

STAR WARS :



Le guide des corporations

I- L'histoire du Secteur Corporatif

1) Fondation

Le Secteur Corporatif est né plusieurs millénaires avant l'avènement de l'Empire. Pour comprendre comment il est devenu cette superpuissance économique totalement contrôlée par les méga-corporations, il faut remonter à la source. A l'époque, la République Galactique était en pleine crise qu'elle peinait à résoudre malgré tout ses efforts. La Région d'Expansion était victime de la rapacité des corporations et trusts galactiques qui s'étaient jetés sur ses systèmes stellaires pour en piller toutes les ressources naturelles, autant afin de fournir les mondes de la République avides de matières premières que pour leur propre gain.

Cette situation venait d'une mauvaise estimation des ressources naturelles par les éclaireurs républicains au regard de la voracité des corporations arrivant dans leur sillage. Les plaintes des races indigènes étaient innombrables et de violents conflits planétaires eurent lieu des années durant. Finalement, le salut vint lorsque les explorateurs découvrirent les premières voies fiables de la future Route Hydrienne. Ils y découvrirent également le Bras de Tingel, qui contenait des milliers de systèmes et d'innombrables mondes dépourvus à première vue d'espèces intelligentes.

Cette nouvelle rassura le Sénat qui y vit alors un moyen de régler la crise en cours. Il proposa aux corporations fautives des pillages et exploitations de s'installer dans ces lointaines régions tout en instaurant des lois très strictes dans la Région d'Expansion. Double manœuvre qui eut le mérite de fonctionner. Ainsi naquit, loin dans le Nord-Est, la région connue aujourd'hui comme étant le Secteur Corporatif.

2) Croissance et développement

La nouvelle zone allouée aux grandes compagnies devint leur terrain de jeu ou elles s'en donnaient à cœur joie. La République, bien lointaine et préoccupée par d'autres problèmes, avait bien fait comprendre qu'elle se souciait bien peu de réglementer quoi que ce soit. Il y eut au fil des millénaires quelques tentatives du Sénat pour établir une réglementation et des contrôles, dont certaines fonctionnèrent plus moins, mais jamais sur la durée. La complexité et l'éloignement du secteur rendait presque impossible toute mise au pas et à chaque fois, l'abandon fut de mise et les corporations reprirent de plus belle leurs magouilles.

Du reste, il y avait fort à parier que le Secteur Corporatif n'était pas aussi dénué de vie intelligente qu'on aurait pu le penser de prime abord. Pour autant, jamais les compagnies n'en dirent mot à la République qui de toute façon ne se souciait pas d'enquêter puisque les rapports des corporations n'en faisaient jamais mention. Des millénaires durant, les planètes furent pillées et exploitées sans la moindre vergogne. Des guerres commerciales violentes éclatèrent entre compagnies, des individus louches, qu'ils fussent pirates, contrebandiers ou entrepreneurs, s'achetèrent une nouvelle vie dans l'opulence, des vies furent détruites par appât du gain sans qu'on n'en dénombre jamais l'ampleur.

Avec le temps toutefois, les choses changèrent., les méthodes brutales devinrent plus subtiles. Les dirigeants des grandes corporations finirent par admettre que les conflits sanglants et l'anarchie qui régnait coûtaient bien plus qu'ils ne rapportaient, malgré des gains astronomiques chaque année. Il fallait changer les choses et opérer un revirement. Les rivalités et la compétition devaient obéir à certaines règles comme autrefois sous peine de se révéler trop coûteuses en rognant par trop sur les sacro-saintes marges. Il n'était pour autant pas question d'accepter une véritable tutelle républicaine, pas plus que de laisser n'importe quelle compagnie "étrangère" en phase ascendante tenter de s'implanter en profitant de la confusion dans le "domaine exclusif" des firmes qui avaient investi dans le Secteur Corporatif dès ses origines. En clair, il fallait que l'entité géographique baptisée "Secteur Corporatif" devienne une entité politique et pas seulement le terrain de jeu et la réserve en matières premières de ses maîtres.

3) Premiers revers

Quelques décennies avant la Guerre des Clones et la fin de la République, les tensions entre les corporations du Secteur et celles, extérieures à celui-ci mais tout aussi puissantes, avaient atteint leur paroxysme. Afin d'apaiser les tensions, fut créée l'Alliance des Corporations, qui avait pour objectif de concerter les plans et méthodes des compagnies membres. Toutefois, les choses se gâtèrent rapidement car l'Alliance, devenue une puissance à part entière, entraînait de plus en plus souvent en conflit avec les compagnies et les sénateurs qui lui avaient donné naissance, préoccupée avant tout par ses propres intérêts.

La Fédération du Commerce notamment était son ennemi commercial le plus acharné, qui était constamment opposé partout où l'Alliance tentait de s'implanter, en particulier dans les territoires qu'elle voulait revendiquer pour son expansion agressive. Pourtant, peu avant la bataille de Géonosis, l'Alliance rejoignit la Confédération des Systèmes Indépendants, dans l'espoir d'augmenter sa propre influence en soutenant les séparatistes tout en limitant celle de leurs "alliés" dont certains étaient pourtant depuis longtemps de farouches opposants.

Certaines corporations de l'Alliance ne voulurent pas se joindre au combat, pensant ne rien avoir à gagner de se mêler du conflit qui embrasait alors toute la galaxie quand d'autres préfèrent soutenir secrètement les 2 camps pour plus de profit. Elles quittèrent l'organisation et fondèrent la Ligue Corporatiste Pan Galactique, qui allait devenir un acteur majeur et déterminant dans le Secteur Corporatif dans les années à venir.

II- La Ligue Corporatiste :

Contrairement à la Confédération des systèmes indépendants qui vit le jour quelques années avant elle, la ligue du secteur corporatiste ne prétendit jamais ouvertement à des ambitions politiques et territoriales. Il s'agissait pour l'essentiel d'un groupement d'intérêts formé par un certain nombre de grandes compagnies dont les objectifs officiels étaient communs :

- *établir un front uni face aux corporations membres de la Confédération ;*
- *favoriser les membres de la ligue dans leur expansion au sein de l'espace du secteur corporatiste - maintenir et accroître leur présence dans les zones centrales de la République.*

La Ligue eut une existence éphémère puisqu'elle apparut avec la guerre des clones et disparut d'elle-même peu après la fin de ce conflit majeur. Mais contrairement à bien des lobbies financiers dans l'histoire de la galaxie, elle obtint des résultats très au delà de ce que sa jeunesse et sa puissance apparente auraient pu suggérer. Bien que ses membres aient sans doute un temps caressé l'idée de créer leur propre mouvement autonomiste, ils préférèrent tout d'abord jouer sur les deux tableaux et soutinrent les deux factions de la Guerre des Clones dans un premier temps. Très rapidement, la Ligue sentit le vent tourner en faveur de Palpatine et les magnats corporatistes qui la formaient furent parmi ses soutiens les plus actifs dans la sphère financière.

Menée par la Baronne Sanya Tagge puis par son héritier le Baron Orman Tagge, la Ligue parvint à obtenir du nouvel Empereur qu'il autorise la création d'une nouvelle corporation d'un genre un peu particulier : l'Autorité du secteur corporatiste.

Cet objectif une fois atteint, la Ligue Corporatiste Pan Galactique ne tarda pas à se dissoudre d'elle-même, tandis que ses composantes réinvestissaient leurs efforts dans leur nouveau jouet, le premier gouvernement multi-corporatiste de l'histoire galactique dont les territoires embrassaient des dizaines de milliers de systèmes stellaires. Parmi les principales corporations membres de la Ligue Corporatiste Pan Galactique, on retrouve bon nombre de membres fondateurs de l'Autorité du Secteur Corporatif qui s'avérèrent à titre individuel autant que collectif des alliés majeurs de l'Ordre Nouveau fondé par Palpatine. Entre autres, la Ligue comptait dans ses rangs les compagnies suivantes :

Cybot Galactica

Chantiers navals de Kuat

Merr-Sonn armement

Rendili propulsions

La Tagge-Co

Santhe / Sienar Technologies

Banque du Noyau

Ayelixe/Krombine Textiles

Millenium Entertainements

Chiewab Amalgamated Pharmaceuticals

III- l'ASC :

Autrefois pôle de développement économique sauvage laissé aux grandes compagnies, le Secteur Corporatif est devenu la deuxième puissance galactique durant le règne de Palpatine, et si la Nouvelle République a succédé à l'Empire, cette partie de la galaxie n'est jamais passée sous son contrôle et a profité de la guerre civile et des conflits qui suivirent pour accroître son indépendance. Avant toute chose, il est important de saisir la nature unique de cette entité qui régent la région homonyme et sort sensiblement des cadres habituels. En résumé, l'ASC est un gouvernement interstellaire formé par des représentants de diverses compagnies et également une corporation à part entière. L'espace contrôlé par l'Autorité est gigantesque comparé à celui de l'ancien Secteur Corporatif. Au moment de la guerre des clones, le Secteur Corporatif s'était sensiblement étendu au delà des 10.000 systèmes stellaires qui avaient longtemps constitué ses "frontières naturelles" mais son expansion depuis lors a été proprement exponentielle et inclut désormais près de 30.000 systèmes stellaires.

Si au départ le "Secteur Corporatif" était surtout une zone géographique, c'est avec l'avènement de l'Empire que les intérêts présents dans cette région de la galaxie eurent l'opportunité d'en faire une véritable entité politique. En tant que gouvernement semi-autonome allié à l'Empire, l'Autorité du Secteur Corporatif justifia son

existence et ses frontières par le biais d'une Charte, analogue à une constitution dans son fonctionnement. Bien avant la naissance de l'Autorité du Secteur Corporatif, cette région de la galaxie apparaissait comme le pôle du libéralisme économique, de la libre entreprise et de l'opportunisme social de la galaxie. Dans l'imaginaire collectif, le Secteur Corporatif était l'endroit où l'on pouvait partir de rien et réussir une ascension fulgurante. L'ASC veilla à ce que cette image flatteuse demeure et dépensa même des sommes considérables pour l'entretenir.

1. Une opération de relations publiques :

la vérité a toujours été sensiblement différente et la naissance de l'ASC n'a fait que la rendre encore plus éloignée de cette fiction qui n'a dans le fond qu'un seul et unique but : capter la force de travail et les ressources du reste de la galaxie afin d'augmenter la richesse des maîtres du Secteur Corporatif. De bien des manières, l'Autorité a œuvré sans état d'âme afin que les choses se passent comme ses dirigeants le souhaitent et ce avant même qu'elle n'ait une existence officielle.

titre d'exemple, il est totalement impossible que près de 30.000 systèmes stellaires dans un volume d'espace donné se révèlent à la fois riches en ressources exploitables et totalement dépourvus d'espèces intelligentes. Officiellement, c'est pourtant le cas. Plusieurs peuples situés à la périphérie de l'espace contrôlé par l'ASC (comme les félins Trianii par exemple) s'opposent parfois violemment aux vaisseaux de l'ASC qui tentent d'établir de nouveaux avant-postes mais à l'intérieur des frontières du Secteur Corporatif, il n'y a conformément à la vérité officielle et en dépit des statistiques et de certains documents illégaux absolument aucune civilisation indigène... les gens mieux informés pensent qu'au grand minimum, au moins une dizaine de races indigènes ont été totalement réduites en servitude par l'Autorité.

Autre exemple parlant, un grand nombre de compagnies étrangères au Secteur Corporatif qui ont tenté de s'y implanter ont pu constater à leur dépens qu'il existe bel et bien au niveau fiscal et administratif un distinguo subtil entre les entreprises qui ont investi dans l'ASC et celles qui sont simplement installées dans l'espace que l'ASC contrôle... des milliers de sociétés se sont ainsi retrouvées au bord de la faillite jusqu'à ce qu'elles soient miraculeusement rachetées par des compagnies membres de l'ASC ou qu'elles quittent le Secteur Corporatif.

Enfin, le nouvel arrivant dans le Secteur Corporatif découvrira rapidement une vérité toute simple : bien que l'Autorité du Secteur Corporatif soit un gouvernement, il s'agit d'un gouvernement sans citoyens. Les habitants du Secteur Corporatif sont des "consommateurs" et ils n'ont pas de droits mais des "privilèges". Les termes peuvent sembler flatteurs mais nous allons voir qu'ils dissimulent à peine une machine à opprimer peut-être moins brutale mais tout aussi efficace et inhumaine que celle de l'Empire. Bien des gens l'oublient mais avant toute chose, l'ASC est une gigantesque entreprise qui vise à faire des profits...

2. La Charte du Secteur Corporatif :

Le texte fondateur qui définit l'existence, les raisons d'être et les pouvoirs de l'Autorité du Secteur Corporatif est la seule "constitution" dont dispose la plus grande entreprise de la galaxie. Toutes les corporations qui sont membres de l'ASC ou qui s'installent sur son territoire doivent adhérer à cette Charte et elle s'applique également à tous les individus qui vivent dans le Secteur Corporatif. Ce que les corporations membres font en dehors des territoires contrôlés par l'ASC n'intéresse qu'elles et (éventuellement) certaines autorités locales ou galactiques mais s'il existe une loi dans l'espace du Secteur Corporatif, c'est celle qui découle de la Charte.

La Charte du Secteur Corporatif considère que l'ASC est une Entreprise-Etat dirigée par des représentants de compagnies membres qui investissent à travers elle pour accroître leurs bénéfices. L'ASC en tant que compagnie à part entière a également pour but de générer ses propres bénéfices indépendamment des profits que récoltent ses membres et il s'agit même de sa priorité fondamentale. Bon nombre des dirigeants des compagnies membres ont d'ailleurs l'intelligence de posséder des titres boursiers de l'Autorité du Secteur Corporatif en plus des parts de leurs propres compagnies. Dans la perspective qui vient d'être énoncée, l'ASC reconnaît trois types de statut aux corporations installées dans ses frontières. Les voici :

- **Investisseurs** : les corporations qui ont le statut d'Investisseurs sont en quelque sorte le "club privé" du Secteur Corporatif. On trouve dans leurs rangs une bonne partie des sociétés membres de l'ancienne ligue corporatiste pan galactique qui oeuvra pour permettre la naissance de l'ASC ainsi qu'un certain nombre de compagnies qui parvinrent à rejoindre leurs rangs par la suite. A l'heure actuelle, trente sept compagnies possèdent ce statut des plus enviés. Chaque corporation de cette catégorie possède un siège dans le Direx, l'instance dirigeante de l'ASC et bénéficie d'un traitement de faveur dans tous les domaines. Les corporations fondatrices obtinrent leur statut en échange des locaux et des employés qu'elles possédaient dans le Secteur Corporatif et qui formèrent l'ossature de la corporation "Autorité du Secteur Corporatif". Par la suite, les autres

corporations qui rejoignirent les rangs des Investisseurs firent des sacrifices similaires pour y parvenir. De plus, les nouveaux candidats devaient également recevoir l'aval du Direx, donc des Investisseurs déjà en place et ceux-ci ont bien évidemment toujours pris garde à ne pas donner ainsi à leurs concurrents directs la possibilité de mettre un pied dans leur jardin réservé.

- **Contributeurs** : les entreprises qui ont ce statut sont également actionnaires du Secteur Corporatif mais ne disposent ni des informations, ni du traitement de faveur des Investisseurs qui sont impliqués directement dans ses rouages et dans son fonctionnement. Leur participation à l'ASC est généralement limitée à l'achat de titres boursiers et diverses autres opérations financières. Elles sont membres à part entière du Secteur Corporatif mais n'ont aucun impact direct sur sa politique et sur les décisions prises par le Direx bien qu'à tour de rôle, elles puissent siéger à titre consultatif dans cette instance. Une centaine de corporations bénéficient actuellement du statut de Contributeurs aux yeux de l'ASC.

- **Hôtes** : les corporations hôtes sont celles qui ont obtenu la permission de s'installer dans le Secteur Corporatif mais n'ont pas souhaité ou n'ont pas la possibilité d'acquérir suffisamment de titres pour devenir de véritables actionnaires et rejoindre ainsi les rangs des Contributeurs. Officiellement, elles peuvent bénéficier de diverses réglementations et spécificités administratives bien plus favorables que dans le reste de la galaxie puisque le Secteur Corporatif est après tout le paradis de la libre entreprise. Dans la pratique, leurs dirigeants découvrent rapidement qu'ils doivent consentir des efforts conséquents afin de naviguer parmi les multiples réglementations et taxes destinés à les dépouiller petit à petit. Ceux qui y parviennent peuvent effectivement réaliser des profits très substantiels même si leur position demeure précaire tant qu'ils n'acquièrent pas le statut de Contributeur. Ils sont cependant assez nombreux à y parvenir pour que bien d'autres entrepreneurs de toutes tailles décident de s'installer dans le Secteur Corporatif. Comme dit le proverbe, tous les gagnants ont tenté leur chance et dans le Secteur Corporatif, personne ne s'intéresse jamais aux perdants, sauf pour en récupérer les morceaux. Parmi les corporations hôtes, celles qui tentent de créer de simples filiales dans l'espace contrôlé par l'ASC et disposent d'actifs conséquents hors des frontières du Secteur Corporatif demeurent moins vulnérables que les firmes entièrement "locales" mais par un curieux hasard, elles souffrent de tracasseries administratives plus fréquentes...

3. L'Autorité et le reste de la galaxie : en tant qu'entité politique à part entière, l'Autorité du Secteur Corporatif dispose de plusieurs pouvoirs typiques d'un gouvernement et qu'elle peut appliquer à sa guise dans l'espace qu'elle contrôle. Au nombre de ses pouvoirs, l'ASC peut donc :

- battre sa propre monnaie
- entretenir une armée
- entretenir une force de police
- posséder des installations pénitentiaires
- établir et faire appliquer un code légal
- subsister sur des taxes et prélèvements réalisés dans son espace ou à ses frontières

Placer près de 30.000 systèmes stellaires sous la coupe d'une seule entité possédant ces pouvoirs n'est pas une décision anodine et si l'Empereur Palpatine accepta la naissance de l'Autorité du Secteur Corporatif, il ne le fit qu'en échange de certaines contreparties. Outre la présence d'un de ses représentants au sein du Direx, l'Empereur a donc obtenu que le Secteur Corporatif se montre très très complaisant envers son "protecteur", notamment sur le plan économique :

- près de 3% de la fiscalité de l'ASC étaient donc directement reversés au trésor impérial indépendamment de toutes les taxes sur ses marchandises.
- environ 9% de la production de l'ensemble du Secteur Corporatif (matières premières et biens manufacturés à usage militaire essentiellement) étaient directement offerts à l'Empire sans qu'il lui soit nécessaire de déboursier un seul crédit pour les acquérir.
- enfin, près de 20% des matières premières d'importance stratégique (gaz tibanna, minerai de Baradium ou de Quadrinium par exemple) extraites ou produites par le Secteur Corporatif allaient directement au complexe militaire impérial, là encore de manière totalement gratuite et gracieuse.

Et bien évidemment, le fait que l'ASC doive se débrouiller toute seule pour policer 30.000 systèmes stellaires libérait autant d'armées et d'escadres impériales que l'on pouvait affecter ailleurs... Ponctuellement, divers dons faits aux instances impériales ou aux hauts responsables permettaient de huiler un peu plus les rouages afin d'éviter les incidents de parcours qui auraient pu amener Palpatine à décider de nationaliser l'ASC afin qu'elle passe directement sous son contrôle.

Après la mort de l'Empereur à Endor, l'ASC décida d'elle-même que toutes ces généreuses contributions aux finances impériales n'avaient plus de raison d'être. Comme on pouvait s'y attendre, cette décision déclencha la fureur des différents responsables impériaux mais l'Empire était déjà en train de se désagréger et aucune faction ne pouvait espérer intimider l'ASC par une démonstration de force sans devenir vulnérable. Les corporations de l'ASC et l'Autorité elle-même surent jouer sur tous les tableaux pour conclure une multitude d'arrangements ponctuels avec les successeurs déclarés de l'Empereur, les seigneurs de la guerre et la Nouvelle République. Lorsque l'Empereur Ressuscité frappa, le Direx s'en inquiéta et commença à envisager de faire amende honorable afin de ménager ses arrières avec le "nouvel" Empereur qui semblait bien parti pour reprendre le pouvoir, mais fort heureusement tout rentra bientôt dans l'ordre et l'autonomie apparente de l'ASC sous le règne de Palpatine est devenue une réalité qui fait d'elle la deuxième puissance de la galaxie après la Nouvelle République.

Durant le conflit contre les Vongs, les succès des envahisseurs et le fait qu'une partie de l'espace du Secteur Corporatif soit incluse dans le Vecteur Prime ne cessa de causer des soucis au Direx. Finalement, conscients qu'une fois qu'ils auraient brisé la Nouvelle République plus puissante que l'ASC, les Vongs fanatisés s'en prendraient directement au plus gros complexe industriel de la galaxie, les dirigeants du Secteur Corporatif décidèrent d'adopter une autre ligne de conduite pour gagner du temps. Ils abandonnèrent à la fois la Nouvelle République et leurs systèmes périphériques tombés aux mains des envahisseurs avant de proposer aux Vongs une trêve en échange de laquelle ils s'engageraient à remettre aux envahisseurs tous les Jedi qui s'aventureraient dans leur espace.

Désireux eux aussi de gagner du temps et d'éviter une guerre sur plusieurs fronts contre des ennemis puissants, les envahisseurs acceptèrent cette proposition. Les deux camps savaient très bien que dès que la Nouvelle République serait brisée le Secteur Corporatif deviendrait le nouveau champ de bataille mais les envahisseurs furent finalement défaits et les membres du Direx purent recommencer à respirer. Il reste cependant à savoir ce que les survivants de l'Alliance Galactique qui ont vaincu les Vongs comptent faire maintenant qu'ils savent que l'ASC a trahi non seulement les Jedi mais également la Nouvelle République qui aurait eu bien besoin d'un allié de poids supplémentaire dans cette guerre...

4. Vivre dans le Secteur Corporatif :

le Secteur Corporatif, paradis du capitalisme et de la libre entreprise, apparaît comme un foyer d'opportunités où tout un chacun peut s'enrichir s'il tente sa chance et travaille assez dur. Il n'y a pas de familles nobles ni d'anciennes dynasties régnantes et les campagnes de relations publiques usent et abusent du terme "méritocratie" pour définir le régime de l'Autorité. Il n'y a pas de citoyens puisqu'il n'y a pas de classes sociales, pas d'élus et pas d'assemblée ou de souverain héréditaire. Dans le Secteur Corporatif, tout le monde est un Consommateur et sur le plan officiel, tous les Consommateurs sont égaux devant les privilèges qui leur sont accordés : travailler, s'enrichir, produire et surtout consommer. Le Secteur Corporatif est l'endroit où les forces vives de la galaxie, les entreprises les plus compétitives, les décideurs les plus performants, les travailleurs les plus efficaces se rassemblent et œuvrent à la fois pour leur enrichissement personnel, celui du Secteur Corporatif et plus généralement celui de la galaxie toute entière par le biais des denrées, produits et services que les efforts collectifs permettent de distribuer. Le terme de Consommateurs a été choisi pour mettre en avant l'aspect le plus positif de la justification du Secteur Corporatif : les gens y consomment davantage qu'ailleurs, donc c'est qu'ils sont plus aisés qu'ailleurs... Le travail est ce qui donne à chaque Consommateur plus de richesses, de biens et de services que ne peuvent espérer en posséder à rang équivalent le simple "travailleur" que l'on peut trouver ailleurs dans la galaxie. Le Consommateur n'est pas un "citoyen" puisqu'il ne participe pas aux décisions de l'Autorité et donc n'a aucun droit mais des privilèges. En termes très flatteurs, on peut donc le considérer comme membre d'une minorité favorisée et on se charge bien de faire en sorte qu'il ne l'oublie jamais. Dans la pratique, bien évidemment, les choses sont tout autres et le Secteur Corporatif n'est pas très différent de toutes les "utopies" capitalistes créées avant lui, si ce n'est qu'il fait les choses à une échelle jamais atteinte de la même manière que de son côté l'Empire n'est pas la première dictature militaire de la galaxie mais celle dont l'influence est la plus vaste. Il y a bien sûr quelques heureux élus qui partent de quasiment rien et finissent au sommet des tours des grands conglomerats ou de l'Autorité mais pour la plupart des gens, tous les efforts investis ne payent pas forcément de retour.

