuples : courage, culture, raffinement, élégance, étiquette et sens de l'honneur... Leur régime est toujours un matriarcat. Le nationalisme qui animait jadis ces deux civilisations renaît peu à peu et se répand de nouveau dans cette société mixte où le prestige familial et personnel comptant fortement, agit comme un terreau fertile à ce développement. Leur biotechnologie est très développée désormais ainsi que leur nanotech. La plupart des citoyens ont un degré de maîtrise des arts martiaux non négligeable car en tant que sport c'est très populaire et dans l'armée la pratique est très

répandue.

Les Protecteurs Mando :

Guerriers sensibles à la force, uniquement armés d'un sabre laser et dotés d'une armure en Beskar. Comme les chevaliers impériaux, ils utilisent des pouvoirs destinés à renforcer leurs aptitudes au combat sans être directement offensifs mais contrairement aux jidaï, suivant les circonstances, ils peuvent attaquer en premier, toutefois, ils ne s'acharnent pas sur leurs adversaires, qu'ils préfèrent mettre hors combat plutôt que se laisser à les tuer. Ces hommes et ses femmes constituent l'élite des mandaloriens, ils incarnaient le cauchemar des Yarl's qui n'étaient pas préparés à rencontrer de tels adversaires. Ces mando'ades d'un genre nouveau constituent en quelque sorte les forces spéciales des Mandaloriens remplissant toujours les missions les plus périlleuses. Ce sont les défenseurs du peuple Mando-hapiens lorsque leurs propres talents individuels ne suffisent plus.

Exemples de technologies Hapienne :

Intelligences virtuelles : C'est une forme avancée d'interface utilisateur. Les I.V. Se présentent sous la forme d'hologrammes projetés dans les pièces par les terminaux informatiques dans lesquels elles résident. Elles utilisent un large éventail de moyens pour simuler un dialogue naturel, y compris une interface audio et un avatar de personnalité. Bien qu'une I.V. puisse produire une émulation de savoir convaincante, elle n'est pas douée de conscience et ne peut ni apprendre, ni prendre de décision. C'est un exécutant. Les I.V. sont utilisées comme système d'exploitation professionnels et familiaux. Il existe également des « agents » I.V. compacts et spécialisés : certains font office de secrétaires, pour filtrer les appels et établir un agenda selon les critères définis par l'utilisateur ; d'autres, de moteurs de recherche avancés qui s'autopropagent sur l'holonet pour collecter les données requises. Les I.V. professionnelles se déclinent en un éventail de personnalités d'usine prédéfinies. Pour des besoins plus spécifiques, il est possible de se faire créer une I.V. sur mesure auprès de boutiques spécialisées ou de passionnés. Bien que l'émulation logicielle de personnalités vivantes soit illégale, les reproductions de personnages historiques sont monnaie courante.

Holo-Tech : il s'agit d'un dispositif portatif qui prend la forme d'un large bracelet couvrant la moitié de l'avant-bras intégrant un terminal informatique, un kit d'analyse chimique et un kit de senseurs. Ces fonctionnalités une fois activées prennent la forme d'hologrammes que l'on peut manipuler au doigt. Fiable et polyvalent, il peut servir à analyser l'environnement, un objet ou une substance, scanner un être vivant pour connaître son état de santé ou émotionnel, et servir de cyber-console pour pirater des systèmes informatiques. Les holo-techs font partie de la dotation standard des soldats, des scientifiques, médecins et des informaticiens.

Traducteurs universels : À l'instar de la culture panhumaine, marquée par de profondes disparités linguistiques, chaque race extraterrestre a sa propre panoplie de langages et dialectes. La plupart des individus ne parlent que leur langue maternelle et disposent pour le reste d'un équipement de traduction automatisée. D'un coût très abordable, cette technologie peut se présenter sous la forme d'un micro-ordinateur intégré au textile ou monté en bijou, voire d'un implant subdermique. Sans ces traductions aussi immédiates que précises, il ne pourrait y avoir ni commerce ni culture galactique. Les gouvernements fournissent des mises à jours logicielles subventionnées qui s'installent "à la volée" par holonet public, généralement lorsque l'utilisateur passe la douane d'un spatioport. Maîtriser une langue étrangère sans traduction automatisée n'en reste pas moins un avantage aussi valorisant socialement que pratique. Pour cette raison, la plupart des systèmes éducatifs dispensent des cours de langues non locales, ainsi que de "langage commercial" conçu pour être facile à assimiler par tous les peuples connus. Les espèces récemment découvertes doivent attendre les résultats d'études linguistiques, d'une durée proportionnelle à l'abstraction de leur mode de communication, pour enfin bénéficier d'un traducteur automatisé.

