

STAR WARS

SUPPLEMENT : ATLAS ESSENTIEL

Version 1.0

**John Jackson Miller, Daniel Wallace et
Jason Fry**

Version française présentée par :



PRÉSENTATION

La Gazette du Chevalier Errant est une lettre écrite par John Jackson Miller, et illustrée par Daniel Wallace et Jason Fry, qui se sont occupés notamment des illustrations sur **The Essential Atlas**.

Cette lettre est écrite par le Maître Jedi Vannar Treece en 1032 BBY, à destination de la Chancelière Genarra, dans laquelle il détaille l'*Opération Influx*, dont les événements sont relatés dans la Chronique Oubliée **Chevalier Errant : Influx** ainsi que dans les Comics parus chez Dark Horse.

Plus qu'un prologue à **Chevalier Errant : Influx** et aux Comics, cette lettre illustrée est un véritable complément à **The Essential Atlas**, et nous sommes heureux de vous la présenter en français sur SWU !

Titre original : **Essential Atlas Extra : The Knight Errant Gazetteer**

Auteur : **John Jackson Miller**

Version française de la couverture : **Qrrl**

Traduction : **link224**

Correction : **Sky Karrde**

Mise en page du document : **link224**

Vous pouvez également retrouver cette traduction sur le site, en suivant ce lien :
http://www.starwars-universe.com/livres/chroniques_oubliees/hi_contenu.php?hi_id=43

Pour toute remarques, suggestions ou demande de renseignements, contactez nous sur
tawak@starwars-universe.com

Le Staff SWU, février 2010

Tout le matériel contenu ici se base sur les informations qui sont la propriété exclusive de George Lucas, Lucasfilm Limited, et des livres Ballantine / Del Rey, des livres Fleuve Noir / Presses de la Cité et des Comics Dark Horse / Delcourt. Ceci est un document créé par un ou plusieurs fans pour le plaisir de la communauté de fans Star Wars et sans intentions mauvaises ni nuisibles. Aucune violation de copyright n'est voulue. Tous les droits sont réservés. Cette traduction est réalisée entièrement bénévolement par un internaute ou par un membre de l'équipe de Starwars-Universe, sans chercher à en tirer un quelconque profit ni une quelconque gloire. Si nous avons offensé quelqu'un en réalisant ce document, nous vous prions de bien vouloir nous en excuser, cela n'était pas notre intention. StarWars-Universe.Com, is, in no way, sanctioned or associated with LUCASFILM and all images used are for personal pleasure and not for any financial gain. All Images, Movies and Sounds regarding the Star Wars Saga, herein, are © Lucasfilm. All Other Images/Design etc are © SWU unless otherwise stated.

La Gazette du Chevalier Errant

A : Chancelier Genarra, Maître Jedi

De : Vannar Treece, Maître Jedi

Objet : Opération *Influx*

Votre Grâce,

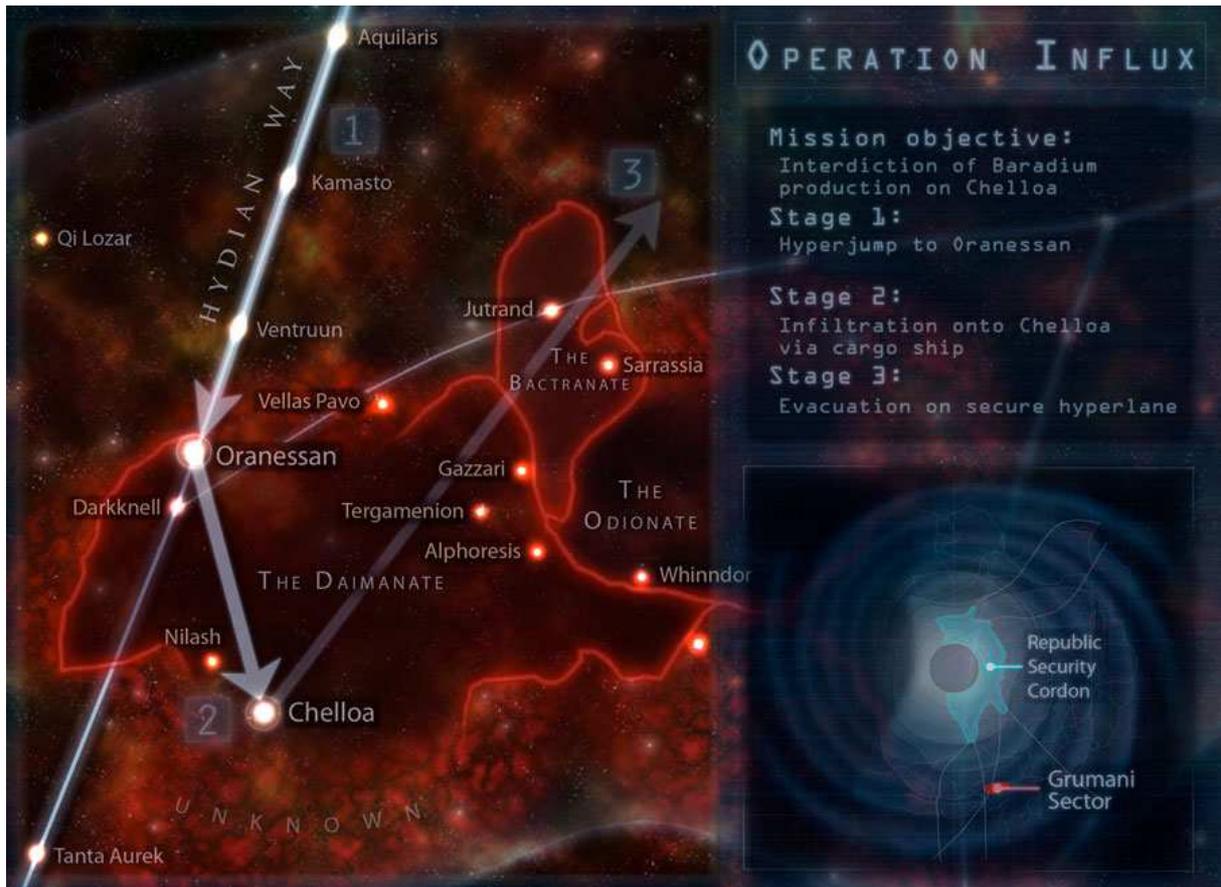
Cette carte géographique et ces rapports servent de suppléments aux informations déjà déposées concernant l'opération *Influx*, sur le point de commencer. Comme vous le savez, j'ai déjà rassemblé un certain nombre de Jedi volontaires pour cette dernière mission. Et bien que mes efforts ne soient pas soutenus ni approuvés par le Conseil Jedi, j'ai l'intention, comme lors de toutes les missions passées, d'informer tous les organismes concernés. Nous partageons tous le même but : empêcher les Seigneurs de Guerre Sith présents dans la Bordure Extérieure de gagner du terrain sur la République.