Les membres du Direx, au sommet de la pyramide sociale du Secteur Corporatif, ont la belle vie. Ils sont l'équivalent de chefs d'état et disposent d'un gouvernement bien huilé qui incite les gens à accepter toujours plus de contraintes dans la perspective d'être plus "rentables" sachant que ce sont leurs supérieurs qui bénéficient le plus des conséquences de cette rentabilité. La vie de ces élus n'est pas totalement oisive car ils ont des responsabilités et des décisions à prendre mais l'un dans l'autre, leurs objectifs communs n'ont rien de très original et ils n'ont guère à craindre à titre individuel que les inimitiés personnelles, les paris idiots ou les coups du sort qui n'épargnent personne, grand ou petit. Pour le reste, leur quotidien est surtout fait de rapports synthétiques maintes fois remaniés avant de leur parvenir, d'inaugurations, de cocktails, de réceptions, de loisirs et de réunions où l'on décide sur la base d'informations rassemblées, compilées et prédigérées par d'autres.

Les VicePrex sont les véritables décideurs dans le sens où ils sont responsables de leurs divisions respectives et du fonctionnement de celles-ci. Il leur faut toujours veiller à ce que le Direx soient satisfait de leur travail. L'utilisation de leur budget spécifique, les investissements et amortissements réalisés, l'évolution des effectifs de leurs divisions sont pris en compte mais dans le fond, seules les bourdes les plus gigantesques ou les dysfonctionnements les plus dramatiques peuvent leur poser de réels problèmes vis à vis du Direx, à moins qu'ils ne déplaisent à un de ses membres... Les VicePrex ont tout pouvoir sur leurs divisions respectives et ne se gênent généralement pas pour en abuser car ils savent où se trouvent leurs véritables ennemis. Chaque VicePrex sait en effet que ses subordonnés les plus proches sont à la fois indispensables pour la continuité de sa propre carrière et en même temps ceux qui convoitent sa place et sont prêts à presque tout pour l'obtenir.

Les Cadres (qui incluent les capitaines de navires civils, les administrateurs et les officiers de la Police de Sécurité) sont la couche sociale au sein de laquelle l'opportunisme et l'efficacité ont le plus de chances de porter leurs fruits. Les places les plus intéressantes sont relativement rares (le système ayant après tout besoin des gens là où ils sont et pas forcément là où ils veulent arriver) et la compétition est donc exacerbée. Devenir directeur de département proche d'un Viceprex ou éventuellement Viceprex soi-même représente le summum de la réussite au sein des Cadres. Ils doivent se montrer vigilants envers leurs collègues et subordonnés ainsi qu'à l'affût des erreurs de ces mêmes personnes et de tous ceux qui se trouvent sur les barreaux de l'échelle immédiatement supérieurs à eux. Le moindre faux pas est synonyme de licenciement ou de destitution avec des chances très faibles de pouvoir un jour remonter la pente. Du point de vue de l'Autorité et d'une façon plus générale des corporations qui opèrent dans le Secteur Corporatif, les Cadres ont également comme intérêt de servir de référents en matière de consommation pour les masses des classes sociales plus modestes. Leurs véhicules, leurs vêtements, leurs loisirs, leurs logements représentent pour les Cadres un moyen de se renouveler et se distinguer des autres alors qu'ils sont autant de rêves de consommation et de succès à destination des masses qui les regardent et travaillent sous leur supervision.

Les Entrepreneurs sont la dernière classe sociale (mais pas au niveau de la hiérarchie), celle qui contribue bien plus que les Cadres à véhiculer l'image de paradis capitaliste galactique. Ce sont les fondateurs et les propriétaires des milliers d'entreprises légales et illégales qui pullulent dans tout le Secteur Corporatif, multitude sans laquelle les illusions soigneusement entretenues par l'Autorité disparaîtraient rapidement. Dans la pratique, aux yeux des maîtres du Secteur Corporatif, les Entrepreneurs doivent servir à apporter des idées innovantes à l'extérieur des structures de l'Autorité. Concepteurs, ingénieurs et inventeurs de ces entreprises se voient alors proposer des postes prestigieux au sein de l'ASC ou d'un grand groupe une fois qu'ils ont fait leurs preuves (de préférence sans que leurs maîtres n'aient eu à financer leurs travaux). L'autre intérêt primordial de l'existence des Entrepreneurs vient de la nécessité d'entretenir l'illusion de la concurrence en multipliant les prestataires et les fournisseurs auxquels peut s'adresser le Consommateur.

Les Masses forment la grande majorité de la population du Secteur Corporatif : Ouvriers, employés, réceptionnistes, manœuvres, techniciens, conducteurs, secrétaires, vigiles, infirmières et ainsi de suite. Comme il en va souvent dans l'histoire des civilisations, les Masses sont le véritable garant de la productivité et de la démographie de l'entité à laquelle elles appartiennent. Dans le Secteur Corporatif, tous ces gens sont non seulement cela mais aussi et même avant toute chose des Consommateurs. Ce sont eux qui, non content de produire les biens et les services les plus divers, en sont les principaux destinataires. Pour l'Autorité et les corporations, les Masses du Secteur Corporatif sont un gigantesque marché protégé des ingérences extérieures. La seule concurrence qui existe est purement interne et relève bien plus des relations publiques que de réelles disparités entre les prix ou la qualité des biens et services offerts aux Masses. Tout est prétexte à campagne publicitaire pour inciter à davantage d'achats, de consommation. Un équilibre délicat aussi vieux que la

civilisation galactique est constamment mis à l'épreuve par deux impératifs contradictoires qui s'appliquent aux Masses :

- d'un côté, il est nécessaire que les Masses disposent d'argent pour consommer puisque la consommation permet d'écouler une partie de la production et que la production est censément le moyen d'augmenter les richesses

- de l'autre, moins ces mêmes richesses sont redistribuées aux masses et plus elles atterrissent directement dans les poches de leurs dirigeants sans avoir besoin de passer par la consommation.

Là encore, l'Autorité du Secteur Corporatif n'a pas fait preuve d'une grande originalité et s'est attachée à appliquer à fond les schémas classiques pour augmenter la consommation sans augmenter le revenu des consommateurs : crédits, prêts, "promotions" et "démarques" meublent le quotidien des habitants du Secteur Corporatif qui sont beaucoup plus sollicités sur le plan commercial que les citoyens de l'Empire. Ces mesures s'accompagnent de nombreuses et constantes publicités subliminales ainsi que d'autres stratégies pour multiplier encore les mailles du filet et créer la dépendance.

En voici deux exemples parmi d'autres :

- *les landspeeders* : en proportion, il existe à peu près cinq fois plus d'habitants possédant un landspeeder dans le Secteur Corporatif que sur n'importe quel monde du reste de la galaxie à l'exception de certaines planètes comme Coruscant. Les speeders sont présentés comme des symboles de prospérité individuelle et dans le même temps, l'Autorité veille à ce que les réseaux de transports en commun soient le plus inefficaces possible. Il est impossible de trouver un modèle de speeder "basique" dans le Secteur Corporatif et l'engin le plus modeste est bardé d'options en tous genre que le simple consommateur peut s'offrir grâce à des crédits aux conditions "très avantageuses" d'après les brochures. La tendance en la matière est d'acheter plus que ce que l'on peut vraiment se permettre et de remplacer son véhicule tous les trois ou quatre ans, histoire de se distinguer des collègues et des voisins. Un consommateur se doit de participer pleinement à l'effort collectif, il fait partie d'une élite et combien de gens avec son emploi en dehors du Secteur Corporatif pourraient se payer d'aussi belles machines ? N'est ce pas la preuve de sa réussite sociale ?

- *les programmes et divertissements holo* : sports violents (Rugball), émissions à la limite de l'obscène, feuilletons ineptes, documentaires truqués et bulletins d'information qui n'ont rien à envier à ceux qui passent entre les mains de la censure impériale forment la totalité de ce que l'on peut voir sur les écrans du Secteur Corporatif. Pas de courants alternatifs, pas de "chaîne de la culture" qui n'appartienne à une corporation, pas d'émissions traitant de problèmes de société puisqu'il n'y a aucun problème de société à part les déviances que l'on peut constater chez les individus qui manquent de volonté et d'intégrité pour oeuvrer pleinement au sein de la grande communauté du Secteur Corporatif... de bien des manières, le public du Secteur Corporatif sert de test grandeur nature à toutes ces émissions et tous ces "artistes" que les grandes corporations et l'ASC vont ensuite tenter de vendre au reste de la galaxie. Impossible de passer une seule heure devant un écran sans une dizaine de spots publicitaires et au moins deux sondages en direct pour connaître "l'opinion du consommateur" sur le déroulement de l'émission, sur l'évolution de l'histoire du feuilleton et ainsi de suite dans le but final de cerner et identifier tout ce qui anime les Masses avant de noyer tout cela derrière une multitudes d'images et de termes visant à l'homogénéiser encore davantage. Bon nombre de concepteurs d'émission du Secteur Corporatif agissent d'ailleurs également comme consultants auprès de divers gouverneurs impériaux ainsi que des propagandistes sur les mondes où la dictature juge préférable de ne pas agir par la force.

Officiellement, bien que l'esclavage soit légalement encadré et cautionné par l'Empire, il n'y a pas d'esclaves dans le Secteur Corporatif. Sur le plan de la propagande, seule la rentabilité compte et tout individu quelle que soit son peuple mérite son salaire ou sa promotion s'il contribue à accroître la richesse produite. Cette fiction ne tient pas à un examen plus poussé, notamment en ce qui concerne plusieurs populations indigènes asservies par l'Autorité dans la plus grande clandestinité. En dehors de ces cas, il existe aussi un certain nombre de populations déplacées massivement vers le Secteur Corporatif depuis d'autres régions de la galaxie grâce à des accords avec leurs gouvernements d'origine ou à des campagnes de recrutement bien orchestrées. Ces travailleurs sont souvent placés dans des secteurs d'activité bien spécifiques dont il leur est difficile de sortir car les contrats sont extrêmement contraignants.

Pour être plus précis, un salarié qui ne peut pas changer d'emploi, qui ne peut pas négocier son salaire, qui ne peut pas choisir son logement, qui ne peut pas démissionner, qui ne peut pas faire évoluer ses conditions de travail et qui doit se contenter des biens et services que l'on veut bien lui vendre aux tarifs qui intéressent ses employeurs est bel et bien techniquement un esclave. Ces gens font partie des Masses mais la grande majorité

d'entre eux est obligée de travailler jusqu'à un âge très avancé dans des mines ou sur des chaînes de montage en étant en partie alimentés par des perfusions pour accroître encore leur efficacité. Bien peu vivent assez vieux pour bénéficier d'une retraite et de toute manière, toutes catégories sociales confondues le Secteur Corporatif fonctionne dans ce domaine et dans celui de la santé selon le principe du "celui qui paye plus reçoit plus", ce qui laisse automatiquement sur le carreau ceux qui n'ont ni les moyens, ni la possibilité de choisir...

L'Autorité exerce en fait un contrôle presque absolu sur les flux de matières premières et de produits finis. Il lui est donc facile de créer des tracasseries administratives, des retards, des blocages ou des erreurs pour mettre à genoux n'importe quel Entrepreneur quand le besoin s'en fait sentir, c'est à dire surtout s'il remporte trop de succès au détriment de l'Autorité et de ses principaux supporters. Les principaux contrôles sont exercés au niveau des normes de qualité et des prix pratiqués. Ceux qui parviennent à naviguer à travers les méandres du filet de l'Autorité parviennent parfois à des gains plus que significatifs et sur plusieurs générations, une minorité d'Entrepreneurs peut se retrouver dans une situation des plus confortables, voire même à terme fonder une corporation de taille respectable qui rejoindra les rangs des actionnaires du Secteur Corporatif. Tant que cette minorité de gens qui réussissent existera (et l'Autorité en est très consciente) le Secteur Corporatif continuera à générer des profits considérables et à vampiriser une bonne partie des forces vives de la galaxie.

5. L'industrie touristique : le tourisme est une activité soigneusement surveillée par l'Autorité dans la mesure où elle présente un triple intérêt :

- celui d'amener des gens extérieurs au Secteur Corporatif à y dépenser leur argent
- en tant qu'outil promotionnel de ses produits
- plus généralement comme un outil de relations publiques

On prend donc grand soin des touristes dans le Secteur Corporatif au point qu'ils bénéficient même d'un traitement de faveur par rapport aux Consommateurs. En effet, dans la plupart des "packages" touristiques offerts par les agences de voyage à destination du Secteur Corporatif, on inclut des cartes spéciales qui permettent au touriste de bénéficier d'une réduction de 20% sur tous ses achats dans des boutiques, établissements et franchises de l'ASC. Et bien évidemment, toutes ces marchandises ne sont pas non plus taxées par les services de l'Autorité lorsque le touriste s'en retournera chez lui. De savants calculs ont montré que cette remise en apparence très intéressante générerait en fait sur l'ensemble du volume de transactions réalisées un profit supplémentaire, sans parler du fait que de nombreux acheteurs se vantent ensuite de leurs acquisitions à leurs proches et incitent ceux-ci à faire des achats similaires soit en se rendant dans le Secteur Corporatif, soit en achetant ses produits près de chez eux (donc sans les 20% de remise...). Ce traitement de faveur n'est pas sans générer une certaine convoitise de la part des Consommateurs résidents et il existe de juteux trafics de cartes de remises (vraies ou fausses) visant à satisfaire cette demande.

Du point de vue du touriste, le Secteur Corporatif n'est qu'une gigantesque machine à consommer où l'on peut trouver environ quatre fois plus de commerces et d'enseignes publicitaires que dans la plupart des villes du noyau. La vie est trépidante, les incitations à la consommation incessantes, l'activité permanente, et l'on prend bien garde à ce que les visites guidées et séjours organisés ne montrent que les facettes les plus séductrices du Secteur Corporatif.

V-Le Crime Organisé : durant les années du règne de Palpatine, l'Autorité du Secteur Corporatif déploya de considérables efforts pour que les grands cartels du crime (le soleil noir, les Kajidics clan Hutt...) ne puissent renforcer leur influence dans son espace. Malgré les efforts de la Police de Sécurité, le crime organisé ne fut jamais éradiqué mais les principaux groupes criminels éprouvèrent effectivement de nombreuses difficultés à maintenir une présence rentable dans l'espace du Secteur Corporatif. A contrario, le vide laissé par ces grandes organisations permit à un certain nombre "d'entrepreneurs locaux" de créer leurs propres structures.

Bien que cela puisse sembler paradoxal, la situation était bien plus favorable aux organisations criminelles dans l'espace contrôlé par l'Empire que dans celui que régentait l'Autorité. L'Empereur avait en effet clairement fait comprendre aux maîtres du Secteur Corporatif qu'il ne cautionnerait l'existence de l'Autorité que dans la mesure où elle policerait son propre espace de manière satisfaisante. Ainsi, les dirigeants du Secteur Corporatif durent souvent inciter leurs subordonnés à faire du zèle pour éviter d'avoir l'air laxistes et encourager ainsi l'Empereur à prendre directement le contrôle de leur domaine. Qu'il s'agisse de branches locales d'organisations basées dans l'espace impérial ou de cartels purement indigènes, le crime organisé dans le Secteur Corporatif opère donc de manière sensiblement différente de ce que l'on peut observer dans le reste de la galaxie. Les organisations criminelles déploient leur activité de manière plus furtive et souvent plus détournée que dans l'espace impérial. Le fait que la législation du Secteur Corporatif réprime très sévèrement la fraude, l'escroquerie et autres crimes

en col blanc complique également beaucoup la tâche des cartels du crime qui ne sauraient fonctionner sans des officines de blanchiment et des paravents légaux. De bien des manières, la situation dans le Secteur Corporatif ressemble en surface à celle des mondes du Noyau : il n'y a pas de grand parrain du crime publiquement reconnu (comme Jabba l'était dans la Bordure Extérieure) et les syndicats du crime n'ont que peu de liens avec les pirates et les tueurs à gages au profil trop voyant. Mais alors que l'économie et la politique de nombreux mondes apparemment "sains" sont en fait plus ou moins gangrenées depuis des générations par le crime organisé, la situation est très différente dans le Secteur Corporatif. L'Autorité veut exercer un contrôle absolu sur la vie économique du Secteur et il n'existe à proprement parler aucune "vie politique" puisque les seuls responsables de l'Autorité sont désignés par leurs supérieurs ou s'élisent eux-mêmes au sein des instances où ils siègent.

Sur le plan économique, l'Autorité interdit le transport de marchandises dans son espace en dehors des transporteurs qui lui appartiennent ou qu'elle accrédite et si les responsables ferment souvent les yeux sur une cargaison occasionnelle transportée par un indépendant, ils surveillent étroitement tous ceux auxquels ils délivrent une licence. De fait, alors que le Soleil Noir par exemple pouvait compter dans l'espace impérial sur certains paravents comme Xizor transport Systems et autres transporteurs officiels, dans le Secteur Corporatif il est impératif de passer par des contrebandiers indépendants ce qui revient plus cher et s'avère plus risqué donc dans l'ensemble moins rentable. Les seigneurs du crime locaux qui survivent dans le Secteur Corporatif sont peu nombreux et évitent soigneusement d'agir de manière trop ouverte. Ils s'intéressent à toutes les activités susceptibles de leur rapporter de l'argent mais veillent à éviter la notoriété des parrains dont on peut entendre parler hors de l'espace du Secteur Corporatif. A terme, bien que le Secteur Corporatif soit le paradis du libéralisme, ces seigneurs du crime sont souvent moins influents que leurs homologues installés ailleurs. Le Secteur corporatiste possède une structure de commandement multipartite, connue sous la dénomination d'Autorité du Secteur Corporatif, ou ASC, qui vise à remplir plusieurs objectifs qui découlent de sa nature de gouvernement multi-corporatiste :

- optimiser la production et les ventes afin d'augmenter les bénéfices.
- réduire autant que possible les frictions entre les corporations membres
- veiller à ce que dans les limites d'une compétition interne féroce et autorisée l'ASC ainsi que les corporations membres puissent s'accaparer l'essentiel des bénéfices réalisés
- gérer les structures administratives et militaires indispensables au fonctionnement d'un gouvernement s'étendant sur 30.000 systèmes stellaires avec des dizaines de milliards de consommateurs.
- se policer elle-même et tenir en laisse toutes ses composantes avant que l'Empire ne se décide à le faire et profite d'un prétexte pour nationaliser l'ASC et l'ensemble de ses territoires.

Pour ce faire, la structure adoptée relève à la fois des pratiques de la sphère financière, de certaines réalités politiques et d'une bonne dose de paranoïa et de cynisme.

- **Le Direx** : officiellement, le Direx est l'instance suprême de l'Autorité du Secteur Corporatif. Il s'agit d'une instance itinérante qui se réunit à chaque session sur une planète différente dans le souci apparent de ménager les susceptibilités et de donner l'impression d'une présence effective sur le terrain. Le Direx compte 57 sièges qui se décomptent comme suit :

- 37 sièges sont réservés aux corporations ayant le statut d'Investisseurs. C'est leur vote qui détermine la politique du Direx et si une nouvelle compagnie se voit accorder ce statut, elle se verra également attribuer un 38e siège permanent. Seule la faillite ou la banqueroute d'une corporation peuvent entraîner la perte du statut d'Investisseur et le siège qui va avec.
- 18 sièges sont attribués aux corporations ayant le statut de Contributeurs. Celles-ci siègent à tour de rôle pour une période de dix mois et n'ont que voix consultative
- 1 siège pour le Prex, qui possède également une voix
- 1 siège pour le représentant de l'Empire. Il ne dispose que d'une unique voix mais sous le règne de Palpatine, personne n'était assez stupide pour ignorer totalement ses "suggestions". Ce siège devint vacant après la bataille d'Endor.

Ces compagnies désignent pour cinq ans un représentant au Direx, la plupart étant vice-présidents ou directeurs exécutifs de leurs entreprises respectives. La plupart des sessions du Direx visent à définir la politique générale de l'ASC pour les trois prochaines années et les propositions faites doivent être approuvées par une majorité des deux-tiers du Direx pour avoir force de décision. On attend bien évidemment des membres du Direx qu'ils représentent les intérêts de leurs compagnies respectives mais également qu'ils tiennent compte des impératifs politiques et économiques de l'ensemble du Secteur Corporatif. Après tout, il serait dangereux de tuer la poule aux oeufs d'or...

L'ExO (Executive Officer) : il s'agit du chef du Direx et donc du dirigeant suprême du Secteur Corporatif. L'Empire lui reconnaît un statut comparable à celui d'un Grand Moff en termes diplomatiques bien qu'il n'ait à proprement parler aucune autorité en dehors de l'ASC. L'ExO convoque les séances du Direx et fixe leur ordre du jour ainsi que le lieu où elles doivent se tenir. Il peut également outrepasser n'importe quel vote du Direx de par sa fonction d'officier exécutif du Secteur Corporatif. La plupart du temps, l'ExO est proposé parmi les différents VicePrex en exercice (voir plus loin) et une majorité simple permet de désigner le candidat retenu. Le mandat d'un ExO peut durer indéfiniment, à moins qu'un vote de confiance soit sollicité par un ou plusieurs membres du Direx. Une fois encore, une majorité simple permet de décider si l'ExO demeure en activité ou est renvoyé de ses fonctions. Durant tout son mandat, l'ExO doit démissionner de toutes ses responsabilités dans une autre compagnie et ne doit posséder aucun titre boursier ni accepter aucune faveur/incitation financière/proposition d'emploi de la part d'une corporation. À l'issue de son mandat, l'ExO peut revenir à sa vie professionnelle comme il l'entend et diverses dispositions légales lui permettent d'obtenir des facilités de paiement, des crédits et des parts conséquentes d'entreprises bien cotées afin de faciliter son retour à la "vie civile".

Un ancien ExO peut à nouveau être représenté devant le Direx mais il lui faudra alors bénéficier d'une majorité de 75% pour retrouver ses anciennes fonctions. Son renvoi ne nécessitera toujours qu'une majorité simple.

Le Bureau du Prex : le Prex est un des membres du Direx qui est désigné de manière aléatoire (un tirage au sort dont l'authenticité est facile à prouver) pour une durée de trois ans. Le Prex est une sorte de contre-pouvoir destiné à aplanir les relations entre l'ExO et le reste du Direx de manière à ce qu'aucune des deux parties ne laisse ses objectifs et son antagonisme pour l'autre nuire à la fonction essentielle du Secteur Corporatif : engranger toujours plus de bénéfices.

Si le Prex s'avère être un individu influent et charismatique, il peut de fait (comme cela s'est déjà produit) exercer le véritable pouvoir au plus haut niveau de l'Autorité du Secteur Corporatif en divisant les autres membres du Direx et en se rendant indispensable à l'ExO. Ses fonctions officielles sont aisées à résumer : il veille à ce que les décisions du Direx et/ou de l'ExO soient appliquées et représente en fait le chef suprême de l'administration qui forme l'Autorité du Secteur Corporatif. En résumé, le Direx détermine la politique de l'ASC, l'ExO dirige l'ASC, le Prex la fait fonctionner. En tant qu'administrateur en chef, le pouvoir du Prex inclut plusieurs prérogatives qui n'ont rien de négligeable et sa position est bel et bien la plus puissante du Secteur Corporatif, ce qui explique pourquoi les puissants princes de la finance qui fondèrent l'ASC jugèrent préférable d'éviter tout risque de lobbying ou de jeu politicard en faisant en sorte qu'il soit désigné par le hasard. Même dans le cas d'un Prex visiblement incompetent, l'inertie propre aux grandes administrations et la durée relativement courte de son mandat permettent d'éviter les conséquences les plus fâcheuses, d'autant plus qu'il n'a (officiellement) aucun impact sur la politique générale du Secteur Corporatif.

Les principaux subordonnés du Prex sont les VicePrex en charge des subdivisions de l'ASC et l'Auditeur Général.