Bouclier de force :

Du statut de prototype, voire de produit confidentiel, cette protection individuelle est devenue presque monnaie courante. Son principe de fonctionnement est proche de celui des écrans défecteurs des vaisseaux, mais ce type de champ de force est localisé de forme circulaire et d'aspect luminescent qui protège des tirs de blaster. Il est destiné à la protection anti-personnelle.

Les Whills :

Dans toute la galaxie et tout au long de son histoire, aucun autre nom n'est plus chargé de mystère et de légendes que celui-ci. Il est communément admis dans la communauté scientifique que ce peuple est l'une des premières civilisations à avoir exploré l'univers et qu'il est fort possible que ce soit lui qui ait construit les Tho'Yor, l'autre hypothèse fait de ces vaisseaux la création des célestiaux. On dit des whills qu'ils ne font qu'un avec la Force, qu'ils en seraient une émanation semi-physique. Alors que tous les peuples de la galaxie avaient fini par les considérer comme un mythe, ils sont réapparus. Une rumeur circule concernant leur établissement dans la périphérie du noyau non encore cartographié. Toutefois, personne ne connaît l'emplacement du monde sur lequel, ils se sont installés depuis leur retour, ni quelle est l'étendue réelle de leur territoire. Certaines questions hantent les peuples plus jeunes : quels sont leurs buts ? Pourquoi sont-ils réapparus ? Pourquoi maintenant ? Où étaient-ils durant tous ces millénaires ? La seule chose dont on soit sûrs c'est qu'ils entretiennent d'étroites relations avec la théocratie de Tython. Personne ne connaît leur véritable apparence, ni n'a la moindre idée du fonctionnement de leur technologie. Les Whills ont envoyé sur Babel 5 un ambassadeur pour renouer des liens avec les autres civilisations de la galaxie.

Références visuelles: Vaisseaux des Vorlons :

La Théocratie de Tython :



L'Ordre Jidaï dispose d'un Grand Maître Jedi. Celui-ci préside le Haut-Conseil qui rassemble les 10 Maîtres de l'Ordre, et ensemble, ils décident des actions ou projets à l'ordre du jour. Enfin viennent les Chevaliers Jedi, chargés d'accomplir les missions données par le Conseil, et de former les padawans.

Ligne de Conduite de la Faction :

Devenir un Jidaï demande l'engagement le plus profond. La vie d'un Jidaï est une vie de sacrifices. Ceux qui montrent une aptitude pour la maîtrise de la Force sont choisis parmi les plus jeunes enfants, ce sont les parents en accord avec l'enfant qui décident si oui ou non, ils veulent bien qu'il devienne Jidaï. Puis ils sont envoyés au temple de leur planète pour commencer leur formation. Dès le début de leur entraînement, ils vivent une vie simple, suivent le Code Jidaï qui tolère désormais les possessions matérielles raisonnables, ainsi que l'attachement émotionnel contrôlé. Ce dernier aspect est cependant mal vu de la part de certains Jidaï plus traditionalistes, voire réactionnaires. D'autre part, en devenant Jidaï, l'individu ne peut plus porter des titres de noblesse ou encore de grades militaires : il est chevalier et donc seulement membre de l'Ordre et n'est donc pas autorisé à porter ce genre de distinction. La formation d'un padawan est dirigée par un chevalier expérimenté ou un maître, jusqu'à ce que l'individu soit prêt à devenir un Jidaï à part entière. Avant l'invasion des Yarls l'ordre était redevenu une organisation religieuse qui enseignait son savoir et prodiguait ses sages conseils aux gouvernements qui le sollicitaient. Les vaisseaux de la théocratie sont fabriqués par le dominion Sekotan grâce à la biotechnologie de leurs mondes pensants sensibles à la Force ; ce sont donc des créatures vivantes liées par la Force à leur propriétaire.