L'objectif de l'opération *Influx* est simple : l'interdiction de la production de baradium par le Sith Lord Daiman. Un rapport récent émanant d'une source très fiable dans le secteur Grumani indique que Daiman a découvert sur Chelloa ce qui serait considéré, pour l'espace Sith, comme le plus important filon de baradium, un composé utilisé dans une grande variété d'engins explosifs. Les mines de baradium, sur ce monde en plein dans l'espace Daimanite, étant prêtes à commencer l'expédition du composé vers les forges de Daiman situés sur le front, nous proposons de mettre une partie de la production Chelloane hors circuit avant que cela n'altère la balance du pouvoir dans cette région. Si Daiman se trouvait en mesure d'exploiter pleinement les richesses de Chelloa, son interminable guerre contre son frère Odion tournerait en sa faveur. Un avantage décisif de l'un ou l'autre des Seigneurs Sith mettrait, à terme, la République en péril.

L'opération *Influx* se déroulera en trois phases :

- Arrivée dans l'Espace Sith via Oranessian, un centre de transport Daimanite ;
- Le raid sur Chelloa ;
- Puis l'extraction via un trajet hyperspatial direct vers l'espace neutre.

Ma jeune assistante, Kerra Holt, a d'ores et déjà décrit en détail les parties tactiques de ces phases au Ministère de la Défense. Une copie du briefing a été transmise à Votre Grâce. Ce qui suit est de l'information générale, en grande partie : une vue d'ensemble du territoire et de son histoire telle qu'elle est connue, suivie de rapports sur une sélection d'autres systèmes de la région. Nous ne prévoyons aucunement de visiter des lieux au-delà d'Oranessian et de Chelloa ; la navigation entre la plupart de ces mondes est extrêmement difficile, même lorsque des voies hyperspatiales existent. Mais depuis la désactivation des relais subspatiaux par la République dans cette zone comme mesure défensive, il y a longtemps, très peu de choses sont connues à propos du pouvoir dans cette région. La connaissance d'endroits clés est très importante dans notre préparation.



Historique :

Les conditions sinistres auxquelles fait face la République aujourd'hui nécessitent une petite explication de ma part. Il est difficile de se rappeler une autre époque dans notre Histoire lorsqu'autant de facteurs ont agi contre ceux désirant promouvoir la paix et la bonne volonté.

Il est nécessaire, par exemple, de décrire nos longues années de guerre contre les nouveaux Seigneurs Sith dans la Bordure Extérieure. Le secteur Grumani est un énorme nid maléfique, mais les récentes cartes de la Galaxies montrent plusieurs zones disparates sous contrôle Sith, telles des lésions cancéreuses. A l'aide de la Flotte Républicaine, le Conseil Jedi a tenté d'arrêter cette progression des Sith en effectuant des actions sur de nombreux mondes, qu'ils soient affiliés ou non à la République.

Mais de tels efforts furent vains, en partie à cause d'un nouveau facteur : le fléau. Si les Sith menacent par le feu, le Fléau Candorian en a été un mortel et efficace accélérateur. Même les plus nobles défenseurs ne peuvent résister lorsque leurs propres corps les lâchent. Les systèmes mis en quarantaine ne purent être défendus, et les Seigneurs Sith, plus intéressés dans la conquête de mondes que par le bien-être de leurs propres guerriers, eurent l'avantage. Monde après monde, tous tombèrent devant les conquérants Sith.

A époque exceptionnelle, mesures exceptionnelles. Une telle mesure arriva lorsque la République se tourna vers les Jedi pour assurer le leadership politique. Les Chanceliers Jedi tels que Votre Grâce guidèrent à la fois la République et l'Ordre au travers de la tempête.