L'Auditeur Général : placé sous l'autorité du Prex, l'Auditeur Général a pour tâche essentielle de prévenir la corruption et le laxisme. Les services de l'Auditeur Général consistent pour l'essentiel en Auditeurs itinérants qui disposent de pouvoirs de police considérables. Le Bureau de l'Auditeur Général contrôle également le Bureau du Service Détaché, un groupe d'investigateurs chargé de contrôler les membres du Direx, le Prex et l'ExO. L'existence même du Service Détaché est une opération de relations publiques qui vise à donner l'impression que l'ASC veille effectivement à ce que ses plus hauts responsables se "contentent" des gains appropriés à leurs fonctions et ne touchent pas de discrètes enveloppes remises par des gens qui auraient des intérêts trop incompatibles avec ceux de l'ensemble du Secteur Corporatif.

Mais dans la pratique, l'Auditeur Général étant nommé par le Prex, ses services servent essentiellement à ce dernier de police secrète, de corps d'inspection et d'agence de renseignements. Ils sont d'ailleurs officieusement

chargés de rémunérer divers informateurs et agents infiltrés dans les gouvernements extérieurs à l'ASC et même au sein de diverses corporations qui en sont membres. Bien qu'en apparence l'Auditeur Général soit sous le contrôle du Prex puisqu'il est nommé par ce dernier, il faut un vote du Direx pour le démissionner et certains Auditeurs Généraux sont parvenus à demeurer en place un bon nombre d'années en utilisant leurs pouvoirs pour influencer certains des membres du Direx.

Les VicePrex : contrairement aux membres du Direx, les VicePrexs (tout comme l'Auditeur Général et le Prex issus de leurs rangs) sont des employés de l'Autorité du Secteur Corporatif. Ils sont en fait ses employés permanents de rang le plus élevé et chacun d'eux est en charge d'une des divisions administratives de l'ASC. Au sein de sa division, un VicePrex dispose de pouvoirs considérables et si le Prex ainsi que le Direx supervisent ses activités, il règne sur ses subordonnés comme il l'entend sans interférence de la part de ces instances supérieures.

Sous l'autorité de chaque VicePrex on trouve donc une division de l'Autorité du Secteur Corporatif, un des grands ensemble de la bureaucratie qui fait que les décisions deviennent des procédures et entraînent des résultats :

- **Division des Médias :** en charge à la fois des relations publiques et du contrôle des programmes diffusés à l'intérieur du Secteur Corporatif. Toute la production de la Division des Médias est réalisée à des fins de propagande et elle utilise avec générosité divers slogans subliminaux et mensonges plus ou moins avérés. Au point que la plupart des médias contrôlés par l'Empire sembleraient presque libéraux en comparaison. La Division des Médias réalise également de nombreuses enquêtes pour mieux cibler les "attentes" et les "besoins" des Consommateurs (les "citoyens" du Secteur Corporatif).

- **Division de la Recherche :** elle vise à réaliser les concepts qui permettront la production de produits portant le label Secteur Corporatif, car l'ASC est avant toute chose non seulement un gouvernement mais une corporation à part entière. La Division Recherches est connue pour ses excellentes relations avec l'Auditeur Général dont on sait officieusement qu'il dirige la plupart des opérations de renseignements au sein et en dehors du Secteur Corporatif...

- **Division Légale :** son rôle principal est de représenter les intérêts de l'ASC devant les cours impériales ou néo-républicaines, lorsque un litige se fait jour. Elle supervise également le Tribunal Inter-corporatiste, l'instance juridique interne à l'ASC au sein de laquelle les corporations membres peuvent régler leurs petites affaires par avocats interposés. La Division Légale enfin est en charge du Bureau de Liaison avec les dirigeants des secteurs voisins du Secteur Corporatif.

- **Division Financière :** le trésor, le fisc, la banque et la bourse du Secteur Corporatif. Elle procède aux investissements et placements au nom du Secteur Corporatif, échange les titres boursiers de l'ASC, collecte les taxes, distribue leurs budgets aux autres Divisions et enfin valide les brevets et patentes.

- **Division des Ressources :** son rôle essentiel (elle est la deuxième Division en taille après la Division de la Production) est critique. Elle organise les services d'exploration pour que l'ASC dispose constamment de nouvelles ressources disponibles et gère celles déjà sous son contrôle. C'est elle qui veille au maintien des services et équipements collectifs (le Département des Services Centraux est connu pour être une des plus grandes pépinières d'incompétents de la galaxie...), enfin, la Division des Ressources veille à la distribution des produits et matières premières au sein des usines, manufactures et magasins directement contrôlés par l'ASC. A cet égard, les services de l'Auditeur Général ont plus d'une fois mis en évidence qu'elle faisait preuve d'un favoritisme et d'un clientélisme avérés...

- **Division de la Production :** depuis l'extraction du minerai, la récolte des denrées agricoles et la fabrication des produits finis estampillés Secteur Corporatif, la Division de la Production est le coeur de l'économie du Secteur Corporatif. La Division Recherches conçoit les nouveaux produits, la Division Médias en vante les mérites, la Division Ressources les distribue aux revendeurs et commerçants mais c'est la Division de la Production qui rend tout cela possible. La construction et la gestion productive de toutes les usines, manufactures, fermes, mines etc. dépend directement de la Division de la Production. Ses objectifs de productivité sont toujours plus élevés et forment la source essentielle de l'oppression qui frappe la population du Secteur Corporatif.

- **Division du territoire** : Cette branche de l'Autorité du secteur corporatiste est une des plus importantes à son bon fonctionnement, puisqu'elle a pour mission de prendre en compte les impératifs de politique générale définis par le Direx et les besoins des autres Divisions de l'Autorité afin d'aider à leur mise en œuvre au niveau géographique. Plus précisément, la Division Territoriale harmonise les différentes consignes et contraintes sur le plan local, et œuvre afin de permettre un fonctionnement optimal de chaque zone géographique en synchronisme avec chacune des Divisions qui y opèrent. Elle représente donc de fait l'administration territoriale du secteur corporatiste et c'est une des divisions qui reçoit le plus d'ordres venant directement du Prex. L'espace du Secteur Corporatif est divisé en quatre types de zones géographiques qui sont respectivement :

- *Le Territoire* : au moment de la bataille de Yavin, l'ensemble du Secteur Corporatif était divisé en 29 Territoires gérés par des Administrateurs Territoriaux. Ces Administrateurs ont des pouvoirs comparables à ceux des Grands Moff's impériaux et chacun d'eux est en fait le responsable suprême de son Territoire et n'a de comptes à rendre qu'au Direx et au VicePrex de la Division Territoriale. Chaque Territoire est également doté par la division sécurité d'éléments de la Flotte de Contrôle et de la Police de Sécurité.

- *La Région* : elle correspond grosso modo à un Secteur classique tels que l'ancienne république, l'Empire et la Nouvelle République les conçoivent. On peut trouver jusqu'à une quarantaine de Régions par Territoire et chacune est placée sous le contrôle d'un Directeur Régional dont les pouvoirs sont analogues à ceux d'un Moff impérial et qui dépend directement de l'Administrateur territorial où se trouve sa Région.

- *La Zone* : chaque Région est subdivisée en une cinquantaine de Zones mais celles-ci ne sont pas de tailles identiques. Les Zones sont bien plus des divisions économiques que géographiques et chacune possède donc des actifs et une organisation internes qui sont liés aux impératifs locaux. En fait, les Zones sont délimitées et définies en fonction des critères de la Division Territoriale afin d'optimiser la distribution des effectifs et des moyens selon des critères de rentabilité. Certaines Zones ne comprennent que six ou sept systèmes stellaires alors que d'autres en comptent plus d'une quinzaine. Les Directeurs de Zones contrôlent leurs domaines respectifs et la rivalité en leur sein est féroce puisque certaines Zones sont nettement plus faciles à administrer que d'autres et parfois même bien plus productives. Selon les variations économiques locales, certaines zones ont une existence plus éphémère que d'autres (notamment lorsque les ressources naturelles sont épuisées) et l'Autorité n'hésite pas à laisser en friche certaines d'entre elles et à en retirer la plupart de ses actifs à l'exception du personnel nécessaire à un fonctionnement minimal.

- *Le Marché* : comme son nom l'indique, le Marché n'est pas tant une unité géographique qu'économique. En termes simples, un Marché est une zone géographique dont la productivité annuelle atteint les 50 milliards de vertex. Certains Marchés s'étendent donc sur un système stellaire, voire deux alors que d'autres ne concernent qu'un seul monde, voire un seul continent particulièrement productif. L'établissement d'un Marché est déterminé annuellement ce qui signifie que le Superviseur local peut très bien demeurer en poste des années et voir l'étendue de son domaine diminuer ou croître en fonction des fluctuations économiques locales. Comme on peut le voir, si le Secteur Corporatif est organisé de manière géographique (essentiellement pour simplifier la cartographie et la nomenclature), il l'est surtout de manière économique a contrario de l'organisation sectorielle traditionnelle qui perdure depuis des millénaires dans le reste de la galaxie. Le "Secteur Corporatif" conserve une dénomination qui remonte à ses origines même si dans la pratique elle ne correspond plus du tout au modèle traditionnel depuis des milliers d'années.

- **Division de la sécurité** :

La Charte qui définit les objectifs et les attributs de l'ASC inclut la notion qu'en tant qu'entité souveraine, elle possède ses propres forces de défense et de maintien de l'ordre. C'est ce point particulier qui incita nombre de personnes dans l'entourage de l'Empereur à se gausser de la Ligue corporatiste pan galactique lorsqu'elle vint pétitionner le souverain récemment couronné et qui causa encore plus de surprise lorsque Palpatine donna son accord. Pour l'Empereur ainsi que pour la Ligue, il était évident que cette décision était des plus intéressées : la Ligue pouvait policer son propre espace sans avoir à craindre que n'importe quel fonctionnaire brandisse au moindre prétexte la menace des escadres impériales, et l'Empereur, quant à lui pouvait ainsi redéployer ses forces colossales vers les territoires à soumettre ou les mondes sous son contrôle qui risquaient davantage de poser problème. Il était également évident que l'Autorité devrait se montrer extrêmement pointilleuse afin qu'aucun rapport adressé à l'Empereur ne l'incite à remettre en question cet accord sous prétexte de laxisme ou d'incompétence trop flagrants. Le résultat était aussi évident que prévisible : l'Autorité du secteur corporatiste exerça une répression féroce sur les populations dont elle avait la charge, autant pour des raisons qui lui étaient

propres que pour éviter d'attirer l'attention de l'Empereur. Après sa mort, l'Autorité ne renonça pas pour autant à ses "bonnes habitudes" si ce n'est qu'elle procéda désormais ainsi à son seul avantage. Les deux principales branches de la Division Sécurité sont la Police de Sécurité et la Flotte de Contrôle.

1. La Police de Sécurité :

La Police de Sécurité est la seule agence de maintien de l'ordre qui opère sur l'ensemble du Secteur Corporatif. Ses véhicules ainsi que ses agents de terrain vêtus d'un uniforme brun et protégés par des armures partielles sont omniprésents sur la plupart des mondes contrôlés par l'Autorité. Dans le langage courant du Secteur Corporatif, le terme courant d'Espo (la prononciation phonétique de S.PO = Sécurité Police) est tellement utilisée qu'on la retrouve jusque dans les mémos de l'Autorité. De même, on dit couramment "les Espos" et non pas "les agents de la Police de Sécurité".

Ce terme argotique est le plus souvent employé avec colère ou avec crainte car la Police de Sécurité est bel est bien le bras armé de l'Autorité et veille attentivement à ses intérêts. L'Espo ne cherche pas tant à protéger les Consommateurs, bien que cela fasse partie de sa charte, mais surtout les actifs (personnels, bâtiments, navires...) de l'Autorité du Secteur Corporatif. Cette mission définit par elle-même les priorités de l'Espo que l'on peut résumer comme suit :

- lutter contre la contrebande, la criminalité en col blanc et autres activités qui privent l'Autorité d'une partie de l'argent qui devrait lui revenir

- lutter contre les perturbateurs et saboteurs qui freinent la productivité

- lutter contre les pirates et terroristes qui détruisent ou volent les richesses de l'Autorité

Pour être encore plus clair, la Police de Sécurité veille à ce que rien n'entrave l'augmentation constante des bénéfices qui doivent revenir à l'Autorité et dans une moindre mesure à ses corporations membres. Le droit de grève n'existe pas dans le Secteur Corporatif et parmi ses opérations les plus communes, la Police de Sécurité veille à réprimer violemment et sauvagement tout semblant de revendication ou d'arrêt de travail au sein des Consommateurs. Sur le terrain, les activités de l'Espo sont orientées selon deux axes croisés :

-L'Axe Locationnel: chaque division géographique administrative de l'espace du Secteur Corporatif possède une agence qui inclut un contingent de locaux, de véhicules, d'employés et d'agents de l'Espo. Ceux-ci sont organisés de manière pyramidale classique (le directeur d'une branche territoriale a toute autorité sur les agences de l'Espo qui se partagent son territoire). Selon ce que les décideurs au sommet de la Division Sécurité de l'ASC jugent nécessaire, certaines agences sont bien évidemment surdotées si elles couvrent une zone géographique dans laquelle se trouve un actif stratégique de l'Autorité ou des locaux sensibles d'une corporation avec le statut d'Investisseur.

- L'Axe Situationnel : l'Espo est également divisée en branches spécialisées : Contrebande, Maintien de l'Ordre, Surveillance, Piraterie etc. les contingents d'agents spécialisés sont affectés selon les spécificités territoriales ou les événements ponctuels. La Police de Sécurité au quotidien : les hommes de terrain de l'Espo sont presque aussi haïs et craints que les Stormtroopers de l'Empire bien qu'ils aient des origines et des procédures très différentes. L'Autorité a veillé à recruter des gens dépourvus de scrupules moraux et ayant tendance à abuser de leur uniforme au détriment des populations. Un des objectifs essentiels de la PoSec est après tout de réprimer les consommateurs afin qu'ils ne freinent pas la productivité ni n'incitent l'Empire à regarder plus attentivement ce qui se passe dans le Secteur Corporatif. A la fois policiers et force paramilitaire, l'Espo est donc une agence au sein de laquelle on trouve un grand nombre de gens qui sont bien plus intéressés par leurs privilèges et les abus de pouvoir qu'ils peuvent commettre qu'autre chose. Il est dans leur intérêt bien compris de veiller à la perpétuation de l'Autorité car leurs salaires, leurs primes et leurs carrières sont liées à son sort. Dans la pratique, la plupart des Consommateurs du Secteur Corporatif ne font désormais même plus semblant de croire à toute la propagande qui vise à présenter l'Espo sous un éclairage plus flatteur. Les gens font leur possible pour se tenir à l'écart des humains et non-humains en uniforme brun qui veillent au maintien de l'ordre. Arrestations arbitraires, sévices, mesures discriminatoires, nuisances administratives et pressions en tous genres sont des activités qui n'ont rien d'exceptionnel de la part des Espos. Les simples travailleurs et les libres entrepreneurs sont les plus vulnérables face à ces abus de pouvoir alors que les élites peuvent souvent, à l'opposé, compter sur la complaisance des responsables locaux de la Police de Sécurité. Une anecdote qui en dit long sur l'Espo concerne ses fusils blasters. Ceux-ci sont des modèles copiés à partir du célèbre E-11 de Blastech qui équipe en partie les forces impériales. La version ASC du E-11, destinée à l'usage exclusif de la PoSec, possède un réglage de puissance supplémentaire couramment surnommé "la Brûlure" et officiellement dénommé de manière pudique "réglage sécurité". Ce réglage intermédiaire n'occasionne en général que des blessures légères

mais permet de causer des lacérations et des cicatrices très douloureuses qui provoquent souvent une perte de conscience temporaire suivie généralement de quelques applications de bacta ou d'un séjour en milieu hospitalier... l'Espo se sert couramment du réglage "Brûlure" en plus de l'arsenal habituel des unités anti-émeutes ainsi que dans ses rapports quotidiens avec les Consommateurs...

Uniformes et armes de service de la SPO :

Unités anti-émeutes :

Ces agents de la police corporatiste sont formés à la guérilla urbaine, en cas d'émeutes qu'ils ont pour mission de réprimer. Cette action s'accompagne d'une mise en sécurité des lieux où se produisent les manifestations...

Roboflics de maintien de l'ordre :

Ces unités synthétiques sont chargées de seconder les services de Police en réalisant des patrouilles et en servant de garde du corps à des policiers qui seraient en danger lors d'une opération un peu plus musclées que d'habitude.

Policiers gardes civils

Ces policiers sont affectés à la surveillance des bâtiments institutionnels et ceux des différentes corporations membres de l'Autorité et au contrôle et à la surveillance des installations astroportuaires

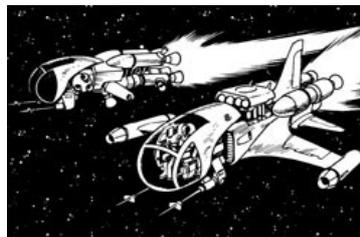
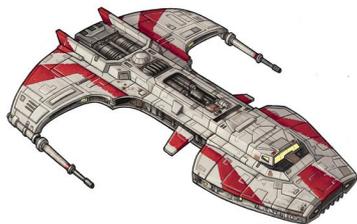
Agent de police de patrouille

Ces agents sont chargés de patrouiller en ville pour assurer la sécurité publique et de dresser des PV aux citoyens qui se rendraient coupables d'infractions ou de petits délits.

2. La Flotte de Contrôle : le plus gigantesque investissement que dut consentir l'Autorité au moment même de sa création fut réalisé pour qu'elle se dote d'une marine spatiale capable de protéger ses planètes et ses voies commerciales. Recruter des équipages et des officiers qualifiés était déjà en soi une tâche des plus difficiles. Les vétérans de la guerre des clones ne manquaient pas mais l'Empire oeuvrait à tour de bras pour constituer ses propres armées. Le seul recours de la toute jeune Autorité du Secteur Corporatif fut donc l'argent. Elle se mit à offrir systématiquement des salaires et des avantages plus intéressants que l'Empire sans jamais aborder ouvertement la question. L'Empereur, quant à lui, ferma les yeux, puisqu'il avait l'assurance de par son propre pouvoir de parvenir sans bourse délier à recruter bien plus de soldats grâce à la propagande et à ses usines de clonage d'appoint ; de plus, à l'époque, les mondes de la défunte République accordaient encore massivement leur confiance à l'ancien Chancelier Suprême, qui préparait son coup depuis des années. Au final, l'Autorité dut se contenter le plus souvent d'officiers vieillissants, retraités ou moyennement compétents pour créer l'ossature de sa flotte. En rassemblant les gens les plus prometteurs, elle parvint quelques années avant la bataille de Yavin à fonder sa propre Académie qui se mit enfin à produire un encadrement compétent.

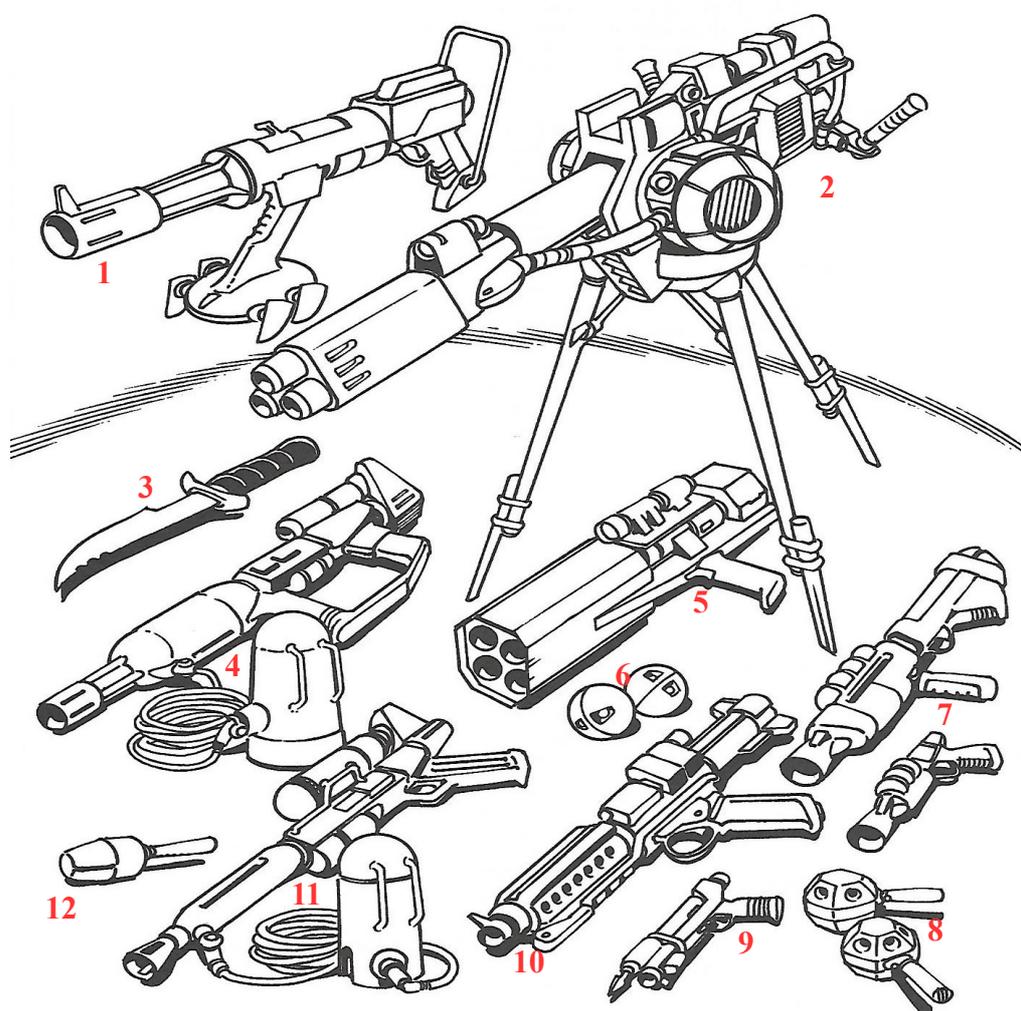
Les investissements initiaux pour recruter les officiers et les dirigeants de sa flotte amenèrent l'Autorité à revoir également à la baisse ses objectifs en matière de bâtiments de guerre. Les usines de ses propres actionnaires tournaient déjà à plein régime pour satisfaire l'Empire et elle ne pouvait donc espérer avant quelques temps disposer de ses propres appareils et moyens de production. Dans un premier temps, le Direx décida donc de parer au plus pressé et fit sortir de la naphtaline de vieux cuirassés âgés de plus de trente siècles. Bien que réarmés et rénovés, les gigantesques navires étaient peu nombreux et surtout dépassés en termes de puissance et de performances. Les vieux cuirassés Invincible étaient bien plus un outil de propagande et de dissuasion qu'autre chose car ils étaient trop vétustes pour contrer des bâtiments lourds modernes et trop massifs et lents contre les pirates et les contrebandiers. Un heureux coup du sort permit cependant à l'Autorité de renforcer ses escadres lorsqu'elle obtint le monopole quasi-exclusif de la série maraudeur, des corvettes de combat produites par Sienar astronautique. Ces navires étaient bien plus aptes aux missions de surveillance et de lutte contre les pirates que les vieux cuirassés et répondaient bien mieux aux attentes de l'Autorité. Enfin, lorsque l'Empire commença à remplacer ses vieux par les nouveaux bâtiments de classe Impérial I, l'Autorité décida de se porter acquéreuse d'une partie des destroyers mis au rebut et parvint à en acquérir environ 250 qui lui donnèrent enfin une véritable capacité militaire. Elle produisit par la suite, afin de compléter ses escadres, divers appareils, dont les chasseurs IRD. réservés à son usage exclusif. Comme sa dénomination le suggère, la Flotte de Contrôle fonctionne pour l'essentiel dans l'optique de protéger l'Autorité contre les criminels plutôt que contre un gouvernement hostile (le seul gouvernement puissant à l'époque de sa création étant l'Empire, il était également politiquement judicieux d'éviter certaines allusions...). Les trois principales activités de la Flotte sont : protéger les mondes stratégiques du Secteur Corporatif, lutter contre la piraterie sur les voies commerciales et enfin lutter contre les contrebandiers, c'est à dire tous les transporteurs qui ne sont pas accrédités par l'Autorité,

quelles que soient leurs cargaisons. Bien qu'elle comprenne plus de 250 destroyers de classe Victoire, il n'est quasiment jamais fait mention d'activités avec une connotation militaire. L'ASC ne voulait pas froisser l'Empire et ne veut pas davantage apparaître comme une puissance militaire, ce qui pourrait gêner ses investisseurs et clients. Sur un plan opérationnel, la Flotte de Contrôle agit donc surtout comme une flotte douanière et il n'y a que dans les parages de l'espace Trianii ou durant l'invasion Yuuzhan Vong qu'elle eut effectivement à se comporter comme une marine militaire.