Les autres factions :

L'Espace Hutt :

Cette zone est dirigée par les clans Hutt. Ceux-ci mènent une politique isolationniste et s'organisent en mafia où les familles les plus prestigieuses dirigent leur société basée sur des concepts féodaux archaïques.

Les gardiens du ciel :



Après la défaite des Yarls, bénéficiant de la mise en retrait des Jidai, les gardiens du ciel composent désormais une force d'interposition neutre, un corps consulaire indépendant qui sert d'intermédiaire entre gouvernements ou factions désireux de conclure des accords commerciaux ou signer des traités politiques... Et en cela, ils remplacent ou complètent l'action de l'ordre Psion. Ils ont également pour mission de surveiller les routes hyperspatiales pour prévenir ou stopper les attaques de pirates. Ils sont chargés de rétablir l'ordre public dans les colonies les plus excentrées de l'espace d'influence de l'alliance corellienne. En dehors de cela, officieusement, ils sont les yeux et les oreilles du conseil de Babel 5 sur de nombreux mondes pour déceler l'activité des ombres et éventuellement contrecarrer leurs plans en toute discrétion. On les surnomme les Rangers stellaires.

Un nouvel antagoniste :

Les Ombres :

Z'Ha'Dum est située dans le système Omega dans une région très reculée de la périphérie de la galaxie que l'on appelle les limbes. Il semblerait que ce soit le repère des Ombres dans cette galaxie. Sa surface entière est désolée, des tempêtes puissantes s'abattant en permanence sur la surface principalement rocheuse. Il est probable que l'état de la planète découle des nombreux bombardements durant les dernières guerres. La surface est couverte de centaines d'obélisques, sur lesquelles sont gravées des runes. Toutes les installations telles leurs grandes villes sont situées sous la surface de la planète pour des raisons de sécurité. Les Ombres semblent capables de disparaître entre l'espace réel et l'hyperespace, se rendant ainsi invisibles. Leur maîtrise de la Force est au moins équivalente à celle des Whills, mais ils semblent craindre les sensitifs lumineux. Les Ombres sont la troisième plus vieille race dans l'univers. Seuls les Célestials, les Sharu (race de Lorien) et les Whills sont plus âgés. Ils ont acquis la technologie de l'hyperespace des millions d'années avant l'humanité. Leur niveau de technologie est très avancé mais n'a plus évolué durant des milliers d'années. Quand la plupart des Premiers choisirent de partir au-delà des Limbes et d'explorer d'autres galaxies, les Ombres et les Whills restèrent derrière et devinrent en quelque sorte les professeurs des races plus jeunes. Chacun d'entre eux avait une philosophie de vie très différente, les Ombres préférant la voie du chaos et les whills, celui de l'ordre. Dans l'esprit des Ombres, seuls les plus forts peuvent évoluer. De temps en temps, ils apparaissaient et lançaient une guerre contre les whills. Plus tard, ils réussirent à convaincre les plus jeunes races de s'en prendre à leurs voisins, persuadant ces derniers que le vainqueur se lèverait de ses propres cendres. La dernière grande guerre contre les Ombres prit place il y a près de 100.000 ans mais les Ombres furent seulement mises en déroute et non détruites dans cette guerre. Les plus éminents maîtres de l'ordre Jidaï ont émis l'hypothèse que les ombres seraient les premières créatures vivantes à avoir basculer du côté obscur de la Force et seraient donc des Whills corrompus ayant transmis leurs valeurs à plusieurs peuples dont les anciens Siths.

Tableau des équivalences entre les groupes de Babylon 5 et les factions présentées dans cette aide de jeu :

Alliance Terrienne	Alliance Corellienne
Minbaris	Théocratie de Tython
Centauris	Principauté Mando-Hapienne
Narns	République Impériale Sith
Vorlons	Whills
Drasis	Hégémonie de Tion
Ombres	Ombres
Corps Psi	Ordre Psion
Rangers	Gardiens du ciel

Ce tableau permet par mimétisme de transposer les rôles de chacun de ces groupes et factions politiques.