La Gazette du Chevalier Errant

Une autre de ces mesures fut plus extrême, sujette à controverse et, malheureusement, sûrement nécessaire. En installant un cordon de sécurité autour du Noyau, des Colonies, et une partie de la Bordure Intérieure, la République désactiva les relais hyperspatiaux présents au-delà. Les relais de navigation et messagers furent tous affectés. Les communications avec la plupart de la Bordure Extérieure cessèrent, tout comme les communications entre les mondes de cette Bordure. Les Seigneurs Sith furent alors dans l'incapacité d'exploiter facilement les systèmes républicains pour accélérer leurs conquêtes. Les courriers hyperspatiaux furent de retour dans la majeure partie de la Galaxie.

Chose plus importante, cette action empêcha les Sith d'avoir accès à la database des voies hyperspatiales de la République, constamment mise à jour. Beaucoup de petits vaisseaux dépendent de ces relais hyperspatiaux pour transmettre des informations telles que leurs localisations et leurs destinations ; maintenant, dans la plupart des cas, les Sith sont limités aux coordonnées qu'ils emmènent avec eux. Les missions de reconnaissance ont révélé que certains Seigneurs Sith avaient construit leurs propres réseaux rudimentaires de relais hyperspatiaux (le plus souvent en réactivant les nôtres), mais heureusement, ceci est resté un phénomène limité. La plupart des Sith ne connaissent rien de ce qu'il y a au-delà de leur horizon, et cela a grandement aidé à la protection de la République. Notre protection est faite de vide et de déchets interstellaires, utilisant les vastes distances entre les étoiles pour diminuer l'avancée Sith.

La République s'est ainsi arrangée pour préserver ce que notre civilisation avait accompli. On ne peut pas en dire autant, malheureusement, pour les mondes en dehors du cordon, où de grandes bibliothèques et des entrepôts d'anciennes sagesses ont été pris par les envahisseurs Sith ou détruits, ou bien les deux. L'avancement technologique a, en majorité, stagné dans les zones sous contrôle Sith. Il y a peu de motivation commerciale pour l'innovation : quelques régions de l'espace Sith n'ont aucune unité d'échange, tout le travail étant accompli par des esclaves ou des droïdes.

Certaines sociétés continuent de fonctionner sous le règne des Sith ; comme on va le voir, certains Seigneurs Sith autorisent des entreprises à fonctionner dans leur espace, à conditions qu'ils en récoltent les récompenses. La République a fortement encouragé toutes les sociétés ayant des opérations dans l'espace Sith à se retirer à l'intérieur du cordon, pas seulement pour la sécurité de leurs employés, mais également pour éviter que la technologie Républicaine ne tombe pas entre les mains des Sith.

Ainsi la République survit-elle, bien plus petite que ce qu'elle fut naguère. Le terme populaire des Vestiges de la République est détestable, mais montre bien ce qu'il en reste. Les Jedi passent la plupart de leur temps aux frontières, avec seulement très peu de moments dévoués à leur devoir traditionnel qui est de maintenir l'ordre sur les mondes de la République. Les forces militaires républicaines se battent vaillamment pour protéger les frontières de tout futur empiètement ; et alors que les affrontements continuent, la bonne nouvelle, si on peut l'appeler ainsi, est que la plupart de nos opposants semblent plus intéressés par se battre entre eux que par l'invasion de la République. Le prolongement de cette désunion entre les Sith est l'un de mes objectifs en général, et de l'opération *Influx* en particulier.

Les Sith dans le secteur Grumani : l'état des lieux

Le nombre exact de Sith présents dans le secteur Grumani et aux alentours reste un mystère. Les Sith n'ont pas une organisation comme l'Ordre Jedi ; tout ce que quelqu'un doit faire pour devenir un Seigneur Sith est d'en prendre le nom ; puis, probablement, subir la colère de tous ceux qui lui renient ce titre. Alors que l'Histoire se rappelle de simples personnages ayant le titre de Seigneur Noir des Sith, tel Marka Ragnos, qui pouvait exercer un contrôle sur les autres Seigneurs Sith, il n'est pas aujourd'hui fait mention d'une telle figure centrale.

Avec la désactivation des relais de communications subspatiaux de la République (et avec elle, l'accès à notre database de coordonnées hyperspatiales), la République a à la fois prévenu la menace d'une contagion Sith et, paradoxalement, rendu plus facile pour les nouveaux arrivants dans le secteur de réclamer le titre de Seigneur Sith. Etant donné que les Sith eux-mêmes ne connaissent pas les conditions de vies dans les régions voisines, il est relativement facile pour leurs rivaux de réclamer ce titre. Cette conséquence malheureuse est bien connue de la République et des Jedi, et acceptée comme le prix à payer pour protéger la Galaxie. Il vaut mieux des Sith divisés que réunis !

Un enregistrement complet des Seigneurs Sith actifs dans cette région serait long et hors-propos dans ce rapport, mais il suffirait de dire que peu de régions ont connu autant de changements de leader que le secteur Grumani. La planète Verdanth, perpétuellement engagée dans des combats a, au moins, été sous le contrôle de dix-sept différents Seigneurs Sith uniquement lors du dernier siècle.