Corvette de classe maraudeur Destroyer classe Victoire I Chasseur IRD

L'armement :



- | | |
|------------------------------|---|
| 1- Blaster de véhicule | 7- Pistolet et fusil sonique |
| 2- Blaster mitrailleur lourd | 8- Grenades assommantes |
| 3- Couteau de combat | 9- Lance-Dards |
| 4- Lance-flamme | 10- Pistolet Blaster lourd E-11 modifié |
| 5- Mini-lance-roquettes | 11- Carabine lande-flamme |
| 6- Grenades Glop | 12- Grenades fumigènes. |

Le Réseau OMM : l'Operational Multisystems Management est l'équivalent de l'holonet au sein de l'espace contrôlé par l'ASC. Les corporations membres y ont un accès conditionnel et restreint mais il vise surtout à permettre des échanges instantanés entre les différentes Divisions de l'ASC sur l'ensemble de son territoire. L'OMM est contrôlé par l'Auditeur Général ainsi que par le Direx. Les protocoles de sécurité de l'OMM rivalisent aisément avec les plus puissants de l'Empire ou de la Nouvelle République grâce à sa politique de recrutement : les slicers interpellés ont le choix entre une exécution sommaire et travailler pour l'ASC au sein de l'OMM. Ils sont bien évidemment étroitement surveillés et cantonnés dans des activités faciles à superviser qui tournent généralement autour de la conception de nouvelles mesures anti-intrusion. Au moindre signe que le slicer travaille en douce à son propre compte, vend des informations ou simplement se met à programmer autre chose que ce qu'on lui a ordonné de faire, il est trainé sur le champ jusqu'au peloton d'exécution et sa mise à mort est retransmise par les médias dans tout le Secteur Corporatif. Ce programme de "réhabilitation" a brisé de nombreuses vies et encore bien plus d'égos... L'ASC possède une stratégie d'ensemble facile à résumer mais qu'il est moins aisé de mettre en évidence : tirer partie des forces vives et du travail des autres pour enrichir ceux qui détiennent le pouvoir dans le Secteur Corporatif. Pour y parvenir, l'ASC fait des efforts considérables afin de maintenir l'illusion d'une économie libérale et compétitive alors qu'elle exerce en fait un contrôle draconien sur toutes les facettes de la vie économique par le biais de plusieurs outils.

Contrôle des Ressources : n'importe quel entrepreneur privé ou corporation peut louer de l'espace à l'ASC afin de construire ses propres installations mais c'est l'ASC qui choisit l'endroit et le prix. Les leaders du Secteur Corporatif savent bien que malgré leur puissance considérable ils ne peuvent être partout et prendre (par exemple) en charge directement toutes les ressources naturelles dont ils connaissent l'existence. Ils ont donc besoin de partenaires qui permettront d'exploiter lesdites ressources, ce qui augmentera le volume d'échanges et les bénéfices. Dans le même temps, il serait regrettable que ces partenaires soient installés à des endroits stratégiques ou sur des créneaux qui les amèneraient à bénéficier davantage que l'ASC de leurs investissements... on les autorise donc uniquement à s'installer là où le plan de développement de l'ASC ne prévoit pas qu'elle investisse elle-même directement. En clair, on fait en sorte qu'ils exploitent les miettes de manière à ce que l'ASC en profite également mais sans avoir quant à elle à dépenser quoi que ce soit. De cette manière, l'ASC optimise l'exploitation des systèmes stellaires qu'elle contrôle sans forcément devoir s'impliquer dans le management de chacun d'eux.

Contrôle de la Législation : afin de maintenir l'illusion que le Secteur Corporatif est le paradis de la libre-entreprise, des prêts aux conditions apparemment très généreuses sont accordés aux petits entrepreneurs qui souhaiteraient fonder une compagnie dans le Secteur Corporatif. Dans les faits, des investissements encore plus considérables ont été réalisés pour optimiser le système fiscal et les infrastructures afin de toujours maintenir l'emprunteur à la limite de la solvabilité. De nombreuses études aussi intéressantes qu'interdites au public ont montré que la presque totalité des entreprises qui empruntent à l'ASC et bénéficient de ses équipements collectifs ne parviennent jamais vraiment à devenir totalement indépendantes. Il y a toujours une mensualité, une taxe ou un service à payer... l'ASC fait ainsi en sorte de générer des bénéfices monstrueux sur les intérêts, impôts et "prélèvements divers" au détriment de ses créanciers. De plus, l'ASC possède le droit de "nationaliser" toute entreprise dont l'activité "serait d'intérêt stratégique pour le développement du Secteur Corporatif". Cette formulation ambiguë lui permet tout simplement d'attendre qu'une compagnie parvienne à devenir suffisamment importante et productive pour la récupérer directement sans avoir à dépenser un seul crédit pour indemniser ses anciens propriétaires. Evidemment, les choses ne sont jamais présentées ainsi et on propose assez souvent aux dits propriétaires (pour des questions de relations publiques) de demeurer à la tête de leur société qui est en fait démantelée et intégrée à la structure de l'ASC. Les corporations qui ont le statut d'Investisseurs sont quasiment à l'abri de telles mesures et sont en fait les seuls véritables "partenaires" de l'ASC. Leurs actifs sont donc très conséquents dans le Secteur Corporatif et elles sont à l'abri d'un bon nombre de soucis. Les simples Contribueurs sont dans une situation un peu moins agréable et disons le crûment plus précaire mais qui demeure intéressante. Les autres n'ont aucune espèce d'importance...

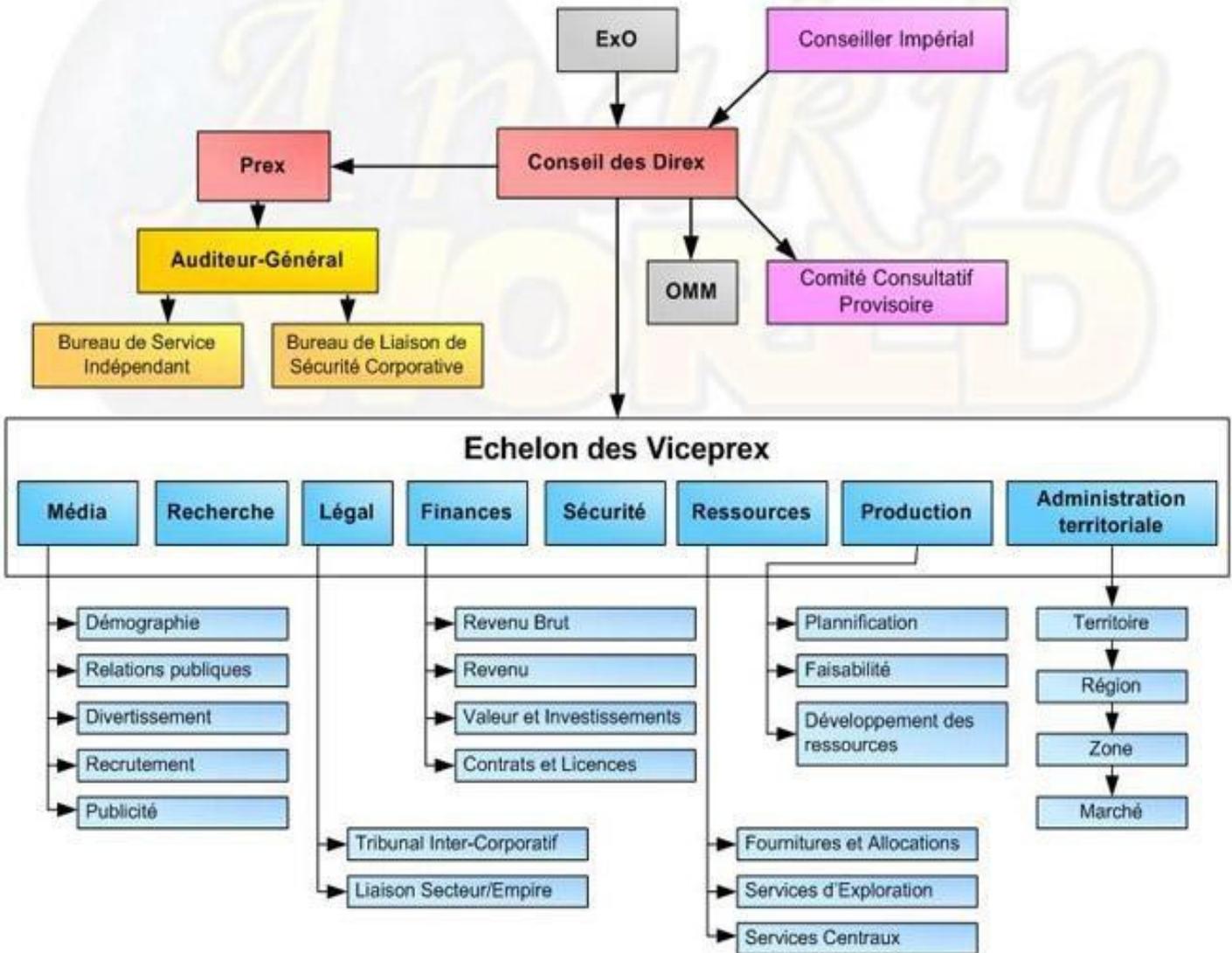
Contrôle du Marché : les importations à destination du Secteur Corporatif ne sont autorisées que si elles ont lieu en utilisant un transporteur accrédité par l'Autorité ou lui appartenant. Evidemment, d'autres mesures diverses et variées visent à interdire tout produit qui pourrait entrer en concurrence directe avec ceux de l'ASC ou de ses corporations membres. Plus précisément, les membres du Direx et divers services de leurs compagnies respectives veillent à s'accorder sur les prix, les normes de qualité et ainsi de suite... tout ce qui menace cette entente secrète est rapidement écarté. Des campagnes publicitaires constantes et l'usage intensif de messages subliminaux permettent de compléter cela et de s'assurer que l'ensemble des consommateurs du Secteur Corporatif achète ce que l'on veut lui faire acheter au prix que l'on souhaite fixer.

Contrôle de la Fiscalité : l'Autorité invente continuellement de nouvelles taxes et de nouveaux prélèvements pour "s'adapter à des circonstances exceptionnelles sur les marchés" ou "amortir l'impact d'un événement imprévu" et ainsi de suite... ce qui lui permet donc de contrôler effectivement les flux d'échanges dans son espace ainsi que les importations et exportations. L'ASC prend bien garde à ne jamais dépasser les limites au delà desquelles personne de censé ne continuerait à investir dans le "paradis de la libre entreprise" et la plupart de ces prélèvements sont ponctuels et visent surtout à contrôler et "réguler" le marché. Cet outil est surtout utilisé pour éviter que les compagnies qui investissent dans le Secteur Corporatif ne deviennent trop autonomes : d'une manière ou d'une autre, l'ASC possède ainsi le moyen de contrôler les approvisionnements, l'acheminement voire les ventes. Dans le pire des cas, lorsqu'une compagnie tente de se créer un monopole vertical (quand elle s'efforce de maîtriser l'ensemble des étapes depuis l'extraction des matières premières jusqu'à la distribution du produit fini par exemple) elle est purement et simplement nationalisée ou sujette à une multitude de tracasseries administratives pour être activement découragée s'il est préférable qu'elle demeure "indépendante" pour des questions, là encore, de relations publiques. Toutes les compagnies qui opèrent dans l'espace du Secteur Corporatif doivent également payer de lourdes taxes sur la valeur ajoutée de leurs produits (de 3 à 20% selon le produit concerné) et elles sont particulièrement pernicieuses. Par exemple : un fabricant de blasters vend un de ses produits sur le marché pour 300 cr. Les taxes lui imposent alors une augmentation de 60 cr de ce prix qui amène ainsi l'acheteur à déboursier 360 crédits pour acquérir son blaster. Les 60 cr de taxes sont directement reversées à l'Autorité du Secteur Corporatif. Lorsque le fabricant procède à ses déclarations fiscales, il doit cependant en tenir compte et ainsi déclarer 60 crédits de "bénéfices" supplémentaires pour chaque blaster vendu alors qu'il n'a jamais touché le moindre crédit de cet argent. Ainsi, l'ASC va à la fois récupérer les 60 crédits déboursés par le client et dans le même temps ajouter ces mêmes 60 crédits dans son calcul des impôts sur les bénéfices que devra verser le vendeur...

Contrôle de la Monnaie : le Crédit Impérial (ou Républicain) n'a pas cours dans le Secteur Corporatif qui dispose de sa propre devise, le Vertex. Sous forme matérielle, les Vertex se présentent comme de petites plaquettes de matière cristalline en diverses unités. Avant la bataille d'Endor, le Vertex Corporatif représentait 1.3 Crédits Impériaux mais cet écart fluctua considérablement par la suite. Dans la pratique, un service ou un produit valant X Crédits vaudra autant de Vertex mais lorsque le taux de change favorisait cette dernière monnaie, le pouvoir d'achat réel dans le Secteur Corporatif était arithmétiquement inférieur à ce qu'il pouvait être dans le reste de la galaxie... Essentiellement, ce taux de change vise à plumer les touristes et compagnies étrangères dès qu'elles mettent un pied dans le Secteur Corporatif tout en entretenant l'image d'une "monnaie forte" qui "témoigne de la puissance de l'économie du Secteur Corporatif".

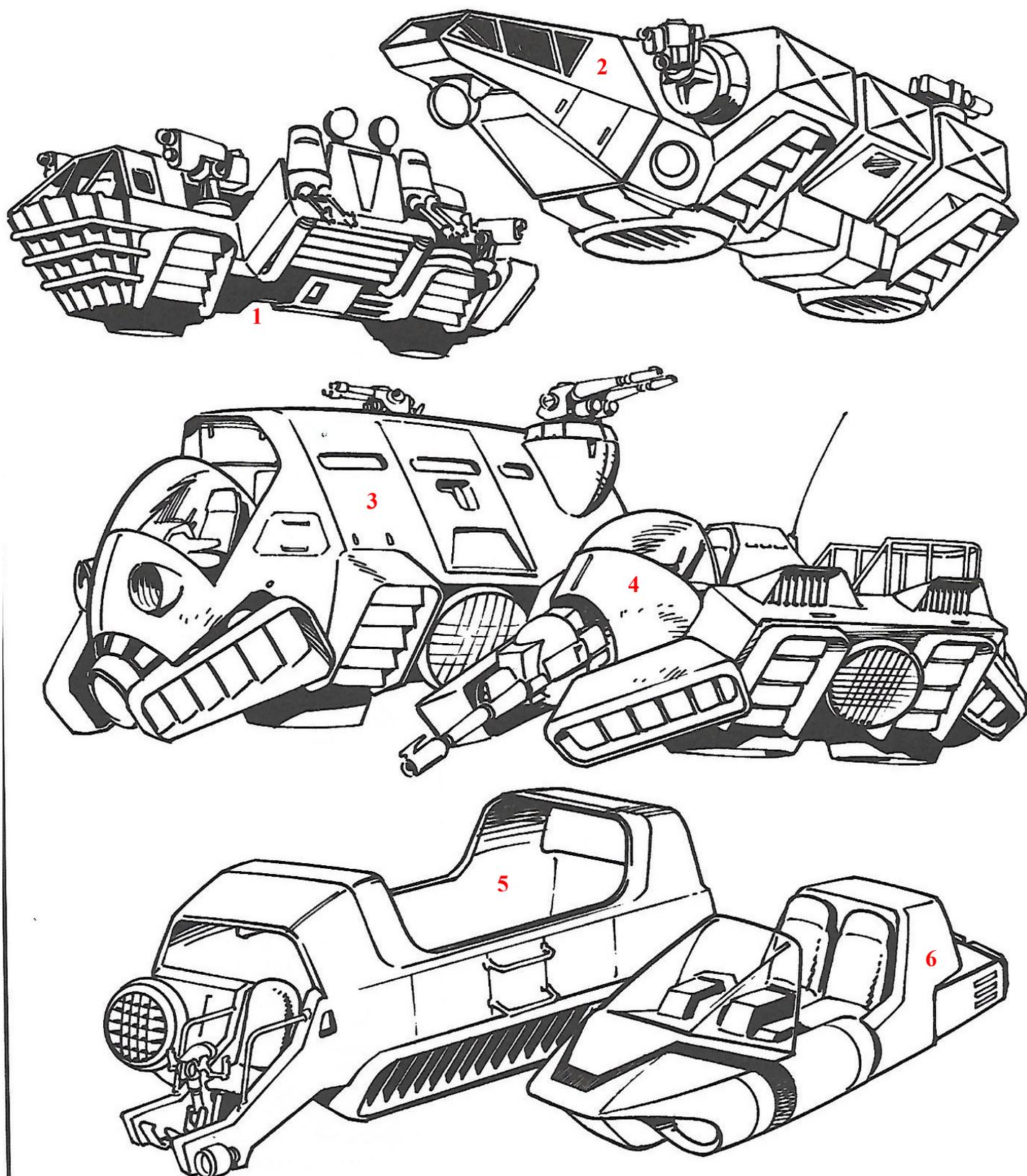


ORGANISATION DE LA CORPORATE SECTOR AUTHORITY



Technologie :

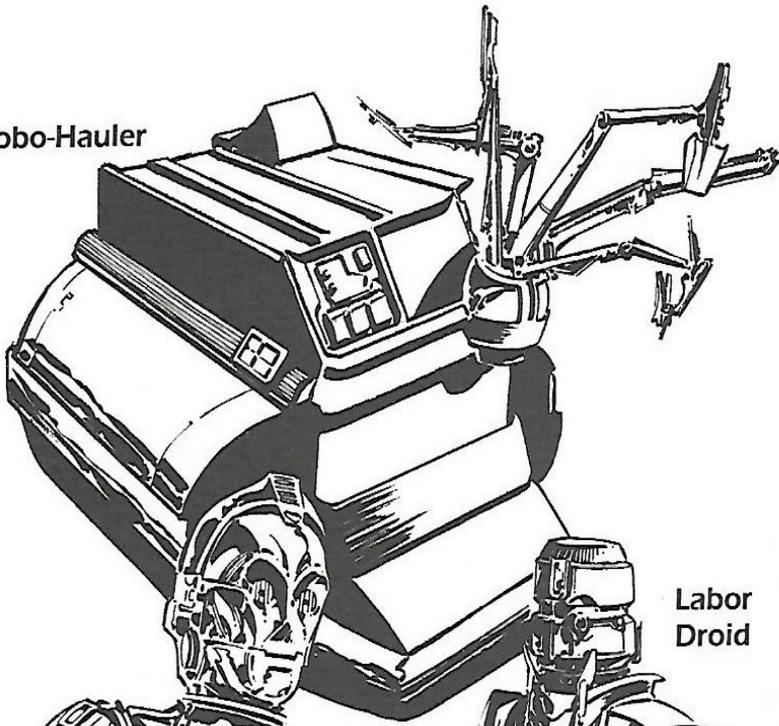
Modes de transports courants :



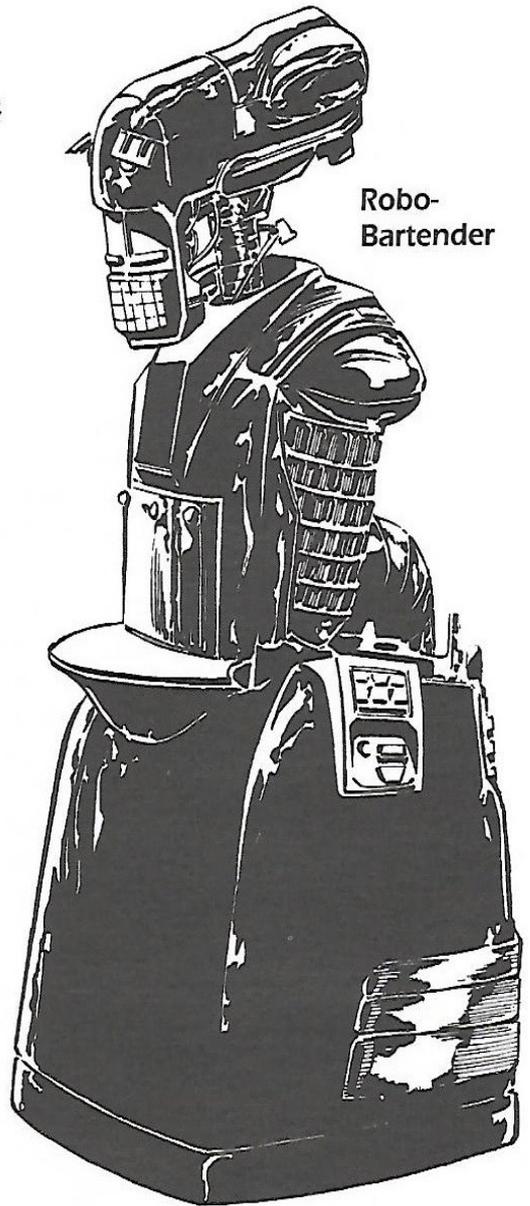
- 1- Véhicule d'intervention
- 2- Véhicule pénitentiaire pour convoi de prisonniers
- 3- Blindé speeder anti-émeutes
- 4- Véhicule de patrouille léger X-10
- 5- Barge de fret
- 6- Speeder bi-place Gravleds d'Ubbrikan

Les modèles de Droïds communs :

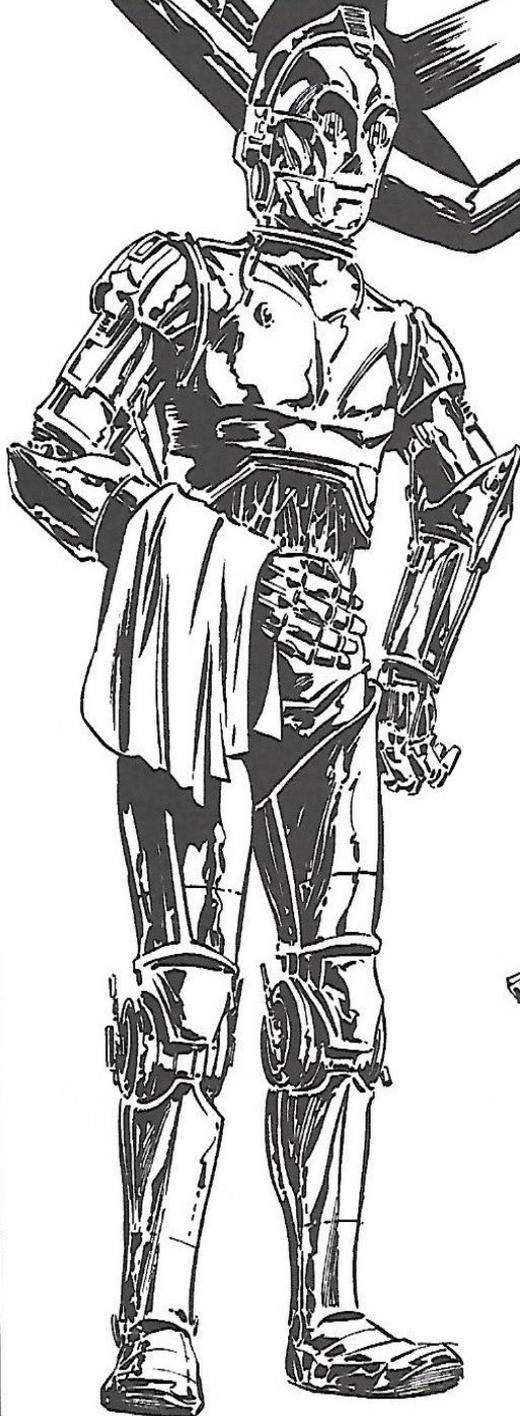
Robo-Hauler



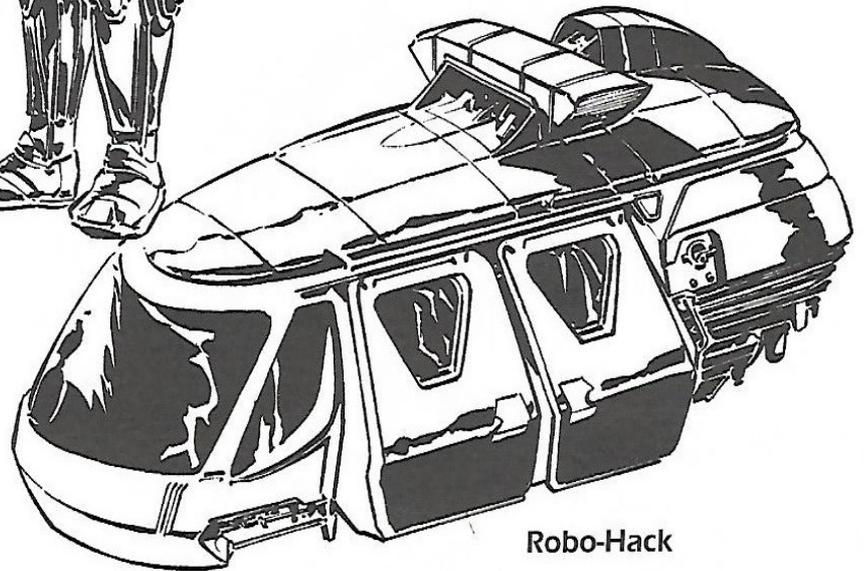
Robo-Bartender



Labor Droid



Robo-Valet



Robo-Hack

LE REPERTOIRE DES COMPAGNIES :

Les corporations fondatrices :

CYBOT GALACTICA :

Principal concurrent d'Industrial Automaton sur le marché galactique des droids bien que les deux sociétés soient présentes sur des secteurs assez différents - Cybot Galactica est une ancienne société dont l'influence est très importante dans les mondes du noyau et le secteur corporatif. Grâce à ses droïdes de protocole aussi nombreux que réputés, notamment de la série 3PO, la compagnie possède une image plutôt moderne et raffinée, bien que Cybot Galactica possède plusieurs cordes à son arc et produise des modèles de droïdes moins "fashion" mais plus utiles comme le porte-charge CLL-M2. Grâce à une réputation de fiabilité sans tâche, Cybot Galactica se paie le luxe de vendre ses produits légèrement plus chers que ses concurrents. Bien qu'en réalité, au final, les unités soient quasiment identiques pour la plupart des compagnies, le grand public semble accepter de payer plus cher pour une meilleure qualité, quand bien même elle serait illusoire.

KUAT DRIVE SYST :

La société des Chantiers Navals Kuat ("Kuat Drive Yards") est l'une des plus importantes de la Galaxie, à égalité avec la célèbre Corporation technique corellienne. Spécialisée dans la fabrication de vaisseaux lourds, CNK a gagné sa position en remportant l'appel d'offre de l'Empire concernant un croiseur lourd de combat. Face à ses concurrents, CNK propose le Destroyer de classe Impérial, qui remporte tous les suffrages au sein de l'Etat-Major. Ce marché considérable permettra à CNK de devenir un incontournable du secteur de la conception de vaisseaux de guerre. Pour honorer les commandes de la Flotte Impériale, CNK construira d'énormes chantiers spatiaux, formant un cercle en orbite de la planète Kuat. Plusieurs millions d'ouvriers travaillent dans ces chantiers pour produire les 25.000 Destroyers, durant toute la durée de la guerre civile galactique. Bien que le secteur des Destroyers Stellaires Impériaux lui prennent l'essentiel de ses ressources, CNK possède plusieurs autres types de vaisseaux à son catalogue, parmi lesquels la célèbre frégate d'escorte Nébulon B, devenue involontairement le vaisseau de prédilection de l'Alliance Rebelle, qui en fit ses bâtiments de commandement au début du conflit. Dans le secteur des croiseurs lourds, CNK est également responsable de la conception du super destroyer stellaire, bien que le premier modèle ait été construit dans les chantiers de Fondor, CNK possède également une gamme de vaisseaux légers. Le plus réputé est le vaisseau de patrouille Firespray, dont le célèbre chasseur de primes Jango Fett possédait un modèle, le Slave 1. A la mort de ce dernier, son fils Boba reprendra le métier et le vaisseau de son père, contribuant ainsi à perpétuer la célébrité du Firespray. Néanmoins ce vaisseau ne rencontrera pas le succès escompté, pour une raison paradoxale : trop armé et trop blindé pour un simple vaisseau destiné à effectuer des missions de patrouille, il rebutera les acheteurs auxquels il était destiné. Après la déroute de l'Empire lors de la bataille d'Endor, Kuat continuera à produire des vaisseaux pour la Flotte Impériale, jusqu'à ce que celle-ci soit repoussée hors des secteurs du Noyau. CNK diversifiera alors sa clientèle, alimentant entre autres la flotte de la Nouvelle République.

MERR-SONN Armement:

Importante société d'envergure galactique, Merr-Sonn Munitions est une compagnie spécialisée dans le secteur des grenades, mines, détonateurs thermiques et autres explosifs. La société possède également une importante gamme de blasters personnels et d'armes à projectiles, de canons laser pour véhicules, de pièces d'artillerie de grandes dimensions, de missiles, de turbolasers pour vaisseaux spatiaux, et même d'arme de mêlée. Pour compléter ce catalogue déjà impressionnant, Merr-Sonn vend également des armures personnelles, des générateurs d'écrans déflecteurs personnels, des systèmes de repérage électronique expérimentaux, des systèmes de ciblage et des unités de répulseur pour ses plate-formes d'artillerie lourde. En d'autres termes, Merr-Sonn Munitions fabrique à peu près tout ce qu'un esprit inventif peut imaginer pour neutraliser, tuer ou pulvériser une cible, quelle que soit sa taille. Seule la société Blastech peut se vanter de vendre plus d'armes que Merr-Sonn... Merr-Sonn Munitions est cependant leader sur le marché des armes à base de cortosis, ce matériau très rare capable de désactiver la lame d'un sabre laser. Ces armes et armures en fibre de cortosis se vendirent comme des petits pains lors des nombreuses guerres qui opposèrent les Jedi et les Siths. Et même après le dernier affrontement de grande ampleur entre ces deux camps, la campagne de Ruusan, Merr-Sonn continua de vendre un certain nombre d'objets comportant du cortosis, tels que le Fusil Scalphunter, utilisé par divers groupes de mercenaires dont les missions pouvaient les amener à croiser le chemin des Jedi, qui étaient toujours fort nombreux dans la République. Comme la plupart des fabricants d'armes, Merr-Sonn profita des nombreux

conflits qui ravagèrent la galaxie à diverses époques guerre des Siths guerres mandaloriennes qui la suivirent, la guerre des clones... Grâce à un éclatement de ses actifs fort bien pensé, Merr-Sonn évita la nationalisation sous l'Empire et traversa la guerre civile sans encombres. La société était toujours aussi active qu'avant sous la Nouvelle République, profitant sans doute d'une situation relativement instable au niveau galactique dans les années qui suivirent Endor.

RENDILI Corp. :

Figurant parmi les plus grandes sociétés de conception astronautique, la compagnie Rendili StarDrive (également parfois appelée "Rendili Propulsion Stellaire") fut mise sur pied sous la première république, et possède ses principaux chantiers navals en orbite de la planète Rendili. La société produit également un certain nombre de propulseurs sub et hyperluminiques ainsi que des stations orbitales, mais l'essentiel de son catalogue comporte des vaisseaux lourds - et généralement il s'agit de bâtiments de combat. Parmi les nombreux concepts développés par Rendili StarDrive, le plus connu est sans aucun doute le massif Croiseur Lourd de classe Cuirassé, si emblématique de la firme qu'il est plus connu sous le nom de Cuirassé Rendili.

TAGGE-CO :

La Compagnie Tagge (TaggeCo) est un des conglomérats les plus puissants et les plus diversifiés, aux mains de l'ancienne et noble Maison Tagge. La Compagnie Tagge possède un grand nombre d'entreprises par ailleurs déjà solidement implantées dans leurs créneaux respectifs. A titres d'exemples, on peut citer entre autres les Industries Lourdes de Bonadan, La Compagnie Minière Tagge, et GalResources en ce qui concerne le secteur industriel. TaggeCo détient également plusieurs constructeurs automobiles importants comme Mobquet et Trast. Enfin, la Compagnie Tagge est également la maison-mère de Biscuit Baron, la plus grande chaîne de restaurants de la galaxie et de Gowix Computers, une des vingt premières entreprises informatiques du noyau. TaggeCo a longtemps eu des intérêts stratégiques importants dans le secteur corporatiste et l'un de ses derniers présidents, fut un des principaux artisans de la naissance de l'Autorité du secteur corporatiste. La Compagnie Tagge fut à la fois une des sociétés qui investirent le plus dans cette nouvelle institution et une de celles que l'Autorité du Secteur Corporatif traita avec le plus de bienveillance. Bien qu'elle soit avant tout une entreprise commerciale, TaggeCo s'aligna ouvertement avec l'Empire et avec l'Autorité du Secteur Corporatif. Une quantité appréciable de produits TaggeCo furent d'ailleurs conçus spécifiquement à l'usage des forces impériales ou de celles de son allié le Secteur Corporatif. Étant parmi les principaux bénéficiaires de la politique d'exploitation à outrance des planètes et de leurs populations instaurée par l'Empire, TaggeCo fut en toute logique une des cibles principales de la vindicte des tribunaux et du Sénat de la Nouvelle République qui fit placer la corporation sous la tutelle d'un comité de contrôle spécial après avoir traîné la plupart de ses dirigeants devant la justice.

CHIEWAB PHARMACEUTICALS :

Plus grande corporation du secteur chimique, Chiewab possède plus de six cent systèmes planétaires, dont les revenus lui permettent de mener un ambitieux programme de recherche et d'exploration dans toute la galaxie, à la recherche de nouvelles ressources - organiques ou non - qui pourraient déboucher sur de nouvelles découvertes dans le domaine des biotechnologies. Chiewab est notamment connue pour ses nombreux modèles de médipacks et stimpacks, et possède toute une gamme de médicaments et stimulants divers. Pour certains projets qui sont parfois menés en collaboration avec d'autres compagnies, Chiewab monte fréquemment de nouvelles compagnies de toutes pièces, comme ce fut par exemple le cas pour des travaux menés en collaboration avec les labo geentech, pour lesquels la société Chiewab Nutritions fut créée. La corporation est également présente sur le marché des composants électroniques et de l'agriculture. Chiewab fut l'une des premières entreprises à investir massivement dans le secteur corporatiste, une région de l'espace dominée par le commerce et dans laquelle le gouvernement galactique n'avait que peu d'emprise. Durant la guerre civile galactique, la méga-corporation déplaça d'ailleurs la plupart de ses investissements dans ce secteur pour échapper au mouvement de nationalisation décrété par le régime impérial. Bien que la corporation n'ait jamais investi beaucoup de ressources dans le domaine militaire, l'invasion Vong démontra qu'on pouvait très bien utiliser les biotechnologies pour construire des armes très efficaces. La firme travailla dès lors de concert avec la Nouvelle République au sein d'un nouveau programme d'armes chimiques, mais ce projet tourna vraisemblablement court lorsque les extragalactiques furent finalement vaincus.

SANTHE /SIENAR Technologies :

Santhe/Sienar Technologies est en réalité une compagnie énorme, regroupant des dizaines d'entreprises spécialisées chacune dans un domaine précis, comme par exemple les Systèmes de Flotte Sienar (*Sienar Fleet Systems*, ou SFS), les Systèmes Sienar Républicains (*Republic Sienar Systems*, ou SSR) ou encore les Systèmes de Design Sienar (*Sienar Design Systems*, ou SDS), et maintes autres succursales. Toutes ces compagnies furent fondées et sont actuellement la propriété de la très puissante famille Sienar. Sienar Technologies et tous ses sous-traitants appartenant à la compagnie produisent des centaines de véhicules et d'armes différentes mais ils sont spécialisés dans le domaine de conception et construction de chasseurs stellaires, tels la série des TIE, spécialité dans laquelle ils excellent. La compagnie originale, connue sous le nom de Systèmes Sienar Républicains, a conçu et construit des milliers de vaisseaux spatiaux pour l'ancienne république pendant plus de 15 millénaires. Pendant la guerre des clones, les SSR ont également construit et vendu de nombreux chasseurs et croiseurs à la CSI, ce qui lui a valu une disgrâce de la part du Sénat. Cette politique de la compagnie conduisit le Sénat à sa fermeture définitive peu de temps avant la prise de pouvoir finale de Palpatine. La compagnie et toutes ses possessions (brevets, usines, chantiers...) furent absorbées par la flotte de l'Ancienne République. Cependant peu de temps après la prise de pouvoir du nouvel Empereur Palpatine, les SSR furent réintroduits par un ordre direct de l'empereur. Ce dernier savait avec quelle efficacité cette compagnie travaillait et quelle qualité de vaisseaux elle pouvait fournir à son Empire émergent. Renommée Systèmes de flotte Sienar (SFS), la compagnie fut placée sous le contrôle de Raith Sienar et devint très rapidement un des constructeurs le plus productif de tout l'Empire, en concurrence avec Les chantiers de Kuat. Alors qu'elle possédait un contrat d'exclusivité avec l'Empire, SFS inventa et perfectionna à l'extrême une toute nouvelle génération de moteurs : les doubles moteurs ioniques, d'où le nom de TIE (*Twin Ion Engine*) qui ont permis à la compagnie de produire en masse les agiles chasseurs TIE de l'Empire. Basé sur les points fort du chasseur TIE, SFS a mis au point toute une gamme d'appareils performants et peu coûteux. Toujours sur le modèle du chasseur TIE, SFS a également créé toute une série d'appareils plus spécialisés. Une des filiales la moins connue SFS, et qui a pourtant fait beaucoup pour la galaxie, est sans doute les Systèmes de Design Sienar (SDS), qui s'est beaucoup occupé du développement de technologies expérimentales et qui n'a conçu et construit qu'un seul et unique navire pour un acheteur dont personne à l'époque ne savait rien. Les Systèmes de Flotte Sienar, qui étaient considérés comme un simple projet de Raith Sienar, opéraient en réalité dans un environnement de secret-défense. Leurs recherches s'effectuaient dans des laboratoires cachés aux quatre coins de la galaxie. Chacun des prototypes de SFS était plus qu'unique, ils étaient équipés de technologies qui restèrent inconnues pendant des dizaines d'années. Ce fait fut accentué par la mort de Palpatine qui emporta avec lui nombre de ces secrets. En réalité, des centaines de prototypes ont été conçus par les ingénieurs parmi les plus doués de la galaxie .



SIENAR FLEET SYSTEM :

Sienar Fleet Systems a fabriqué une grande partie des navettes militaires et des péniches de débarquement de la République pendant la guerre des clones. L'essor de l'Empire a vu Sienar acquérir des actifs clés et des ingénieurs anciennement employés par KDY, ce qui a conduit à la conception et à la fabrication de la ligne TIE. L'un des principaux fabricants militaires de l'Empire, Sienar Fleet Systems a aussi développé des technologies telles que le traqueur XX-23 S-thread. Avec l'expansion rapide de l'Empire et cherchant à resserrer son emprise sur les planètes de la galaxie, Sienar a activement cherché de nouveaux sites pour ses usines, en construisant plusieurs sur le monde de la Bordure Extérieure de Lothal. Auxquelles s'ajoutent la Banque du Noyau et les entreprises Ayelixe/Krombine Textiles, Millenium Entertainements. Ces corporations en tant que co-fondatrices de la Ligue Corporatiste sont membres de droit du Direx, l'organe de direction de l'ASC.

- Les autres corporations membres :

la Corporation Technique Corellienne :

Basée comme son nom l'indique sur Corellia, la Corporation Technique Corellienne fait partie des plus anciens fabricants de vaisseaux stellaires de la galaxie, et aussi l'un des plus importants en nombre de modèles et en taille. Disposant d'environ 3.650 docks de construction, la CTC puise ses origines au début de la République, et a toujours bénéficié de sa position géographique avantageuse, près des mondes du noyau. Majoritairement peuplée d'humains, Corellia dispose ainsi d'une longue et glorieuse histoire spatiale, et la plupart des pilotes les plus connus sont corelliens. Il est donc tout naturel de retrouver la marque de la CTC un peu partout dans la galaxie, que ce soit dans les mondes modernes du Noyau ou bien sur les planètes les plus reculées de la Bordure Extérieure. Le succès incroyable de la Corporation Technique Corellienne peut s'expliquer de plusieurs façons, et notamment par des choix stratégiques auxquels le constructeur est toujours resté fidèle et que l'on peut résumer en un mot : la modularité. La plupart des vaisseaux corelliens, en plus d'être d'une manière générale de bonne qualité et sans réels défauts de conception, sont en effet modifiables dans de larges proportions, et sont très tolérants vis-à-vis du "bricolage" et des pièces détachées que les capitaines plus ou moins fortunés ne manquent pas de rajouter ici et là. Car si dans les Mondes du Noyau il est facile de trouver des pièces détachées recommandées par le constructeur - ou mieux encore, provenant directement des ateliers dudit constructeur - il est en revanche beaucoup plus difficile de se procurer les "bonnes" pièces dans des régions plus reculées, qui n'ont pas le même niveau de développement et les mêmes accès commerciaux. Pour la plupart des capitaines indépendants et des petites sociétés de transport de fret, il est donc essentiel de pouvoir s'appuyer sur des vaisseaux pouvant non seulement être facilement modifiés, mais aussi et surtout d'avoir à disposition des appareils acceptant toutes sortes de composants d'autres compagnies. Les vaisseaux corelliens sont à ce titre particulièrement prisés des capitaines de cargo car on peut les bricoler à peu près de n'importe quelle façon. Contrairement à ses principaux "concurrents", la Corporation Technique Corellienne n'a majoritairement produit dans son histoire que des vaisseaux destinés au marché civil, et principalement des cargos de tonnage léger ou moyen. La plus célèbre série de navires de transports de la galaxie, la YT, fut conçue sur Corellia et donna naissance à quelques vaisseaux célèbres. Cette série fameuse n'est pas la seule issue des chantiers corelliens, et de nombreux autres appareils civils de transport de fret comme la série "Action" qui comporte notamment le modèle IV, dans une catégorie supérieure, est également très connue sur le marché et bon nombre de sociétés commerciales font appel à ces appareils pour convoier toutes sortes de marchandises à travers la galaxie. Il existe quantité d'autres modèles construits par la firme et il serait trop long et fastidieux de tous les classer ici. Si la CTC tire l'essentiel de son chiffre d'affaire du marché civil, elle n'exclut pas pour autant d'autres options et il est arrivé dans l'histoire que la société corellienne remporte des appels d'offre pour des appareils militaires. Ce fut le cas notamment lors de la guerre des clones. Plus récemment dans l'histoire, la Corporation Technique Corellienne développa un modèle de navire de transport armé très performant et qui connut un succès important : la corvette CR90 et prit le surnom de "Forceur de Blocus". Cet appareil resta en service pendant de nombreuses années et constitua en son temps une vitrine du savoir-faire corellien. La Corporation Technique Corellienne dispose également d'une gamme militaire dénommée "CC", qui comporte un nombre de modèles assez restreints mais d'excellente qualité.

Lerrimore Droids était une entreprise de fabrication de droids.

Duct Unlimited était une entreprise de fabrication responsable de la production de divers systèmes de support de vaisseau, y compris de survie et des systèmes de chauffage et de refroidissement. Les filiales de Duct Unlimited ont produit des systèmes similaires pour les marchés résidentiels et industriels, y compris les colonies en milieu hostile. Duct était l'un des premiers sponsors de l'ASC.

zZip Product Concepts Ltd.

C'est une société spécialisée dans la fabrication de produits de luxe pour les riches, y compris des produits pharmaceutiques. Les véhicules considérés comme robustes et à la mode étaient la signature de l'entreprise; Parfois, ces véhicules étaient également fabriqués à la main et étaient spécialement conçus pour des clients fortunés. Cette Sté était l'un des contributeurs originaux de l'ASC, mais a été mis à niveau en sponsor votant. Filiales de zzip incluses.

Plexgrove Combine : conglomérat financier et bancaire qui offrait des services de bas et moyen niveau. Ils avaient la réputation de faire des investissements judicieux et d'aider les entrepreneurs et les propriétaires de maison en faisant un effort supplémentaire. Plexgrove a conçu plusieurs systèmes bancaires et monétaires et a supervisé tous les services financiers non assurés par la banque du noyau.

Arcon Multinode Agricorp , communément appelé simplement Arcon Multinode , c'était une grande entreprise agricole et agroalimentaire appartenant à Corellia durant l'ère républicaine et de son successeur, l'Empire. Arcon faisait partie du groupe original de sponsors contributeurs qui ont investi dans l'ASC et ont été mis à niveau en sponsor votant. Cela signifiait que la société bénéficiait de tarifs réduits sur les produits provenant du secteur corpo. Elle possédait également Flangth 2Go, la deuxième plus grande chaîne de restauration rapide de l'Empire.

Industrial Automaton

La firme Industrial Automaton fait partie de ces quelques mégacorporations, qui dominent la vie économique galactique depuis des siècles. Elle est apparue environ 900 ans avant la Bataille de Yavin, d'une fusion entre deux autres sociétés, Industrial Intelligence et Automata Galactica. Après une longue période de consolidation, la nouvelle entreprise a pris son envol et a très vite acquis une part substantielle du marché des droïdes. Aujourd'hui, beaucoup d'analystes la placent devant sa rivale de toujours, Cybot Galactica. Acteur économique clé, Industrial Automaton a été l'une des premières entreprises à participer à la naissance de ce qui deviendra ensuite le Secteur corporatiste. Si sa taille et sa richesse lui évitèrent d'être nationalisée par l'Empire, elle n'en dut pas moins sacrifier à quelques arrangements pour éviter les ennuis avec le nouveau régime. Après Endor, Industrial Automaton tenta de se rapprocher de la Nouvelle République et en reçut de nombreux contrats. En contrepartie, la firme fournit l'unité R7 qui fut installé sur les nouveaux chasseurs Aile E. La production de l'entreprise est très diversifiée, ce qui lui a valu de ne pas subir le sort de nombreuses autres entreprises, trop dépendantes de quelques produits. Industrial Automaton est très présente dans le vaste secteur des droïdes dits utilitaires. Deux types de droïdes constituent la vitrine de la firme : les droïdes médicaux et les astromécanos. Les droïdes astromécanos ont bouleversé le marché et la navigation spatiale. Industrial Automaton a vendu des milliards de ces droïdes, profitant des crises. Les droïdes médicaux sont une autre spécialité d'Industrial Automaton. Ces droïdes ont rapporté de gros bénéfices à l'entreprise, qui a pu ainsi élargir sa sphère d'activité, via le biais notamment de partenariats avec des entreprises médicales, en revanche, un seul secteur a totalement échappé à la firme, et ce malgré les efforts de l'entreprise. Jamais Industrial Automaton n'a pu investir le lucratif marché des droïdes de protocole, quasi-monopole de Cybot Galactica.

Kroeskin Fabrications était un fabricant de placage céramique pour les droids , les véhicules et les navires. Le fabricant était également l'un des premiers sponsors contributeurs de l'ASC, d'où l'on pouvait déduire que Kroeskin était un acteur majeur du marché. L'entreprise s'est spécialisée sur le marché des minerais et minéraux pour fournir aux produits une protection stable et relativement peu coûteuse.