Durant la dernière génération néanmoins, l'une des plus importantes figures est Lord Chagras. Bien que non moins assoiffé de sang que ses rivaux, Chagras usa de toute sa gentillesse pour ramener de nombreuses zones de l'espace sous son contrôle ; et il est encore défini par les réfugiés ayant vécu sous son règne comme le moins diabolique de tous. (Ceci est bien sûr une tournure de phrase, le mal restant le mal.) Alors que Chagras consolidait son pouvoir, les attaques contre la République devinrent plus fréquentes ; les regards se détournant de leurs luttes fratricides vers le but ultime des Sith : dominer la Galaxie.

Mais il y a huit ans, Chagras mourut dans des circonstances qui restent toujours à déterminer. Il n'y a pas de moyens d'information dans l'espace Sith, et encore moins de journalistes d'une quelconque réputation pour pouvoir rapporter ce qu'il s'est passé. Très rapidement, la majorité du secteur replongea dans le chaos avec des Sith, dont quelques-uns avaient combattu au nom de Chagras, tels Lord Odion, empruntant de larges parties du territoire Chagrasi pour former le leur. Bien que la République soit sûrement à l'écart des menaces venant du Secteur Grumani désormais, il ne peut pas être oublié que les souffrances endurées par les habitants là-bas sont inimaginables. Un champ de bataille n'est pas un chez-soi.

Quelques pouvoirs Sith occupant à l'heure actuelle le secteur Grumani sont décrits plus bas. Un mot à propos de la terminologie utilisée : la plupart des territoires Sith du Secteur Grumani sont nommés en plaçant le suffixe *-ate* après le nom du Seigneur Sith. Ainsi, le territoire de Daiman est nommé le Daimanate ; celui d'Odion l'Odionate, et ainsi de suite. Dans le cas où le nom du Seigneur Sith se termine par une voyelle, le suffixe *-nate* est utilisé, comme dans le cas du royaume de Bactra, le Bactranate.

La forme adjectivale de ces royaumes est créée en utilisant les suffixes *-ite* et *-nite*. Ainsi, on a un vaisseau Daimanite, une ville Bactranite, etc. Alors que l'adjectif seul peut être utilisé

La Gazette du Chevalier Errant

pour désigner les partisans d'un Seigneur Sith (comme, par exemple, un Odionite), le terme ne peut pas être utilisé pour ses sujets. Les esclaves de Daiman ne sont pas des Daimanites, ce sont simplement des malheureux !

Le Daimanate : Un des états ayant succédé à l'Hégémonie de Chagras est le Daimanate, dirigé par Lord Daiman, un humain relativement jeune qui s'imagine être lui-même le créateur de l'univers. Avec Darkknell comme capitale, le Daimanate inclut également des systèmes tels qu'Alphoresis, Gazzari, Nilash, Tergamenion, et la planète pré-citée de Chelloa. Le Daimanate contient d'importants mondes ressources et plusieurs planètes dévouées à la production d'armement. Alors que les frontières du Daimanate ont changé, nos informateurs rapportent une augmentation de l'utilisation d'usines mobiles, afin de garder les zones de production proches du front.

Des récentes missions d'infiltration ont confirmé l'étendue du culte de la personnalité de Daiman à d'autres mondes, avec des statues et des dispositifs holographiques avisant de sa philosophie dérangée. Les Daimanites les plus forts qui ont été entraînés aux arts Sith sont employés comme « Correcteurs » pour maintenir la paix dans les systèmes contrôlés par Daiman, et pour « corriger » ceux dont l'opinion diffère de l'étrange vue de l'univers de Daiman.

L'Odionate : Autre état à être né d'un ancien territoire de Lord Chagras, l'Odionate est dirigé par Lord Odion, le frère plus âgé de Daiman et son ennemi juré. S'étendant entre le Noyau et le reste du Secteur Grumani, l'espace formant à présent l'Odionate est bien connu de plusieurs vétérans Jedi. C'est une zone très étendue dont les frontières ne sont pas définies précisément, et le nom de la capitale n'est pas connue, on ne sait même pas s'il y en a une. La dernière possibilité, selon laquelle Odion aurait plusieurs bases pour ses opérations, concorde avec ses méthodes : ses forces militaires sont indépendantes.

Odion pratique la ségrégation des espèces à l'intérieur de son royaume, les assignant de force aux travaux dans lesquels il considère qu'ils seront les meilleurs. Mais le plus remarquable (et détestable) dans l'Odionate reste le culte de la mort d'Odion. Tout comme son frère se dépeint comme le créateur de l'univers, lui prévoit d'en être le destructeur, et de nombreux guerriers d'Odion ne vivent que pour récolter une mort honorable. Des unités spéciales au sein des forces d'Odion, notamment la Garde du Tonnerre et la Garde de Lumière, ont été remarquées comme étant suicidaires lors de leurs attaques, frappant sans relâche.

La rumeur veut qu'Odion possède une usine centrale mobile, une sorte de station spatiale modulaire nommée *La Pointe*. Néanmoins, sa localisation est inconnue, tout comme sa taille.

Le Bactranate : Un Quermian âgé, le Seigneur Sith Ayanos Bactra, dirige une zone contiguë de l'espace connue pour être sous contrôle Daimanite, bien que ses frontières atteignent l'Odionate. Une information récente montre que la capitale du Bactranate est la planète Jutrand.