Novaplex était une chaîne d'hôtels de luxe répandu à l'échelle de la galaxie. L'un de ces hôtels se trouvait sur la planète Coruscant.

Red Star Shipping Lines

Entreprise de transport de marchandises fondée vers 400 avant Yavin, Red Star Shipping Lines opérait majoritairement dans le noyau, mais contrôlait également une partie du transport vers la bordure extérieure. Vers -350, elle fut accusée, avec les Transports Ororo, d'entente pour le partage du transport. Cette accusation coïncida d'ailleurs avec la création de la fédération du commerce, chargée de casser cette situation d'abus de pouvoir, avec le succès que l'on sait... Après la proclamation de l'Empire, Red Star put enfin prendre sa revanche lorsque les biens de la Fédération furent nationalisés sur ordre de l'Empereur Palpatine. Ainsi, sous

l'Empire, le conglomérat possédait une douzaine de nœuds de transport où transitait chaque jour des milliers de transports en partance pour différents points de la galaxie. Du fait des nombreux contrats passés avec le Centre Impérial.

Kuat Systems Engineering

Fondée peu avant la guerre des clones par sa société-mère, dans un effort visant à diversifier les activités de cette mégacorporation, Kuat Systems Engineering est une société de conception astronautique réputée pour l'excellente qualité de ses appareils mais aussi par des prix plus importants que la moyenne. Kuat Systems Engineering développa, très rapidement après sa création, des appareils qui devinrent très connus ainsi qu'une petite flottille de vaisseaux de patrouille. Bien que d'excellente facture et reconnus par la communauté des ingénieurs aérospatiaux comme des petits bijoux de technologies, les concepts de KSE ne parvinrent jamais à acquérir la notoriété suffisante pour atteindre un nombre de ventes conséquent. Ces relatifs échecs commerciaux finirent par laisser les dirigeants de Kuat Drive Yards, qui reprirent le contrôle total de leur filiale et réorganisèrent sa production vers la conception de kits d'améliorations pour vaisseaux, activité que KSE occupa durant quasiment toute la guerre civile galactique. Peu avant Endor, la société fut rachetée par un mystérieux groupes d'investisseurs vaathkree, qui entretenaient dans le plus grand secret une relation avec les Rebelles. Immédiatement après la mort de l'Empereur, Kuat Systems Engineering devint donc fort logiquement une fervente supportrice de la Nouvelle République sitôt le nouveau gouvernement formé. Revenue à la conception astronautique, KSE ne changea pas pour autant de réputation en raison des critères de qualité très stricts des Vaakthrees, qui imposèrent des prix toujours assez élevés.

Les Corporations indépendantes :

Arakyd Industries

Petite entreprise si on la compare aux mastodontes du secteur, Arakyd Industries n'en est pas moins une société connue. Malheureusement, pas uniquement pour de bonnes raisons. Arakyd a longtemps végété à l'ombre de ses consœurs de taille galactique et n'a guère fait parler d'elle. Quand Palpatine accéda au pouvoir en tant qu'Empereur, les dirigeants d'Arakyd prirent une excellente décision en apportant leur soutien au tout nouveau régime. Ils s'attirèrent ainsi la bienveillance des Impériaux, qui s'intéressèrent alors à ses productions. Arakyd en tira une grande prospérité, obtenant une bonne part des premiers contrats impériaux en matière d'armement. Les liens étroits d'Arakyd avec les dirigeants impériaux lui valurent d'être considérée dans certains cercles comme une entreprise scélérate, au même titre que Sienar. Si le chiffre d'affaires de l'entreprise n'en souffrit pas, sa notoriété fut entachée. Après Endor, Arakyd choisit d'abandonner l'Empire. Mais cette dernière ne put s'empêcher de regarder l'entreprise avec méfiance, du fait de ses liens privilégiés avec le régime honni et de certaines de ses réalisations. Arakyd Industries produit essentiellement des Droids. Arakyd a fait une incursion dans les droïds protocolaires. Enfin, l'entreprise est aussi présente dans le secteur de l'armement. On lui doit notamment des systèmes d'armement automatiques droïdes à cerveau amélioré et toute une gamme de projectiles pour chasseurs.

Baktoid :

Cette très grosse corporation spécialisée dans le domaine militaire, fut le principal fournisseur d'armes terrestres de la Fédération du Commerce lorsque celle-ci commença sérieusement à s'armer, plusieurs décennies avant l'Empire. Baktoid fournit ainsi nombre de véhicules terrestres à la Fédération, qui fit notamment un "essai" grandeur nature de l'efficacité de son armée lors de la bataille de Naboo. BAW possède une société-soeur, spécialisée dans les droïdes de combat, nommée Baktoid Combt automata. Lorsque la Fédération du Commerce intégra la CSI et qu'éclata la guerre des clones, Baktoid continua de fournir abondamment son riche client et créa à cette époque de nouveaux modèles de blindés. Sous l'Empire, Baktoid subit de plein fouet la défaite de la CSI et la disparition de la Fédération du Commerce, et ses ventes chutèrent gravement- bien que l'on ne note pas de faillite de la société. Même à cette époque, on pouvait toujours trouver du matériel de guerre estampillé Baktoid dans la bordure extérieure (Note du Rédacteur : certaines sources indiquent que Baktoid Armor Workshop a été dissoute par la Fédération du Commerce suite à la bataille de Naboo en faisant passer cette société pour le principal responsable de la guerre, mais que ses produits ont continué de sortir des chaînes de production sous une autre forme). Baktoid possède à son catalogue un certain nombre de véhicules militaires, qu'ils soient terrestres, aériens ou sur répulseurs. Ces engins divers ont au moins une caractéristique commune : ce sont tous des engins pilotés par un cerveau droïde autonome, ou par un équipage de droïdes de combat.

Athakam MedTech :

Leader sur le marché des fournitures médicales, la société Athakam MedTech débuta son histoire en commercialisant des medpacks, qui constituait à l'époque un marché très lucratif. Depuis, la société s'est considérablement diversifiée, notamment dans le domaine des équipements automatiques. Si l'on excepte de brèves recherches dans le domaine des armes chimiques, Athakam MedTech est une compagnie foncièrement pacifiste qui a toujours refusé de s'allier officiellement avec un quelconque gouvernement ou groupe politique. Au début de la guerre entre les Rebelles et l'Empire, Athakam MedTech accorda une importante aide humanitaire à la princesse Leia, qui alimentait à cette époque les diverses planètes dans le besoin avant que sa couverture d'agent de l'Alliance ne tombe. Par la suite, quand les affrontements s'intensifièrent encore, certains cadres de la compagnie rompirent avec leur politique neutre et approvisionnèrent secrètement l'Alliance dans une certaine mesure, les besoins médicaux du mouvement rebelle étant importants. Dans le même temps cependant, l'essentiel de la production d'Athakam profitait aux compagnies de Stormtroopers impériaux. Athakam est étroitement liée à l'Académie Médicale d'Etat de Rhinnal ("Rhinnal State Medical Academy", ou RSMA), qui fournit l'essentiel de l'effort de Recherche & Développement de la compagnie. Ensemble, les deux groupes ont ainsi produit les plus fameuses avancées technologiques dans le domaine médical, tels que des ordinateurs de microchirurgie, des implants cybernétiques, des chambres hyperbares, ou encore divers détecteurs.

Bespin Motors

Ancienne filiale d'Incom, la société Bespin Motors fut mise sur pied spécialement pour la construction de la fameuse Cité des nuages, sur Bespin. Peu après la chute de la République, lorsqu'il apparut inévitable aux dirigeants d'Incom que leur société allait être nationalisée, ces derniers firent leur possible pour "sauver" leur entreprise à leur façon, et l'un des moyens qu'ils utilisèrent fut d'organiser la vente de Bespin Motors pour que la compagnie échappe aux griffes de l'administration impériale. La Cité des Nuages étant florissante, et Bespin Motors ayant désormais acquis une complète autonomie, la nouvelle société se réorienta vers la Recherche & Développement dans le domaine des airspeeders adaptés au vol en très haute altitude, et plus précisément des voitures des nuages. Un secteur dans lequel Bespin Motors devint rapidement le leader incontesté grâce notamment à son célèbre modèle à double nacelle Storm IV.

BioTech Industries

Figurant parmi les entreprises leader dans le domaine de la cybernétique, BioTech Industries talonne de près les grosses sociétés sur le marché des fournitures médicales à l'échelle galactique. BioTech est notamment spécialisée dans les implants de bio-ordinateurs, des machines miniaturisées et ultra-modernes oeuvrant dans le domaine médical. La compagnie fabrique également diverses prothèses capables de remplacer des membres amputés tels que des mains artificielles, mais aussi des organes artificiels pour plusieurs centaines d'espèces différentes. Son médipack FastFlesh, capable de synthétiser de petites quantités de peau pour les soins d'urgence, est également un produit phare de la société, tout comme le modèle d'unité cyborg Aj6, utilisé un peu partout dans la galaxie. Bien que BioTech soit l'un des leaders sur le marché de la cybernétique, la compagnie est plus connue du grand public pour sa large gamme de scanners médicaux et de médipacks. Mais tout comme Athakam MedTech ou d'autres compagnies pharmaceutiques, BioTech n'a pas encore été en mesure d'investir le marché du Bacta, dominé entièrement par Zaltin. Bien que BioTech Industries travaille en général de façon indépendante, il lui est arrivé à l'occasion de participer à des projets communs avec d'autres compagnies au sein de joint-ventures, comme Neuro-Saav ou la Tagge-Co. Projets qui ont notamment permis à BioTech de bénéficier d'importantes avancées technologiques et de progresser dans le domaine de la cybernétique, et de donc de gagner de larges parts de marché.

BlasTech Industries

Synonyme de "blaster" à elle toute seule, la société BlasTech Industries est le leader sur le marché des armes individuelles s'appuyant sur la technologie du blast énergétique. Parmi les personnes exerçant un métier qui requiert le port d'une arme, rares sont ceux qui n'ont jamais possédé un BlasTech un jour ou l'autre. La compagnie produit en effet la plus large gamme de pistolets et fusils blasters dans toute la galaxie, et possède même une certaine réputation sur le marché de l'artillerie légère et des armes lourdes de vaisseaux, comme les canons laser et ioniques. Durant la guerre civile, et comme la majorité des fabricants d'armes, BlasTech refusa de rejoindre ouvertement l'Empire- tout en lui vendant de larges quantités d'armes. Dans le même temps, BlasTech continua d'approvisionner le marché civil avec des armes de moindre puissance. A l'époque de

l'invasion Vong, BlasTech travaillait déjà main dans la main avec la Nouvelle République, et lui fournit d'importantes quantités d'armes pour lutter contre les extragalactiques.

Borstel Galactic Defense

plus communément désignée sous le nom de Borstel, est une société de grande renommée produisant essentiellement des systèmes défensifs et surtout offensifs dans le domaine spatial. La mégacorporation est surtout connue pour son important catalogue d'armes lourdes et légères. Comme la plupart des autres compagnies impliquées dans le domaine militaire, Borstel profita à plein de l'arrivée de l'Empereur au pouvoir, et passa de nombreux et lucratifs contrats avec la Marine Impériale. La construction de la première Etoile noire fut également un marché juteux pour Borstel, qui fut chargée d'équiper la station avec ses batteries ioniques MS-1.

Byblos Drive Yards

Société de conception astronautique basée sur la planète Byblos et vieille de plusieurs milliers d'années, Byblos Drive Yards fabrique essentiellement des vaisseaux de transport de fret et des bâtiments industriels. Pour l'essentiel, Byblos n'est pas réputée pour l'excellence de ses appareils, mais certains acheteurs apprécient sans aucune doute la facilité avec laquelle les techniciens de la société peuvent modifier leurs vaisseaux - souvent pour y rajouter des équipements illégaux - moyennant dessous de table. La société ne possède cependant aucun produit phare.

Carbanti United Electronics

Entièrement dédiée à la fabrication de systèmes électroniques de détection, Carbanti United Electronics est un très bon exemple de ce que la spécialisation à outrance peut apporter : au lieu de jouer la diversification comme la plupart des autres compagnies, Carbanti ne travaille en effet quasi-exclusivement que sur le segment des senseurs, mais a réussi le pari audacieux de placer ses équipements dans la plupart des vaisseaux en service et ils sont nombreux - en travaillant en étroite collaboration de grands fabricants de vaisseaux. Au plus fort de la guerre civile, Carbanti s'appuya sur son expertise dans les senseurs pour mettre sur le marché une nouvelle gamme de systèmes de brouillage, qui fut vendue majoritairement à des organisations plus ou moins en lutte contre l'Empire, comme des mercenaires, des contrebandiers, mais aussi l'alliance Rebelle

Cestus Cybernetics

Cestus Cybernetics, société de conception de droïdes fut en effet fondée sous par un groupe d'ingénieurs de Cybot Galactica ayant purgé des peines de prison sur Ord Cestus, qui possédait un pénitencier depuis l'An 321 avant la bataille de Yavin. Après la libération des ingénieurs, la corporation Cestus Cybernetics fut créée et l'un des premiers modèles à sortir de ses ateliers fut le Droïde de Sécurité Cestan. Par la suite, Cestus Cybernetics s'ouvrit sur le reste de la galaxie en sous-traitant la fabrication de ses produits à la société Baktoid, membre du Techno-syndicat. Après la défaite de la Fédération du commerce en -32, et en raison des sanctions qui frappèrent l'organisation neimodienne, Cestus Cybernetics connut une période de vaches maigres. Durant la guerre des clones toutefois, la société revint en force sur le devant de la scène avec ses incroyables "Tueurs de Jedi"...

Chedak Communications

C'est un conglomérat galactique possédant des titres dans un grand nombre de sociétés très diversifiées, bien qu'au final Chedak se concentre sur le marché des communications. On retrouve la marque sur de très nombreux modèles de comlinks personnels, transrécepteurs subspatiaux et autres holoprojecteurs. Au gré de sa croissance, Chedak a également pris des parts sur le marché des canaux de distribution subspatiaux et de plusieurs studios d'émissions de variétés diffusées sur l'holonet. Sous le règne de Palpatine, avec des médias et des communications galactiques étroitement surveillés, la demande d'holoprojecteurs et autres équipements de diffusion décru considérablement. A contrario, la formation de la Nouvelle République marqua un grand élan du public pour l'accès aux moyens de communication autrefois bridés par l'Empire. Chedak bénéficia également des dernières luttes contre les vestiges impériaux, qui furent largement couvertes par ses chaînes HoloNet. A l'époque de l'invasion des Vongs, on retrouvait également bon nombre de reporters de Chedak dans les rangs de l'armée néo-républicaine...

Chempat Engineered Defenses

Cette entreprise est le fruit du partenariat entre deux grands fabricants de vaisseaux, la corpo tech corellienne et les chantiers de Kuat, Chempat est une société implantée dans le secteur des écrans défecteurs d'entrée de gamme. Le résultat est à la hauteur des initiateurs du projet, car les produits estampillés Chempat sont non seulement bon marché, mais ils sont surtout efficaces et de bonne qualité. On retrouve tout naturellement des écrans défecteurs Chempat sur bon nombre de vaisseaux corelliens et kuatis, mais aussi sur d'autres appareils célèbres comme le aile X et son célèbre modèle "défenseur", ou encore le chasseur-bombardier aile Y. Chempat Engineered Defenses est également présente sur le marché des senseurs et des systèmes de propulsion pour vaisseaux, mais ce secteur reste marginal face à celui des écrans défecteurs.

Colicoid Creation Nest

Cette entreprise fabrique des centaines de modèles de droïdes et autres systèmes automatisés, le caractère agressif de cette espèce restreint considérablement les ventes à l'export, et peu de personnes pouvaient se vanter avant la guerre des clones de connaître les créations de cette espèce insectoïde. Une génération avant le déclenchement de ce grave conflit, une guerre civile ravagea Colla IV, suite à laquelle les Colicoïdes modifièrent leur organisation sociale pour se regrouper en nids ou ruches spécialisés. Parmi ces groupes, la Ruche de Création Colicoïde ("Colicoid Creation Nest") se spécialisa dans la fabrication de produits de haute technologie, ce qui inclut des droïdes. En raison de la propension au combat des Colicoïdes, il n'est pas étonnant de constater que les seules créations qu'on leur connaît soient des modèles militaires.

CoMar Weapons

Spécialisée dans le domaine de la défense planétaire, la société CoMar Weapons dispose de deux gammes de produits radicalement opposées mais qui sont finalement complémentaires : des écrans-défecteurs planétaires d'une part, assez résistants pour protéger des planètes contre des bombardements planétaires, et une série de pièces d'artillerie anti-spatiales d'autre part. Ces deux gammes permettent ainsi de former un rideau défensif tout à fait appréciable permettant de repousser des appareils se trouvant en orbite basse. La plupart des armes de CoMar Weapons reposent sur la technologie du blaster, mais la société possède aussi une gamme de lance-missiles à son catalogue. CoMar dispose pour fabriquer ses produits de plusieurs centaines de sous-traitants, afin de se concentrer sur la technologie principale de ses systèmes de défense. Les composants "accessoires" de ses produits, comme les générateurs d'énergie et les systèmes de visée, sont ainsi fabriqués par des sociétés tierces.

Conglomérat de Défense Drearien

C'est un fabricant d'armes de taille moyenne surtout connu pour sa gamme de pistolets blasters personnels, mais la compagnie produit également des fusils blaster, des grenades, des missiles et d'autres armes encore. La politique interne du Conglomérat de Défense Drearien s'appuie sur la signature d'arrangements profitables avec d'autres compagnies bien plus larges afin de se délester du processus de fabrication, et se focaliser sur la conception elle-même.

Core Galaxy Systems (CGS)

Société de conception astronautique incontournable à l'époque de la guerre des Siths, Core Galaxy Systems (CGS) était la principale rivale de Corellia StarDrive. CGS disposait de bureaux sur tous les mondes importants du noyau, et tentait par tous les moyens de s'étendre au-delà des frontières de la république de l'époque. En raison de sa rivalité avec Corellia StarDrive, CGS employait toutes sortes de personnes plus ou moins recommandables : aussi bien des explorateurs chargés de trouver de nouvelles ressources naturelles dans les systèmes inexplorés, que des espions chargés de lui rapporter les activités de sa rivale. Bien longtemps après sa création, en l'an -500, la compagnie fut rachetée par sa rivale Kuat Drive Yards.

Corellia StarDrive

Basée sur Corellia, c'est une société de conception astronautique qui fut florissante à l'époque de la guerre de sSiths, environ quatre millénaires avant l'Empire. Entrée à l'époque dans une véritable guerre commerciale contre sa rivale CGS, Corellia StarDrive était le principal fournisseur de vaisseaux militaires de la République Galactique. La société était également connue pour embaucher de nombreux pilotes d'essai afin de tester ses innombrables concepts - une profession risquée mais fort lucrative. Hélas pour elle, Corellia StarDrive eut à déplorer une perte inestimable lorsque sa principale équipe de recherche & développement fut tuée dans un

tragique accident de navette. La société ne parvint pas à s'en remettre et fut par la suite rachetée par la Corpo Tech Corellienne après une longue et irrémédiable chute...

Corellian Arms

C'est une petite filiale indépendante de l'immense Corpo corellienne, spécialisée dans la conception et la fabrication d'armes personnelles. La compagnie ne travaille que sous contrat, principalement avec des forces de sécurité planétaires, et s'appuie la plupart du temps sur des concepts existants en les modifiant pour les besoins du moment, plutôt que de développer ses propres armes à cent pour cent.

Incom

Un des leaders sur le marché des vaisseaux spatiaux depuis plus de 2000 ans. La société a notamment produit les appareils parmi les plus connus et les plus rentables de la Galaxie. Lorsque l'ancienne république s'écroule, Incom choisit ne pas s'attarder sur des considérations politiques et continue à produire pour le nouveau régime. Les ingénieurs d'Incom, scandalisés par la brutalité de l'Empire et l'attitude passéiste de leur entreprise, décident de passer à la Rébellion en emportant avec eux les plans d'un nouveau chasseur destiné à la flotte impériale, le aile X-T65. En réaction, l'Empereur fait immédiatement nationaliser Incom. Depuis ce moment, la société ne produit que peu de nouveaux modèles, et se concentre plutôt sur le secteur de l'après-vente et sur des commandes spéciales de l'Empire.

Kazellis

La Corporation Kazellis est une firme du secteur de Kathol, dont la politique fut dès sa création de construire des appareils peu onéreux, fiables et utilisables sur des mondes ne disposant pas de chantiers navals ou d'ateliers modernes. Grâce à cette philosophie, la Corporation Kazellis devint très vite un acteur incontournable sur le plan local, sans toutefois pouvoir égaler de grands noms. La gamme de vaisseaux estampillés Kazellis devint rapidement populaire le long de la route commerciale de Rimma et la société se développa en conséquence, ouvrant des succursales et des stands d'exposition sur des planètes telles que Kal'Shebbol ou même Eriadu, la capitale du secteur Seswenna. Les plans de la Corporation Kazellis étaient à cette époque, peu avant l'Empire, de s'appuyer sur leur dernier concept, pour développer une gamme d'appareils de transport de fret lourd et de conquérir des parts de marché dans ce secteur. Malheureusement, l'arrivée de l'Empire dans le secteur Kathol marqua la fin de ces ambitions. Le Moff exigea à ce moment que toutes les compagnies d'ingénierie spatiale du secteur accordent des droits spécifiques à l'Empire, et notamment des prix très en dessous du marché pour les réparations et les pièces détachées. Les dirigeants de Kazellis, qui étaient déjà on ne peut plus compréhensifs au niveau des prix dans le Secteur Kathol, et qui avaient pour philosophie de permettre au plus grand nombre de posséder un de leurs appareils, refusaient également depuis toujours d'accorder des tarifs préférentiels au gouvernement galactique ou aux autorités locales. Hélas pour eux, ils sous-estimèrent gravement la cruauté dont étaient capables les dirigeants de la dictature qu'était l'Empire. La Corporation Kazellis fut nationalisée par l'Empire, comme tant d'autres sociétés à cette époque. Toute son équipe dirigeante fut promptement passée par les armes, et les rares survivants durent se réfugier dans la clandestinité pour ne pas subir le même sort. Dans un dernier sursaut combatif, les ouvriers et les ingénieurs de la Corporation Kazellis détruisirent toutes les chaînes de production et les plans de construction afin que l'Empire ne puisse pas tirer les fruits de leur travail. De fait, cela marqua la fin de la société et plus aucun modèle de vaisseau Kazellis ne vit le jour après ces événements.

La Corporation Technique Républicaine

Fondée une année à peine après la bataille d'Endor et dans le sillage de la fondation de la Nouvelle république, la Corporation Technique Républicaine fut créée grâce au financement des principaux supporters du nouveau régime. Pensée pour contrecarrer l'influence des grands constructeurs spatiaux encore largement sous contrôle Impérial mais aussi pour pourvoir aux besoins militaires immédiats d'une république encore trop faible pour mettre à bas la puissance impériale, la Corporation Technique Républicaine fut rapidement mise à contribution. D'abord sollicitée pour fabriquer les vaisseaux-boucliers conçus par Lando pour sa nouvelle cité nomade et minière sur Nkllon dans le système Athega, la Corporation Technique Républicaine fut également chargée de mettre en œuvre le premier programme aérospatial d'envergure de la Nouvelle République peu après la capture de Coruscant, projet qui devait consister dans le développement d'une force compacte, capable, en adéquation avec la doctrine militaire de la Nouvelle République et à même de remplacer les vaisseaux hétéroclites hérités de l'Alliance.

Creshaldyne Industries

Fabricant d'armures personnelles principalement pour des usages militaires, Creshaldyne Industries est notamment connue pour ses armures, capables - dans une certaine mesure - de dévier ou repousser un tir de blaster. Ce genre de combinaison était notamment utilisé par les gardes royaux sur Naboo à l'époque où la planète fut brièvement envahie par la fédération du commerce. La société fabrique également divers modèles de combinaisons de camouflage à destination des troupes de reconnaissance avancée en milieu hostile.

Crozo Industrial Products

Figurant parmi les leaders sur le marché de la technologie des bio-ordinateurs, Crozo Industrial Products fabrique une large gamme d'implants cybernétiques et de produits similaires. Dans un secteur où les coûts de Recherche & Développement sont considérables, Crozo est parvenu à tirer son épingle du jeu avec plusieurs concepts qui se sont bien vendus, ce qui lui a permis d'amasser de substantiels bénéfices, et ce avec des effectifs pourtant réduits par rapport à d'autres mastodontes. De façon plus marginale, Crozo produit également toute une gamme de kits d'équipements pour vaisseaux et stations spatiales, dans le domaine des détecteurs et des communications. Ses avancées dans les microtechnologies lui ont également permis de fabriquer une série de comlinks aussi puissants que pratiques.

Cryoncorp

Spécialisée dans le domaine des senseurs, Cryoncorp est une entreprise relativement jeune et de petite taille, mais qui a su se tailler une réputation en proposant des produits innovants sur le marché des senseurs portables et des scanners, et en renouvelant et en étoffant sa gamme d'année en année. Cryoncorp est également connue pour sa loyauté sans faille aux Rebelles, les fondateurs de l'entreprise ayant même des liens personnels avec Bail Organa et sa fille adoptive, Leia. Après la destruction d'Alderaan et la mort de Bail, les dirigeants de Cryoncorp aidèrent sa fille de leur mieux et firent ainsi partie de ceux qui combattirent l'Empire. Grâce à la petite taille de l'entreprise, Cryoncorp passa entre les mailles du filet impérial et parvint à livrer à l'Alliance de grandes quantités de détecteurs portables et de modèles un peu plus sophistiqués qui équipèrent les véhicules et les airspeeders rebelles. Après la chute de l'Empire, Cryoncorp devint tout naturellement le premier fournisseur d'équipements de détection du nouveau régime, bien que la société n'ait jamais grandi au point d'atteindre une envergure galactique.

Cygnus Spaceworks

Étroitement associée à l'Empire, Cygnus Spaceworks est une société de conception astronautique de taille relativement modeste. Pour tirer son épingle du jeu, Cygnus travaille en étroite collaboration avec Sienar, qui lui fournit bon nombre de composants et de contrats de sous-traitance passés avec la Marine Impériale. Bien que Cygnus possède ses propres laboratoires de Recherche & Développement, la moitié de sa production est composée de concepts basés sur des appareils existants. L'exemple le plus connu reste la navette sentinelle, conçue en collaboration avec Sienar Fleet Systems sur les plans de la célèbre Lambda (elle-même légèrement dérivée de la Theta de Cygnus). La navette de transport de Sienar fut également utilisée comme base de travail pour l'élaboration de la navette Delta, un vaisseau d'escorte et d'attaque très performant pour un appareil de sa classe. Mais Cygnus Spaceworks produit également des appareils militaires de très grande qualité, même si les ventes n'ont jamais été à la hauteur de ces concepts. Fortement dépendante de ses liens avec Sienar Fleet Systems, Cygnus Spaceworks resta affiliée aux forces impériales des vestiges, à l'image d'autres compagnies trop liées au régime impérial comme Kuat...

Fabritech

Cette entreprise plutôt récente par rapport aux autres, devenue leader sur le marché des senseurs, des systèmes de communication et de navigation, a su se tailler une solide réputation en un siècle à peine d'existence. La compagnie produit également des comlinks personnels et des modules de senseurs pour chasseurs stellaires. Basée sur la planète Fabrin, Fabritech peut se vanter d'avoir réussi à placer ces derniers équipements sur plusieurs millions de vaisseaux dans toute la galaxie. Réputée pour l'excellente qualité de ses produits, Fabritech a misé sur la fiabilité et la résistance de ses équipements pour conquérir des marchés où les conditions - environnementales notamment - ne sont pas les meilleures qui soient. La société est ainsi appréciée sur des mondes dominés par des écosystèmes réputés difficiles pour les équipements électroniques de pointe, et notamment au niveau des températures extrêmes. Cette solidité a fait également de Fabritech un acteur incontournable pour les unités civiles et militaires chargées du maintien de la paix un peu partout dans la

galaxie. De façon générale, la plupart des appareils modernes de la galaxie sont souvent équipés de matériel estampillé Fabritech.

FreiTek, Inc.

Connue principalement dans le domaine de la conception de chasseurs stellaires, FreiTek Inc. est une très jeune société qui fut fondée après la chute de l'Empire et dont la récente introduction sur le segment de l'armement s'est également soldée par un franc succès. Contrairement à la plupart des grandes entreprises, FreiTek s'est, dès sa création, clairement rangée du côté de la Nouvelle République, ce qui n'est guère étonnant quand on sait que ses fondateurs sont d'anciens employés de la Incom Corporation, dont un bon nombre d'ingénieurs s'étaient rangés du côté des Rebelles en amenant avec eux leur plus belle réalisation : le Chasseur Aile X-T65. Très rapidement, FreiTek s'imposa comme l'un des principaux fournisseurs de vaisseaux de combat pour le compte du nouveau régime. Sa première réalisation importante fut le Aile E, qui fut déployé en l'An 9 alors que le Grand Amiral Thrawn menait campagne contre la Nouvelle République. Hélas pour FreiTek, les premiers modèles de E-wing ne rencontrèrent qu'un succès d'estime car la Nouvelle République estima que leur armement était insuffisant. Les décideurs de FreiTek trouvèrent rapidement une solution à ce problème, en formant un nouveau département au sein de leur société, spécialisé dans la conception de canons et de systèmes de visée pour équiper leurs vaisseaux. Libéré de son seul défaut, le E-wing connut un large déploiement dans la marine de guerre de la Nouvelle République. Fort de son succès avec le E-wing, la compagnie FreiTek se développa considérablement après la campagne de Thrawn et diversifia ses activités dans le domaine de l'armement, tout en conservant son expertise principale sur la conception de vaisseaux spatiaux. Bien que la compagnie soit engagée fortement dans la Recherche & Développement de nouveaux concepts tous plus modernes les uns que les autres, FreiTek est également connue pour ses nombreux packs de mise à niveau pour d'anciens modèles de chasseurs, qui ont su faire le bonheur des pilotes n'ayant pas les moyens de se payer le chasseur dernier cri, ou qui sont tout simplement trop attachés à leur appareil pour en changer.

Gandorthral Atmospheric

Véritable pionnière dans le domaine des équipements atmosphériques et des combinaisons de survie, la compagnie Gandorthral Atmospheric produit essentiellement des équipements industriels lourds pour les opérations de terraformation. Gandorthral est également présente sur le marché civil classique et possède par exemple une gamme de masques respiratoires individuels.

Geentech

Créée à l'origine comme une filiale de la société Chiewab, Geentech est une petite compagnie n'ayant qu'un seul produit connu à son catalogue : le fameux droid médical 2-1B. Malheureusement pour Geentech, les affaires tournèrent à la catastrophe à la suite d'un procès intenté par la puissante compagnie Genetech, qui attaqua en justice Geentech en invoquant un risque de confusion induit par la similarité entre les deux noms. Finalement, la procédure s'avéra si coûteuse qu'elle entraîna la faillite de Geentech. La seule consolation des employés de la défunte Geentech fut peut-être la vente du brevet du modèle 2-1B à Industrial automaton, ce qui permit au droïde médical de continuer son essor ...

Genetech Corporation

Fondée dans un but pharmaceutique, Genetech fait partie des sociétés de conception de droïdes les plus anciennes et les plus importantes. Genetech fut également pionnière dans la gestion des chaînes de production par des droïdes, ce qui entraîna des milliers de licenciements et contribua à alimenter un profond sentiment anti-droïdes. Bien que les premiers modèles de droïdes conçus par Genetech aient été des droïdes à usage médical, la société a considérablement élargi son champ d'action depuis ses débuts, et fabrique désormais des droïdes dans tous les domaines.

Go-Corp/Utilitech

Basée sur la planète Etti IV, la société Go-Corp/Utilitech est spécialisée dans la conception de véhicules droïdes utilitaires, principalement à destination du marché du secteur coporatisiste. La société-mère, Go-Corp, fabrique essentiellement des véhicules droïdes. Sa filiale Utilitech conçoit des cerveaux-droïdes un peu plus évolués.

Golan Arms

Cette entreprise s'allia à l'Empire au commencement de l'Ordre Nouveau. Cette stratégie permit à l'entreprise d'être florissante pendant plusieurs années, jusqu'à ce que des mésententes au sein de l'armée impériale leur fassent perdre de nombreux contrats lucratifs. Ce ne fut que lorsque Golan Arms lia son destin à celui de la Nouvelle République que son avenir fut de nouveau assuré. En raison de son budget de recherche et de développement très limité, Golan Arms a prospéré en copiant les conceptions de rivaux plus importants. Ses concepts développés en interne à 100% sont assez rares, mais toutefois de qualité. A noter, Golan Arms figure parmi les leaders sur le marché de l'artillerie.

Koensayr Manufacturing

Célèbre société de conception astronautique et de fabrication de composants de vaisseaux stellaires, Koensayr Manufacturing produit notamment des armes, des moteurs, des générateurs d'écrans déflecteurs et des détecteurs - ce qui fait dire à son service de relations publiques qu'environ un cinquième des vaisseaux en circulation possèdent au moins un équipement estampillé Koensayr, ce qui est finalement invérifiable, même s'il est indéniable que la société possède une emprise réelle sur le marché des composants de vaisseaux. Le secteur des composants de vaisseaux représente environ quatre-vingt pourcents du chiffre d'affaires de Koensayr, les vingt pourcents restants étant représentés par un secteur très "médiatique" : la conception astronautique. Koensayr s'est ainsi rendue célèbre grâce à sa fameuse famille de chasseurs-bombardiers Aile Y. Après la chute de Palpatine, Koensayr parvint à assurer la suite de la longue lignée des Y-wing. La firme produit également des appareils civils.

Loronar Corporation

Gigantesque conglomérat industriel, Loronar Corporation produit et vend sur tous les secteurs, de la conception astronautique au marché des synthédroides. Son emprise s'étend aux domaines de l'armement, des communications et des équipements industriels. Loronar Corporation possède ainsi un certain nombre de subdivisions telles que Loronar Defense Industries, qui produit notamment divers modèles de lance-torpilles, ainsi que diverses autres armes pour vaisseaux spatiaux. Le conglomérat ne s'est jamais ouvertement impliqué dans un gouvernement en particulier, estimant que son intérêt était davantage d'exploiter les conflits plutôt que d'y participer. Le côté sombre de Loronar ne s'arrête pas là, puisque la société procède également à des recherches scientifiques illégales, le plus souvent sous le couvert de sociétés-écran telles que Siefax. Neuf années après Endor, malgré un revers juridique et politique, Loronar ne cessa pas ses comportements illicites et déporta une partie de ses activités dans le secteur corporatiste, plus permissif à l'égard de ce genre d'agissements.

Medtech Industries

Fondée il y a bien longtemps, la société Medtech Industries connut un certain succès sur le marché des droïdes médicaux, mais connut une période difficile et finit par faire faillite, malgré plusieurs tentatives de renflouement et des vagues de licenciement successives, le siège de la société fut déplacé dans le noyau profond, et MedTech fit faillite peu avant la bataille de Hoth. Malgré la fermeture définitive de Medtech, le produit-phare de la société, la gamme de droïdes médicaux lui survécut longtemps et l'on pouvait encore en trouver un peu partout dans la galaxie bien après la banqueroute de son fabricant. Son dernier modèle connu est le FX-10, dont la plupart des unités impériales étaient équipées à l'époque de la bataille de Hoth, y compris le fameux escadron de Vador.

SecuriTech

Petite compagnie spécialisée dans la conception et la fabrication de véhicules et d'engins blindés à destination des forces de sécurité de différents gouvernements planétaires ou sectoriels comme l'ASC. Principalement réputé donc pour être l'un des principaux pourvoyeurs en armement des forces Espo avec les marcheurs.

Mobquet Swoops and Speeders

Plus communément désignée par le nom de "Mobquet", la société Mobquet Swoops and Speeders est une filiale de la TaggeCo spécialisée comme son nom semble l'indiquer dans la fabrication et la vente de véhicules à répulsion, principalement des airspeeders et des landspeeders. Les produits les plus emblématiques de la marque sont deux swoops. La société produit un grand nombre d'autres engins plus ou moins populaires. Mobquet est également célèbre pour son sponsoring de nombreux champions de courses de swoop, de moto-jets ou de fonceurs officiant au sein des diverses ligues professionnelles.

Phlut Design Systems

Fondée sur la planète Muunilist, la compagnie Phlut Design Systems aurait pu accéder à une très grande notoriété si son "Projet Phlutdroid", visant à concevoir un droïde de combat révolutionnaire, avait pu être mené à son terme. Hélas pour elle, Phlut Design Systems s'endetta fortement auprès de son principal partenaire, le clan bancaire intergalactique, afin de financer son projet militaire secret qu'elle espérait revendre à la Fédération du commerce. Finalement, la petite société de conception de droïdes fut mise en banqueroute et ses actifs intégrés au CBI. Quelques "Phlutdroids" parvinrent tout de même à survivre à la déroute financière de Phlut Design Systems et entrèrent en service actif durant la guerre des clones sur Muunilinst même, sous le nom de code de Lanciers IG. Tous les plans de la gamme IG furent rachetés par la société Holowan Mechanicals qui produisit dans la foulée le Magna garde IG-100.

Plescinia Entertainments

Dans une galaxie aussi vaste et peuplée, le marché du divertissement est sans limites, ce qu'on bien compris certaines sociétés comme Plescinia Entertainments, qui s'est fait un nom dans le développement de projecteurs holographiques haut de gamme, qui servent à afficher tous les programmes de divertissement que l'on puisse trouver. La technologie des projecteurs holographiques n'est cependant pas limitée à ce secteur, car de nombreux gouvernements l'utilisent.

Slayn & Korpil

Située dans le champs d'astéroïdes de Roche, Slayn & Korpil est une petite société-nid Verpine de conception astronautique, qui accéda à la connaissance du grand public durant la guerre des clones. Le concept de chasseur doté d'ailes à géométrie variable fut réutilisé lorsque Slayn & Korpil décida de travailler pour la Rébellion et qu'elle lança le bombardier lourd Aile B. Conçu en coopération avec l'amiral Ackbar, le B-wing fut d'une aide inestimable à l'Alliance pour contrer la puissante armada de vaisseaux lourds impériaux. Immédiatement après sa conception, le B-wing de Slayn & Korpil s'avéra si précieux que son introduction dans la chasse rebelle s'accéléra autant qu'il était possible pour une compagnie aussi modeste. Ces appareils, qui se révélèrent parfaitement adaptés à l'éradication des bâtiments lourds chargés de protéger les convois impériaux, participèrent également à la bataille d'Endor et contribuèrent un peu plus à la notoriété de Slayn & Korpil. Slayn & Korpil ne produit cependant pas que des véhicules et des vaisseaux, et possède une petite division Armements.

SoroSuub

Célèbre compagnie fondée sur la planète Sullust et employant la moitié des habitants de ce monde volcanique et peu hospitalier, SoroSuub est ce qu'on appelle communément une "mégacorporation", c'est-à-dire une société connue dans toute la galaxie et disposant d'un vaste catalogue de produits allant du petit droïde au croiseur de combat en passant par des véhicules de transport et autres armes de poing. Bien qu'il s'agisse là de la partie la plus connue de SoroSuub, son emprise ne s'arrête là puisque la société sullustéenne dispose également d'intérêts dans les domaines des communications, de l'agro-alimentaire, et aussi des opérations minières. Son importance est si grande que, au début de la guerre civile galactique, la société SoroSuub prit le contrôle du gouvernement dans son ensemble !

En voyant l'étendue de SoroSuub, on comprend l'intérêt que devaient éprouver les officiels impériaux envers la société sullustéenne, qui fut de fait une alliée inconditionnelle de l'Empire durant la Guerre Civile Galactique, et ce en dépit des sympathies rebelles de nombreux citoyens de Sullust. Il fallut à l'Alliance plusieurs années d'intenses négociations pour que finalement SoroSuub révise son jugement et change ses alliances peu avant la bataille d'Endor.

Subpro Corporation

Société de conception astronautique basée dans la bordure intérieure, Subpro Corporation est une compagnie d'assez grande taille, principalement connue pour son célèbre Chasseur de tête Z-95, conçu en collaboration avec Incom. Les produits de Subpro sont cependant assez rares dans les systèmes du noyau, car les habitants de cette zone de la galaxie ont tendance à considérer que l'éloignement géographique de la société par rapport au "centre de la galaxie" implique inévitablement une qualité moindre, par rapport aux produits fabriqués dans ces régions soi-disant plus civilisées et modernes. Cette conception des choses plutôt étriquée fait que Subpro réalise la plupart de ses ventes dans la bordure extérieure, là où les pilotes expérimentés savent très bien que la société fabrique des produits de grande qualité pour des prix souvent plus bas que ses concurrents. Le Z-95 est un parfait exemple de cet état de fait, et fait partie de ces quelques "appareils de légende" que l'on pouvait

encore retrouver un peu partout de nombreuses décennies après que le premier modèle soit sorti des chaînes de fabrication. Bien que le Chasseur de Têtes soit l'appareil le plus connu au catalogue de Subpro, la compagnie produit un certain nombre d'autres vaisseaux de grande qualité .

Ubrikkian Transports

Entreprise renommée dans le secteur des véhicules à répulsion, Ubrikkian Transports produit notamment des barges de plaisance, des landspeeders militaires et civils, des voitures des nuages, des motojets, ainsi que divers modèles d'esquifs. Son produit militaire le plus connu reste toutefois la fameuse forteresse flottante HAVR-9, un puissant véhicule de combat qui fut utilisé par l'Empire durant la Guerre Civile Galactique. Dans le secteur civil, Ubrikkian Transports produit des équipements sur répulseurs utilisés notamment dans les opérations minières. On retrouve également la marque sur le marché de la sécurité et des systèmes de défense personnels.

Telgorn Corp :

A l'époque de la guerre civile, la Corporation Telgorn était un groupe privé spécialisé dans la conception et la construction de vaisseaux spatiaux, essentiellement de moyen tonnage. Si les origines et l'histoire de cette compagnie restent, à ce jour, très parcellaires, les nombreux modèles qui sortirent de ses bureaux d'études, pour nombre d'entre eux, marquèrent durablement leur époque. Proposant un catalogue assez vaste, on remarquera que l'essentiel de l'offre de la Corporation Telgorn se portait sur les transports et navettes militaires ; c'est de ce domaine que la compagnie tira l'essentiel de sa notoriété et lui permit de s'assurer des contrats d'importance avec les régimes successifs. Ainsi, des vaisseaux comme le Transport DX-9 de classe Delta ou la navette d'assaut de classe Gamma furent massivement déployés dans les forces armées de ces gouvernements. Extrêmement appréciés et réputés, ils furent également rapidement adoptés par d'autres groupes armés. Dans le même temps présente sur le segment des installations spatiales - ce qui inclut les plateformes douanières légères, les chantiers de réparation ou même les manufactures -, la Corporation Telgorn était également positionnée sur le segment des combinaisons spatiales. Néanmoins, hormis un obscur Navire d'Assaut de classe Pacificateur, on notera que la Corporation Telgorn était totalement absente sur le marché des vaisseaux capitaux, secteur sans doute hors de sa portée car largement monopolisé par les grands conglomérats galactiques.

Aratech Corporation :

Aratech fut une compagnie consacrée à la conception et à la fabrication de moto-jets. Elle travailla pour la République Galactique, l'Empire Galactique puis de la Nouvelle République. Aratech fut une compagnie consacrée à la conception et à la fabrication de moto-jets. Aratech était une des premières compagnies à donner son appui à la République dans la guerre contre la CSI. Aratech parvint à survivre bien après le règne de l'Empereur.



Les principales planètes :

Télos :

Planète pendant longtemps oubliée, où sa surface n'était que ruines fumantes, l'intervention de l'Empire et de la Corporation à sa terraformation, a poussé Télos vers des sommets inimaginables. Devenue Capitale du Secteur Corporatif et important centre culturel, Télos est devenu un monde paradisiaque et ultra-libéralisé.

Bonadan :

Planète polluée et surpeuplée Bonadan est un des mondes les plus industrialisés de tout le Secteur Télisien, et ainsi du Secteur Corporatif. Avec ses 10 spatioports qui gèrent l'afflux de matières premières et de main d'oeuvre, Bonadan est un rêve qui a fini par perdre toute couleur et virer au cauchemar.

Bandomeer :

Planète à vocation essentiellement minière, Bandomeer est l'un des premiers mondes situés sur la voie hydrique. Fait assez inhabituel pour une planète habitable, la surface de Bandomeer est composée d'un seul continent et d'une seule étendue d'eau - appelée tout simplement la Grande Mer, chacun de ces deux éléments couvrant approximativement la moitié de ce monde. Plusieurs siècles avant l'avènement de l'Empire, des équipes d'explorations mandatées par la République mirent en évidence la présence d'un sous-sol riche en minerais, et notamment d'azurite. Dès lors, Bandomeer fut littéralement assailli par de très nombreuses corporations minières. La planète est, depuis cette époque, (sur)exploitée : sur le continent, d'immenses mines à ciel ouvert de plusieurs kilomètres de diamètre défigurent le paysage, tandis que la Grande Mer est parsemée de plate-formes minières dont les équipes se relaient 24 heures sur 24 pour exploiter les fonds marins. La zone polaire n'est pas davantage épargnée par les exploitations du sous-sol. Soumise à une exploitation intensive et incontrôlée pendant plusieurs siècles, Bandomeer fut heureusement sauvée de la dévastation totale par la République qui, par l'intermédiaire de l'AgriCorps - soutenu par les Jedi - apporta un cadre à l'exploitation minière dans le respect de la nature. AgriCorps freina considérablement les dérives sans pour autant stopper l'exploitation, et établit notamment des zones réservées pour l'établissement de cultures. Le double objectif était alors non seulement de préserver l'équilibre naturel sur Bandomeer, mais également de diminuer les importations massives de nourriture et de rendre les habitants autosuffisants sur ce plan. La société de Bandomeer est très distinctement séparée en deux groupes : les mineurs - les plus nombreux -, et les natifs meeriens. La plupart des cadres des corporations minières résident hors-monde, étant donné que toute la production est exportée et que les tâches courantes sont totalement déléguées à du personnel sur place. Bandomeer est une planète trop polluée et dédiée à l'exploitation minière pour que les cadres dirigeants veuillent y résider. Conséquence : la quasi-totalité de la population de Bandomeer est composée d'ouvriers travaillant et vivant dans des conditions misérables. La plupart sont exploités de manière honteuse par des sociétés qui n'hésitent pas à falsifier tout ce qui peut leur apporter un profit supplémentaire. Les ouvriers n'ont, de facto, quasiment aucun droit si ce n'est celui de parvenir à amasser suffisamment d'argent pour partir le plus vite possible de ce trou à rat qu'est devenue Bandomeer au fil des siècles. Les Meeriens, parents pauvres du développement de leur propre planète, considèrent la plupart des hors-mondes avec une certaine hostilité. Les corporations minières n'ont jamais montré un grand intérêt pour les natifs de Bandomeer, qui sont au mieux considérés comme une force de travail, et au pire comme une gêne à l'exploitation des ressources de la planète. Les Meeriens sont donc des êtres désabusés qui n'ont pas grande confiance en l'avenir : l'Ancienne République, l'Empire ou plus récemment la Nouvelle République, n'ont en effet jamais pu leur apporter la justice qu'ils réclament.

Bandor : seule ville de la planète, Bandor est un centre urbain construit sur les rives de la Grande Mer. C'est une mégalopole déshumanisée et polluée, dont la seule fonction est de loger les travailleurs des mines. La plupart des mégacorporations ayant des intérêts sur Bandomeer y ont leurs bureaux locaux, et la ville est également le siège du gouvernement meerien. Avant l'avènement de l'Empire, Bandor était également le siège des bureaux d'AgriCorps, mais ses activités ont cessé avec la chute de la République. A côté des populations d'humains et de Meeriens, Bandor accueille également l'une des communautés les plus connues d'expatriés Ithoriens de la Bordure Extérieure. Bien qu'ils ne soient environ que 1200, les Ithoriens de Bandomeer ont été le sujet de nombreux holodocumentaires depuis leur établissement sur la planète, portant sur l'étude de cette communauté fortement agraire sur un monde désolé voué à l'exploitation de ses ressources naturelles.