Les rapports sur le Bactranate nous sont parvenus relativement facilement, étant donné la nature du régime. Au contraire des autres Seigneurs Sith qui dissolvent les entreprises et enchaînent leurs ouvriers, Lord Bactra les voit comme des atouts, les autorisant à s'étendre dans des zones de l'espace Sith qu'il ne peut dominer militairement. Le Bactranate contient plusieurs mondes ressources, notamment Sarrassia.

La Gazette du Chevalier Errant

Les Vestiges Chagrasi : Alors que la plupart des systèmes jadis sous le contrôle de Lord Chagras sont tombés aux mains d'autres Seigneurs Sith, des rapports suggèrent que divers mondes se soutiennent ensemble, luttant contre les envahisseurs. Nous ne savons pas si les Vestiges actuels ont un seul Seigneur ou bien un gouvernement fonctionnel. C'est l'une des difficultés d'avoir une source d'information aussi lointaine : il est possible que les Vestiges Chagrasi se réfèrent simplement à une zone de l'espace, et non à un Seigneur Sith en exercice.

Il y a, malheureusement, de très nombreuses autres zones sous le joug de Seigneurs Sith. Mais les zones décrites précédemment montrent simplement les acteurs majeurs à ce jour.



Profil des planètes :

La plupart des informations qui sont présentées ci-dessous à propos des systèmes date d'avant l'occupation Sith. Le terme utilisé pour ces informations (Ere de la République) n'implique pas une adhésion passée à la République, beaucoup de ces mondes n'ayant jamais été affiliés. Il sert pour citer une époque durant laquelle les citoyens de la République pouvaient se déplacer librement entre les mondes.

Alphoresis : Mentionnée dans les livres d'Histoire comme étant le monde-fléau, Alphoresis fut le site du malheureux Souffle Volant il y a onze siècles, qui tua chaque enfant de moins de huit ans. Repeuplée depuis, certains pensent que la planète a succombé au Fléau Candorian sous l'environnement Sith se déchirant de part et d'autre du Secteur Grumani.

La Gazette du Chevalier Errant

Aplooine : Etouffée sous une profondeur de 300 mètres de cendre noire, Aplooine possède seulement une poignée de points d'atterrissage placés sur des hautes montagnes. Son atmosphère reste respirable et a hébergé des colons depuis l'ère Kymoodon à cause de sa position proche de la voie Durosienne.

Aquilaris : Cette planète m'est malheureusement bien connue : il s'agit de l'une des dernières planètes que j'ai pu activement défendre ces dix dernières années, avant que les forces Républicaines ne se retirent (mon assistante, Kerra Holt, vivait là-bas.) Véritable paradis aquatique avec de somptueuses plages équatoriales et des fjords polaires, Aquilaris fut un monde touristique durant plusieurs années. Durant les dernières années de la présence Républicaine dans le Secteur Grumani, elle fut un refuge à de nombreuses personnes fuyant les outrages Sith.

Byllura : Monde forestier, Byllura fut il y a un temps l'une des plus belles destinations du Secteur Grumani. Sur le continent principal, les rivières descendent depuis un plateau central élevé vers les océans, créant de ce fait d'impressionnantes chutes d'eau. Des ingénieurs de la République ont modifié le large delta d'une rivière en créant des terrasses, donnant naissance à la capitale, Hestobyll.

Les conditions dans lesquelles se trouve la planète aujourd'hui sont inconnues. Etant l'un des mondes de l'Hégémonie de Chagras, on peut supposer qu'il soit tombé aux mains de Lord Daiman ou de l'un de ses voisins immédiats. Les Sith méprisant tout ce qui est bon et beau, est-ce sans espoir de croire qu'ils ont pu laisser les merveilles de Byllura intactes ?



Chelloa : (voir carte ci-dessus) : Clé de voute de l'opération *Influx*, Chelloa était bien connue des colons Républicains pour être un monde agricole très plaisant. Elle est tombée aux mains de Lord Chagras tard lors de son règne, et se trouve désormais sous la croupe de Lord

La Gazette du Chevalier Errant

Daiman. Sans importance stratégique auparavant, des rapports récents révèlent la découverte de riches filons de baradium sous sa surface.

Située bien à l'intérieur du Daimanate, Chelloa est bien protégée d'Odion et des voisins immédiats de Daiman ; une tentative de conquête serait suicidaire, aussi loin des points de ravitaillement d'un quelconque assaillant. Mais avec un trajet hyperspatial bien connu vers les frontières de la République près de la planète, un raid rapide pourrait bien y retarder toutes les opérations avec le baradium.

La population de Chelloa a bien baissé ces dernières années, Chagras puis Daiman ayant envoyé de nombreux résidents travailler et se battre au front. Parmi les zones de population restante sur la planète on notera Jenith, qui s'étend aux pieds d'une grande chaîne de montagne, mais aussi Picomith, Arboth, et la verte vallée de Clains.

Cmaoli Di : Avec la voie Hydienne désormais infranchissable d'un bout à l'autre, la fière Cmaoli Di a perdu son statut de protecteur du Secteur de Brema. Aux dernières nouvelles, le Conseil des Fabricants et des Fileurs a négocié la neutralité avec Lord Daiman et Buruun le Porteur de Sang, le Seigneur de guerre Sullustéen qui contrôle l'espace de Brema.

Darkknell : Autrefois un monde important dans le commerce dans la Bordure Extérieure, Darkknell est située dans le système de Knel'char, formé de trois étoiles. Knel'char I est l'étoile mère, âgée et sur le déclin ; Knel'char II et III sont des étoiles extrêmement faibles, orbitant chacune autour de Knel'char I.

Darkknell tourne lentement, une rotation complète durant vingt-deux heures. Selon la latitude et la saison, ceci donne des jours ou des nuits très longs ; on ne sait pas si Darkknell a gagné son nom à cause de ses nuits si longues. Source d'iridium et d'autres éléments stratégiques, Darkknell fut le foyer de nombreuses entreprises et d'une grosse population d'humains, de Duros, de Sullustéens et de bien d'autres espèces avant de tomber aux mains des Sith.

Après la chute de l'Hégémonie de Chagras, Lord Daiman choisit cette planète pour capitale, dépensant d'énormes ressources et de nombreuses vies humaines pour réorganiser la plus grande ville, Xakrea, afin qu'elle convienne à ses caprices. Selon les réfugiés qui furent assez chanceux pour s'échapper, Daiman a construit une large forteresse heptagonale dans la ville connue sous le nom de Sanctuaire Célestin.

Fiviune : Monde mort et silencieux, la surface de Fiviune n'est qu'une masse déchiquetée de plaques rocheuses cassées et de rochers escarpés. Des rumeurs prétendent qu'une ancienne civilisation aurait jadis dirigé Fiviune, avant que celle-ci ne soit détruite dans des circonstances dont personne ne se souvient.

Fostin Neuf : La neuvième lune de la noire Fostin se remarque par son atmosphère comportant plusieurs gaz rares, chacun d'une couleur différente et à des niveaux différents. Ces gaz sont vraisemblablement toujours extraits par des prospecteurs, quoiqu'il soit peu probable que les touristes viennent encore admirer le ciel coloré par les tempêtes saisonnières.

Gallion : C'est l'une des plus grandes planètes rocheuses se trouvant dans le système. Chose intéressante, la faible densité de la planète entraîne une faible gravité, en faisant une planète où les conditions de vie sont titanesques.

Gazzari : Il n'est pas clair de savoir qui contrôle Gazzari ; ce monde inhospitalier est situé près de la frontière, toujours en mouvement, entre les territoires de Daiman et d'Odion, et pas très loin non plus du Bactranate. Les enquêtes de la République sur Gazzari il y a quelques années ont rapporté une atmosphère respirable, bien que largement polluée par les cendres de ses nombreux volcans. Sa surface comporte de nombreux cratères, ainsi que des crevasses créées par une pluie acide. Active tectoniquement, la planète reçoit nombre de météorites, à cause de sa présence dans une zone de l'espace assez chaotique. Les industries de la République ne se sont jamais installées sur Gazzari, c'est un monde que seuls les Sith semblent pouvoir apprécier.

Greeve : Sur un monde fermier à haute gravité, les habitants de Greeve ont été considérés comme les péquenauds du Secteur Grumani pendant des siècles, mais ont également approvisionné de nombreuses armées avec des muscles bienvenus.

Heptooine : Une des plus vieilles reliques de la colonisation Républicaine dans le Secteur Grumani, Heptooine est restée pendant un millénaire un poste frontière, avant que la civilisation ne s'étende autour d'elle. Je crains que les Sith n'aient accompli ce que les conditions naturelles n'ont pas pu, à savoir un retour à la barbarie après de longues décennies de guerre et de famine.

Jutrand : De ce que l'on sait, la mégapole de Jutrand est la capitale actuelle du Bactranate. Complètement reconstruite après que des mites aient nivelé la planète-ville durant les Ténèbres de Cent Ans, Jutrand possède des centaines de sièges d'entreprise, tandis que les citoyens travaillant pour ces entreprises luttent pour survivre à un régime difficile.

Kamasto : Monde glacial orbitant autour d'une étoile naine orange, Kamasto a abrité les monastères des Mani avant leur schisme, et a parfois servi comme lieu de vaines rencontres diplomatiques.

La Singularité de Nakrikal : Ce trou noir déchire le tissu de l'hyperespace, perturbant parfois les navordinateurs des vaisseaux passant par le Corridor de Sanrafsix. Nous allons largement éviter cette part du secteur, notre mission étant déjà assez périlleuse.

Nilash : J'ai lu les travaux anthropologiques des Ithoriens datant d'avant la guerre ; l'inventivité et l'esprit des logements dans les arbres des natifs de Nilash sont assez exceptionnels, et leur capacité à former des groupes télépathiques est remarquable. Daiman aura-t-il préservé quelque chose de leur culture ? Nilash est une source connue d'anthracite et nul doute que Daiman aura voulu raser sa jungle pour construire ses usines de guerre.

Obica : Situé à l'ouest du Secteur Grumani, aucune des forces en présence dans la région ne considère Obica comme stratégique. Mais cette planète est connue pour être le monde sacré des Spumani, un site de pèlerinage annuel et de guerres bisannuelles. Il y a des siècles, l'accès à Obica était contrôlé par les terribles Gardiens Scholastiques, qui interrogeaient les visiteurs pour s'assurer qu'ils étaient membres de la croyance Spumani. L'état des lieux actuel d'Obica est inconnu.

Oranessan : Nuageuse et orageuse, Oranessan est la première étape de notre raid vers Chelloa. Proche du terminus de plusieurs routes hyperspatiales, notamment, et c'est un avantage pour nous, celle menant directement à la frontière de la République, Oranessan est connue grâce aux missions de reconnaissance passées pour être un lieu occupé : une station

La Gazette du Chevalier Errant

d'expédition a été installée par Daiman pour des vaisseaux de soutien se rendant aux frontières du Daimanate. Relativement éloignée de l'Odionate, Oranessan est faiblement défendue.

Oranessan était supposée être la cible de notre raid. Mais lorsque les nouvelles des mines de baradium sur Chelloa nous sont parvenues, nous avons revu notre plan pour faire de l'opération sur Oranessan la première étape de notre attaque sur Chelloa.

Phaegon : Monde minier longtemps exploité pour ses richesses, Phaegon a souvent été une récompense pour les belligérants. Les analystes doutent qu'il reste encore quelque chose de valeur sur la planète.

Qi Lozar : Flamboyant monde désertique, Qi Lozar a longtemps été un havre pour les réfugiés, ermites et autres gens recherchant une échappatoire à leurs troubles. Ceux recherchant un passage vers Qi Lozar devaient faire affaire avec des contrebandiers, ou bien confier leurs vies aux insouciantes pirates de la voie Hydienne.

Samhar : Verdoyant monde forestier, Smahar est toujours resté éloigné des autres dans la région, préférant suivre ses propres intrigues plutôt que celles concernant les Chanceliers Suprêmes ou les Seigneurs Sith. Les humanoïdes Samhari ont peu d'amis dans la région, et leur destin est très peu connu.

Sanrafsix : Par chance, Sanrafsix se trouve à l'intersection de la voie Durosienne et du corridor de Sanrafsix. Du fait que ce centre commercial et d'échanges culturels cosmopolite ne put maintenir la quarantaine durant les premières années du Fléau Candorian, il a en dernier recours isolé ses populations sous terre, leur évitant une mort certaine. Les stations orbitales de Sanrafsix sont probablement toujours fonctionnelles, bien que savoir quel Seigneur Sith les dirige reste sujet à débat.

Sarrassia : Les Sith sont les ennemis de la vie elle-même, mais il est possible que quelque chose de bon résulte parfois de leur règne. La guerre de religion ayant dévasté Sarrassia depuis le règne du Chancelier Am-Ris s'est terminée avec l'arrivée de Lord Bactra, celui-ci ayant mis les Hiérophants Grumani en échec et ayant empêché les Croisés Spumani de poursuivre leurs quêtes sanguinaires. Bien que Bactra s'intéresse uniquement aux dépôts de fer présents sur la planète, je lui suis reconnaissant d'avoir arrêté le carnage.

Syned : Lors de son existence, le royaume de Chagra s'étendait jusqu'à ce monde inhospitalier, une planète entièrement recouverte de glace. Située au milieu d'un groupe d'étoiles bleues nouvellement nées, Syned ne fut capturée que très récemment, astronomiquement parlant, par son faible soleil. De fait, la planète tourne sur elle-même assez rapidement, une rotation complète durant un petit peu moins de quatre heures standard. Un lourd noyau en fusion loin sous la surface contrebalance la rapide rotation de la planète en offrant une gravité standard.

Etant donné la présence d'une fine atmosphère, des combinaisons environnementales sont nécessaires pour survivre à la surface. La surface a une apparence torturée, avec des couches de glace brisées par une ancienne activité tectonique, le tout ayant gelé sur place. Les médecins s'attendent à ce que lorsque la planète se rapprochera de son soleil, celui-ci en dégèlerait une partie.

Tanta Aurek : Tanta Aurek tient son nom du fait qu'elle et Tanta Besh sont une double étoile dans les cieux d'Obica, bien que les deux systèmes soient actuellement loin l'un de l'autre. Le monde principal de Tanta Aurek, Scelepas, fut il y a un temps un monde commercial assez éclectique, dominé par les marchands provenant de Cmaoli Di, mais est depuis devenu très pauvre.

Tanta Besh : Système rocheux inhabité, Tanta Besh est connu pour sa géante gazeuse bleue instable dont les pulsations et les changements erratiques de luminosité sont très utiles aux devins sur de nombreux mondes du Secteur Grumani.

Tergamenion : Le monde ténébreux de Tergamenion héberge les complexes de recherches de Daiman qui ont créé le mécanisme de vision nocturne et de nombreux systèmes avancés de ciblage, selon les rapports de la République. Le détruire serait un coup dur pour les Daimanite, mais sa localisation est trop éloignée.

Tramanos : Cette lune aquatique a une atmosphère riche en cyanogène, ce qui explique la présence d'une colonie de Célégiens. L'air n'est néanmoins pas fait de cyanogène pur, ce qui permet aux espèces respirant de l'oxygène d'y vivre aussi à l'aide de masques.

Vellas Pavo : A une époque meilleure, Vellas Pavo était l'un des rares mondes du Secteur à produire du gadolinium, un élément important utilisé dans la fabrication de superconducteurs. Sous le joug de Lord Chagras durant un temps, on ne sait pas qui la dirige de nos jours.

Ventruun : Monde rempli de marchands à la fois prudents et avides de faire des affaires, Ventruun est l'un des rares mondes du Secteur Grumani où la vie peut sembler normale. Mais apparemment, toutes les intrigues Ventruuni semblent liées aux Sith, qui ont fait de ce monde une arène pour régler leurs différends.

Verdanth : Tant de Seigneurs Sith se battent pour ce monde que le titre de « Conquérant de Verdanth » semble passer d'un tyran à un autre en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Ses jungles sauvages continuent de résister à la colonisation, mais sa position stratégique sur le Corridor Sanrafsix et près de l'intersection entre les Secteurs Grumani, Sanbra et Bon'nyum-Luq ne peut être ignorée.

Whinndor : Une atmosphère sulfureuse et des mers peu profondes se remplissant de molécules organiques font de Whinndor un berceau pour la vie future. Mais sa position à la frontière entre le Damanate et l'Odionate en ont fait un monde à conquérir, et son fragile équilibre biochimique pourrait ne pas survivre aux cicatrices de la guerre.

Conclusion :

Ceci conclut mon rapport sur l'opération *Influx*, ses zones d'action et les territoires alentour. J'ose croire que nos efforts pourront apporter un brin de répit à ceux vivant là-bas, et retarder également de futures attaques contre la République.

Une note personnelle, si je puis me permettre. C'est à la mode dans la République de penser que les non-Sith vivant dans les zones de conflit sont eux-mêmes à blâmer de leur destin, qu'ils sont responsables de ne pas s'élever contre ceux qui les asservissent. Je crois qu'on sous-estime là largement le challenge que cela représente. Comment des gens ordinaires

pourraient prévaloir là où les Jedi et l'armée ont échoué ? J'espère sincèrement que cela pourra être le cas un jour, mais pour l'instant, il est entre les mains d'expéditions telles que la mienne de montrer que les Sith peuvent être vaincus, et que l'espoir peut être ramené dans des lieux où il n'y en a pas eu depuis des décennies.

Tel est le challenge auquel moi et mon équipe allons faire face, avec pour la première fois mon assistante (et nouveau Chevalier) Kerra Holt retournant dans son secteur de naissance pour se battre pour notre cause. Que la Force soit avec elle, et avec nous tous.

Sincères salutations,

Vannar Treece

Post-scripts historiques :

Cette communication fut découverte dans les archives Jedi, et nous en apprend beaucoup sur l'état du Secteur Grumani une génération avant les réformes de Ruusan. Bien que le destin de l'expédition de Treece (et ce qui s'ensuit) soit racontée ailleurs, les éléments additionnels suivant peuvent être intéressants.

Proto-Secteurs : La Période Draggulch, s'étalant de 2000 BBY à 1000 BBY a vu la République décroître peu à peu et la civilisation tomber dans le chaos, plusieurs systèmes fermant leurs frontières contre les ténèbres. L'Ordre Jedi changea en réponse aux horreurs de cette époque, avec des groupes de Chevaliers jurant de défendre des mondes, et même des régions entières de l'espace, contre les esclavagistes, les pirates ou les seigneurs de guerre. Dans certains cas, les Jedi soutenaient les gouvernements en place et les dirigeants ; dans d'autres cas, ils devenaient eux-mêmes les héritiers du pouvoir, défendant leurs peuples contre de nombreuses menaces. Les Chanceliers Suprêmes de l'époque (qui étaient d'ailleurs très souvent des Jedi eux-mêmes) divisèrent de nombreuses zones de conflits de la Galaxie en secteurs dirigés par les Jedi, cherchant ainsi à coordonner l'interminable bataille contre les Sith.

En 1004 BBY, l'ordre Jedi s'unifia et devint l'Armée de la Lumière, sous le commandant du Seigneur Hoth. Lorsque les réformes de Ruusan transformèrent les millions d'anciens secteurs en 1024 nouveaux secteurs régionaux, plusieurs anciennes frontières furent avancées dans le nouveau système, tout comme de nombreux artefacts cartographiques provenant de cartes d'experts et d'autres territoires politiques.

Les Enfants de Mani : Même avant l'arrivée des Sith, le trouble n'était pas étranger au Secteur Grumani. La plupart des colons humains présents dans la région à ses débuts étaient des adeptes de Mani, une sorte de Dieu ayant dit à ses disciples de rechercher la perfection dans l'espace sauvage au-delà des frontières de la Galaxie. Mais quelques siècles après que les colons aient commencé à étendre leurs installations sur des mondes tels qu'Aplooine ou Heptooine, la foi envers Mani fut ébranlée par un schisme qui allait s'avérer irréparable. Les orthodoxes Grumani pensaient qu'une conduite morale ne pouvait être qu'une des directives de Mani, interprétées ainsi par ses Hiérophants ; alors que les dissidents Spumani avait donné un ordre secret à l'élite, leur apprenant que le salut ne pouvait venir que de l'intérieur, à travers un test constant de soi.

La Gazette du Chevalier Errant

Les deux branches de la foi firent la guerre pendant quelques huit siècles avant l'arrivée des Seigneurs Sith, chacun d'eux proclamant leur propre foi en leur nom et en celui du secteur qu'ils dirigeaient. Le schisme se transforma alors en un dédain mutuel, même plus tard, lorsque les diplomates de la Nouvelle République durent être prudents et savoir quand faire référence au Secteur Grumani, quand faire référence au Secteur Spumani, et quand éviter de nommer tout simplement le Secteur.