Plates-formes minières : bien connues dans le milieu minier, et même de ceux qui n'ont jamais mis les pieds sur Bandomeer, les plates-formes minières de la Grande Mer sont des endroits tellement difficiles et où règne la loi du plus fort, que les mines d'épice de Kessel passeraient à côté pour des palaces quatre étoiles. Les

plates-formes sont toutes construites selon le modèle standard : une structure rectangulaire reposant sur d'immenses piliers plantés dans le fond de la mer. Certaines sont cependant mobiles afin de suivre les veines de bandorium, un précieux métal liquide utilisé dans la technologie des brouilleurs de détecteurs et - selon la rumeur - dans la construction de systèmes de camouflage. Les veines de bandorium se déplaçant au gré des vents et des courants marins, les plates-formes minières doivent également se déplacer à l'aide de répulseurs, de moteurs et - pour les plus petites - de grandes voiles.

Mines de glace Sub-70 : aux latitudes de l'extrême sud de Bandomeer, dans une région où la glace vient faire le lien entre le continent et la Grande Mer, se trouvent les fameuses mines de glace. Les mineurs sont pour la plupart des Wookies, des Whipids, des Talz, ou toute autre espèce habituée au froid et possédant une grande force. Bien souvent, la mixité d'espèces au caractère en général bien trempé, additionnée à la dureté des conditions de vie, donnent lieu à de sérieuses bagarres qui peuvent aller jusqu'à la mort. Ici plus qu'ailleurs règne la loi du plus fort. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, la compagnie qui exploite les mines de glace ne laisse pas ses mineurs faire n'importe quoi, et essaie dans la mesure du possible de garder une organisation permettant d'assurer une production importante. Chaque mineur a la possibilité, à tout instant, de quitter Bandomeer - pour autant qu'il en ait les moyens. Le travail dans les mines de glace est, de plus, l'un des mieux payés qu'on puisse trouver sur ce monde difficile. Comme bien souvent dans ce cas, c'est aussi l'un des plus difficiles et des plus dangereux. Le dédale constitué par les mines abandonnées couvre à lui seul plusieurs centaines de kilomètres carrés, et il est virtuellement impossible d'y dénicher une personne maîtrisant la topographie des lieux. Toute attaque mal préparée serait du pur suicide dans de telles conditions, ce qui explique la tranquillité dans laquelle les divers groupuscules illégaux purent mener leurs opérations pendant de nombreuses années.

Bastion :

Bastion est une des dernières planètes majeures de l'Empire, devenue après la campagne de Thrawn les Vestiges de l'Empire. Devenue la capitale de l'Empire Nouveau, la région impériale se trouve s'étendant des régions inconnues vers le Bras de Tingel. Le secteur de Bastion regroupe deux sous-secteurs : le système de Bastion, appelé aussi système de Sartinayan, et le secteur de Braxant. La planète est physiquement semblable à certains mondes du noyau. L'atmosphère est tempérée et la population locale est essentiellement composée d'humains. Après la défaite de l'Empire précédé de la mort de Thrawn, le centre névralgique est perturbé et Pellaeon décide de se replier dans la Bordure Extérieure pour recomposer ses troupes. La planète est donc le nouveau siège du gouvernement impérial, commandé par une assemblée de Moff. Pendant un temps le Moff Disra sera à la tête de cet empire, mais ses idées d'expansion lui coûtèrent sa place. Pellaeon reprit alors le commandement et finit par signer un traité de paix avec la Nouvelle République (la 2nde) et sa représentante, Leia Skywalker Solo. Bastion sort alors un peu de l'ombre et ses coordonnées ne font plus l'objet du secret défense. Un semblant de commerce commence même à s'instaurer avec des mondes n'appartenant pas aux Vestiges. Lorsque les Vongs envahissent la galaxie, l'espace impérial est épargné pour un temps, et les extragalactiques passent au bord de l'espace impérial sans prêter la moindre attention à ce qu'ils pensent être une menace insignifiante pour eux. Après des mois de lutte, les Vestiges de l'Empire furent néanmoins agressés par les humanoïdes et Bastion fera face à un blocus et à un bombardement massif.

Belkadan :

A la lisière du secteur Dalonbian, dans la bordure extérieure, se trouve Belkadan, une planète verdoyante à l'écosystème riche et développé. Recouvert d'immenses forêts de Dalloralla, des arbres pouvant culminer jusqu'à une trentaine de mètres, ce monde est sillonné par de nombreux animaux, comme le cougar à crête rouge, un prédateur local. Hormis les nombreux arbres, plusieurs marais et lacs de tailles variables sont également disséminés à la surface de Belkadan. La planète n'héberge aucune forme de vie intelligente, hormis un petit avant-poste scientifique appartenant à la société Exgal. La société fut fondée dans l'espoir de détecter des formes de vie extragalactiques. Dans cette optique, plusieurs stations furent établies sur différents mondes de la Bordure Extérieure. C'est ainsi que Belkadan accueillit la quatrième station. La planète n'hébergeant aucune espèce intelligente ni aucune ressource particulière, aucun événement particulier ne vint troubler la quiétude de Belkadan. Pourtant, les choses changèrent brutalement en l'an 25 lorsque l'avant-garde des Vongs pénétra dans la galaxie. A cette époque, la station était occupée par une quinzaine de scientifiques.

Dantooine :

Dantooine est une planète, qui se situe dans le système du même nom, entre le Bras de Tingel et les vestiges Impériaux, à l'intérieur des régions inconnues. Elle possède également deux lunes. La surface de la planète est composée de plusieurs océans, et de plaines herbeuses. Ces plaines, sont souvent couvertes d'herbes aux teintes d'olives, et parsemées de buissons à l'odeur de lavande. Dantooine est en fait un vrai paradis, calme non pollué, et encore moins industrialisé. L'avantage que cette planète a, c'est que grâce au fait qu'elle est non industrialisée, il existe une énorme variété de faune et de flore. L'espèce la plus connue est Le Fabool, c'est un animal qui ressemble vaguement à un ballon et qui loge dans des arbres épineux nommés les Blba. Quand un prédateur s'attaque à une Horde de Blba, ceux-ci paniquent et risquent de se prendre dans les épines de l'arbre. Autrement Dantooine reste en majorité un endroit calme. La plante la plus importante est la Vincha. Cette plante, est surtout vénérée pour sa racine aux vertus médicinales. En effet cette racine a le pouvoir d'être un puissant anesthésiant, après avoir été mâchée, puis réduite en pulpe. Puis elle est appliquée sur les plaies et les blessures. L'espèce intelligente de la planète se nomme, les Dantaris. Ce sont des nomades peu évolués, vivant surtout de la culture de la terre, et de l'élevage. Leur société est organisée en tribus. Ils ont une énorme connaissance empirique en matière de médecine et de plantes. Leur mode de monnaie, est une sorte de troc, ils échangent des cadeaux, des sculptures, mais ce qu'ils apprécient le plus c'est la racine de Vincha.

Dathomir :

De réputation inhospitalière pour ses fameuses adeptes de la Force et ses rancors, Dathomir est un monde de la Bordure Extérieure riche de dangers. Située, dans le système de Quelii, est une planète au climat tempéré et à la gravité plus faible que sur la plupart des mondes habités. Un seul océan, soumis à l'attraction de quatre lunes à la fois, ainsi que trois continents occupent sa surface. Ces continents présentent plusieurs types d'environnement différents : montagneux, désertique, ... Les zones forestières, avec leurs arbres culminant à quatre-vingt mètres de haut, abritent l'essentiel de la faune et de la flore terrestres. Une légendaire espèce animale suffit à elle seule pour dissuader l'imprudent de s'aventurer sur Dathomir : le Rancor. Ce sont d'imposants carnassiers bipèdes dont le cuir peut résister aux décharges de blasters, ils hantent à juste raison les cauchemars de tous les voyageurs de la Bordure Extérieure mais attirent aussi la curiosité et l'intérêt des collectionneurs, des scientifiques et des Hutts. Malgré leurs attributs de prédateurs ultimes, les rancors de Dathomir ne constituent pas l'espèce dominante locale ce qui laisse à penser qu'ils ont à peine commencé de s'étendre et qu'ils seraient originaires d'un autre monde. Avec leur taille moyenne de dix mètres de haut, ces rancors sont tout de même les plus grands spécimens terrestres connus de la galaxie. On ne connaît pas précisément l'origine des humains qui s'établirent sur Dathomir. Toujours est-il que six cents ans avant les événements de Yavin ils entrèrent en contact avec une Jedi exilée. Celle-ci, forma plusieurs femmes à la maîtrise de la Force. C'est ainsi que naquit le peuple des Sorcières de Dathomir, des femmes expertes dans l'usage du Côté Obscur de la Force et organisées de manière matriarcale, les hommes n'occupant plus dans cette société que le rôle de reproducteurs. Les Sorcières de Dathomir utilisaient leurs pouvoirs à des fins défensives mais aussi de soumission sur les hommes ainsi que sur les rancors qui, une fois domestiqués, leur rendaient de grands services. On distingue quatre groupes différents de Sorcières répartis sur la planète : les Montagnes chantantes, les Cascades Brumeuses, les Rivières Furieuses et les Soeurs de la nuit. Deux cents ans après la venue d'Allya et l'émergence des Sorcières un important vaisseau Jedi en perdition, le Chu'unthor, s'écrasa sur la surface de Dathomir. Certains Jedi survécurent au crash mais ne purent être secourus, capturés et retenus par les Sorcières à des fins reproductives. Près de quatre cents ans plus tard, après la chute de la République Galactique, l'empire établit une prison pour ses adversaires politiques. Les Sorcières les ignorèrent avant de se rebeller ouvertement contre les impériaux, ce qui valut à Dathomir un blocus.

Dubrillion + Destrillion :

Dubrillion était au cœur de l'espace corporatiste. Dubrillion deviendrait dûment un monde de l'Empire après les Guerres des Clones; lorsque ce gouvernement est tombé, l'entrepreneur Lando Calrissian après Nzoth a pris le contrôle de la planète. En outre, Dubrillion a accueilli de nombreuses suites de luxe et d'immenses villes de grande hauteur. Suite à la défaite de Yuuzhan Vong, Dubrillion est devenu plus tard un monde de l'Empire Fel. Avant l'Empire la planète était gouvernée par la famille Drayen, une dynastie de héros de guerre qui ont pris leur position de dirigeants de Dubrillion par trahison.

Destrillion était brune et d'allure inhospitalière. C'est sur cette planète que Calrissian entreposait sa flotte de prototypes. Il se débrouillait pour se procurer au moins un exemplaire de chaque nouveau modèle qui sortait, afin d'être toujours à la pointe de la technologie. Lando s'était installé sur Dubrillion. Cette planète était verte et bleue. Son atmosphère était semée de petits nuages blancs. La région autour des deux planètes fourmillait de vaisseaux spatiaux, du petit chasseur au gros cargo, voire à l'énorme vaisseau bouclier, du type de ceux que Lando Calrissian utilisait pour protéger ses exploitations minières du système Nkllon. Un chapelet de petits vaisseaux ramenaient du minerai brut prélevé sur les astéroïdes vers les centrales de retraitement que Lando avait installées. D'autres appareils, plus gros, faisaient la navette avec les grands vaisseaux qui croisaient en orbite. La résidence de Calrissian sur Dubrillion était impressionnante. La ville était très dense, constituée de hautes tours elles-mêmes équipées de nombreux points d'amarrage pour vaisseaux. Les invités de Lando n'étaient souvent que de passage. Dans le champ d'astéroïdes Lando avait également organisé une compétition. Il s'agissait de tenir le plus longtemps possible en vol à bord de chasseurs TIE de type XI modifiés. C'étaient les appareils chéris par l'élite de l'ancien Empire. C'était d'ailleurs le modèle utilisé jadis par Dark Vador. De l'avis de Lando lui-même, pour l'usage qui en était fait à l'intérieur du champ d'astéroïdes, il n'y avait pas mieux. On les avait juste équipés de boucliers déflecteurs. Le vol se faisait à contre-courant des astéroïdes dans quelques sections que les équipes de Calrissian avaient réussi à cartographier. Pour certains, il s'agissait d'un jeu, mais pour d'autres c'était plutôt un entraînement. Lando travaillait avec les contrebandiers et les laissait se servir de cette petite compétition pour améliorer leurs possibilités d'échapper à des poursuivants.

Garel :

Garel fut une planète géographiquement proche de Lothal. Garel devint l'un des mondes contrôlés par l'Empire Galactique. Environ cinq ans avant Yavin, le BSI et le COMPNOR assurèrent leur mainmise idéologique sur la planète en détruisant une statue jugée controversée. En effet, même si la plupart des détails de l'affaire restaient inconnus du grand public, la chaîne de propagande relayèrent l'affaire. La chaîne de propagande expliqua que l'œuvre de Jay Noriv avait été jugée dangereuse pour les habitants de Garel et fut en conséquence détruite. Des protestations s'élevèrent mais les dissidents furent rapidement calmés par les troupes de choc.

Gravlex Med :

Gravlex Med était une planète terrestre au Nord Est des Vétiges de l'Empire. Avec une gravité supérieure à la moyenne, l'Anx, est l'espèce autochtone de la planète. Sous l'Empire Galactique, Gravlex Med est devenu tellement pollué par la mauvaise gestion des déchets impériale que le monde ne s'est plus révélé propice à l'habitation. Avec une gravité supérieure à la moyenne, les indigènes avaient une stature voûtée et d'autres espèces trouvaient le monde inhabitable. Monde tempéré, la surface de la planète était couverte de savanes et de montagnes noires. Les Anx vivaient dans des systèmes de grottes, émergeant pour brouter les arbres chlix des savanes. Avant que le contact avec l'ancienne république ne soit établi, les Anx ont développé des voyages interstellaires à courte distance. En colonisant les planètes environnantes dans ce qui allait être connu sous le nom d'espace Anx, Gravlex Med est devenu le cœur de la société. Conséquence involontaire de leur voyage, le monde natal d'Anx a été brièvement envahi par les conquérants Shusugaunt. Conduits presque à l'extinction par les envahisseurs, les Anx ont finalement trouvé le salut dans les défenses naturelles de leur monde. Incapables de survivre dans l'écosystème à haute gravité de Gravlex Med, les Shusugaunt ont été contraints d'abandonner leurs conquêtes et de fuir le monde.

Lafra :

Planète du secteur Wyl avec une variété de terrains. C'était le monde natal des Lafrariens. Ils ont construit leurs maisons dans des endroits élevés et inaccessibles de la planète (comme la cime des arbres ou les flancs de haute montagne). Presque tout le monde possédait un moyen de transport volant.

Mirial :

Mirial était le monde natal des mirialans et était une planète froide et sèche située près de la voie hydiennne. Les mirialans ont rejoint la communauté galactique en 3951 AvBY. Pendant la guerre civile Jedi, Mirial s'est alignée sur l'Empire Sith et est retournée dans la République après la mort de Dark Malak.

Lah'mu :

Planète agraire de 12618 km de diamètre, Lah'Mu se trouvait dans les territoires de la bordure extérieure. La planète était fertile et on pouvait y trouver des pics montagneux, des mers salines, des plages de sable noir, des geysers mais aussi quelques volcans. Durant ses premières ères géologiques, la croûte de la planète s'était fendue faisant remonter des minéraux et des terres. Entourée d'anneaux de silice (vestiges d'une ancienne lune), sa biosphère transformait le fer en chlorophylle.

Toprawa :

Planète du système éponyme et du secteur Kalamith. était presque exclusivement habité par des humains. Au fil du temps, ce monde est devenu plus tard un monde industriel majeur, en partie grâce à son emplacement sur la route Hydienne.

Rakrir :

Planète assez hospitalière qui est le monde natal des kakririens.

Vinsoth :

Vinsoth était une planète du secteur Quelli, dans la Bordure Extérieure, au climat tempéré et à la surface très variée composée de sept grands continents, alternant déserts, étendues gelées et plaines de verdure, qui vit la naissance après une grande catastrophe naturelle de l'espèce Chev et l'espèce Chevin, capables de s'adapter à cet environnement. Les Chevin étaient très proches de la nature mais utilisaient leurs semblables Chev comme esclaves pour leurs besoins. Vinsoth demeura assez isolée pendant de longues années, jusqu'à la chute de l'Empire Galactique. La planète fit partie des nombreux mondes à s'effondrer face aux Vongs, mais les habitants parvinrent à survivre et Vinsoth rallia l'Alliance Galactique avant de se laisser séduire par l'Empire Fel. Elle finit cependant par tomber aux mains de Dark Krayt.

Kamar :

Kamar était une planète désertique au climat très aride située dans l'Espace Sauvage qui vit la naissance de nombreuses espèces de créatures adaptées à ce territoire, dont les kamariens, un peuple insectoïde. Parsemée de montagnes, frappée par un soleil bien trop fort pour beaucoup, elle n'était pas une planète très désirée ni attractive pour le reste de la galaxie. On ne connaîtrait peut être même pas son existence sans les coups d'éclats d'une jeune mandalorienne du nom d'Akaavi Spaar qui avait vu le jour sur Kamar.

Lorrd :

Lorrd est une petite planète, située en bordure de la Galaxie, et relativement proche de Bimmiel et de l'espace impérial. Elle est connue pour avoir abrité une population d'Humains dont l'éloignement physique de leurs semblables a provoqué une véritable divergence sociétale et culturelle. Réduits à l'esclavage par leurs voisins Argazdiens pendant une grande partie de la première moitié du cinquième millénaire avant Yavin, ses habitants développèrent un profond amour de la liberté, et, contraints de se taire, apprirent à comprendre et maîtriser le langage du corps. Lorrd a résisté de manière pacifique et avec une grande patience à la domination impériale. Lorrd est un monde qui se caractérise par de vastes régions désertiques, chaudes ou froides. De nombreuses bases impériales y furent bâties, afin d'entraîner les troupes aux opérations en milieux hostiles avant leur départ pour le front de la Bordure Extérieure. La planète fut envahie et annexée par les Yuuzhan Vong dès le début de la guerre, en 25. Un exode massif s'en suivit, et la culture lorrdienne commença vite à péricliter. Après près de cinq ans d'occupation, Lorrd était méconnaissable, et beaucoup de Lorrdiens choisirent de ne pas retourner sur leur monde. Le savoir du langage cinétique fut un des premiers à péricliter, très rapidement, à mesure que les Lorrdiens n'en faisaient plus guère usage. La planète est aujourd'hui très largement contaminée par les spores vong. La communauté lorrdienne a été acceptée dans l'Alliance Galactique en 40, bien après la fin de la guerre, et l'Autorité de la Reconstruction n'a pas encore commencé à étudier un projet de terraformation. Il y a eu la guerre civile, puis les révoltes d'esclaves. Ce n'est actuellement guère plus qu'un monde lointain et isolé, perdu au fond de la Galaxie, dont peu de monde parle encore.

Lothal :

Figurant parmi les innombrables planètes habitables tempérées de la bordure extérieure, Lothal aurait pu, et dû, ne jamais se faire sa place dans la grande histoire de la galaxie. Pourtant, ce fut le point de convergence entre une poignée d'individus exceptionnels et rien de moins qu'un système étatique d'envergure galactique. Avec un calendrier remontant à 3.277 ans avant la bataille de Yavin, certainement lié à sa colonisation, il semble que les premiers habitants arrivèrent sur Lothal à une époque où les Siths existaient encore. Loin du tumulte des affaires du Noyau, sa population - d'espèces très diversifiées - crût modestement et demeura largement éparpillée du fait de son activité essentiellement agricole. Selon toute évidence, personne n'essaya d'élire domicile dans les montagnes atypiques, étrangement rondes, de la planète, sinon des hors-la-loi et des ermites. Seuls les Jedi s'y établirent, fondant un temple qui fut apparemment abandonné bien avant la chute de leur Ordre. Le nouveau gouvernement vit comme une opportunité les vastes ressources minérales et cristallines inutilisées de la planète, ainsi que son emplacement sur les routes hyperspatiales, et s'en empara. Lothal était déjà sous sa coupe, en tant qu'ancien membre de la République comme en attestait son propre sénat, mais son emprise devint militaire. Des milliers de stormtroopers furent installés en garnison. Capital City fut totalement réinventée, le sénat condamné, les propriétaires terriens furent expropriés pour fonder des mines et des industries lourdes hautement polluantes. Des routes traversèrent les vastes plaines et savanes, aux dépens d'une agriculture déclinante. La misère grandit, la criminalité également, et la corruption et la répression crurent sans commune mesure.

Muunilinst :

Muunilinst, planète de forêts, de plaines, de montagnes escarpées et d'océans possédait un noyau de fer liquide, ce qui lui valut, malgré sa végétation luxuriante, une forte activité volcanique, en tout cas sous-marine. En effet, on notait la présence de nombreux volcans sous-marins près de la séparation entre les plaques tectoniques ; il en sortait des métaux en fusion issus du cœur de la planète. Les cônes eux-mêmes étaient formés à partir de ces précieux minerais. Bien sûr ces ressources furent largement exploitées par les Muuns, natifs de Muunilinst, des cités entières étant basées sur l'extraction de ces métaux comme Mariunhus, ville particulièrement riche au rayonnement commercial intergalactique, qui produisit de l'or et de la platine en grandes quantités. Ses capacités minières permirent à Muunilinst d'établir une solide économie grâce à laquelle elle put rayonner dans d'autres domaines comme les finances. En témoigna la présence sur la planète des sièges sociaux du Clan Bancaire Intergalactique, localisés à Hairnadan, capitale du système comportant plus de 50 millions d'habitants. Les activités économiques étaient d'autant plus prospères que les Muuns étaient très doués pour les mathématiques et les statistiques. Muunilinst fut durant des millénaires un centre financier principal de la galaxie, bien qu'elle fût située dans la bordure extérieure. C'était donc l'une des planètes les plus riches de la galaxie. Cela se ressentit d'ailleurs dans l'architecture Muun : la supériorité de la planète se faisait sentir par la verticalité des constructions, certaines flèches pouvant atteindre quatre kilomètres de hauteur, et aussi par la qualité des pierres utilisées : ainsi, la grande majorité des bâtiments était en marbre. Malgré ce matériau peu usité et ancien, Muunilinst resta un monde extrêmement moderne relié en permanence aux Mondes du Noyau par des routes commerciales très fréquentées. La prospérité de la planète n'étant plus à démontrer, lorsque l'Ancienne République décida de remplacer leur ancienne monnaie par le crédit galactique standard, son attention se porta très rapidement sur les Muuns qui étaient sans doute les plus aptes à remplir cette mission.

Serenno :

Avec des centaines de milliers de mondes habitables à travers la galaxie, les plus riches se trouvaient souvent concentrés au niveau du noyau, au cœur des planètes les plus anciennement colonisées et industrialisées. Pourtant, à l'époque de l'ancienne république, Serenno, située dans la bordure extérieure, rivalisait avec les mondes les plus aisés tels Coruscant ou Kuat. Dirigée par de nombreuses familles de nobles, la fortune de la planète et de ses aristocrates était colossale, tout autant que la majeure attraction de Serenno : le marché ouvert de Carannia. Localisé au cœur de la capitale, cet endroit gigantesque avec ses centaines d'étals de tous horizons était renommé à travers la Galaxie. En effet, en vivant symbole du commerce pur et dur le marché ouvert regroupait des vendeurs venus de mondes reculés. Ainsi, Carannia était un pôle économique majeur de Serenno où chacun, quelle que soit sa classe sociale, se mêlait à la foule pour y trouver de bonnes affaires. Protégées par leur fortune, les familles de la haute aristocratie s'impliquèrent très tôt dans divers mouvements à tendance séparatiste et subventionnaient des groupes activistes qui luttaient contre l'autorité de Coruscant.

Sernpidal :

Sernpidal était la troisième planète du système Julevian, dans la Bordure Extérieure, qui était également la plus peuplée de tout le secteur Dalonbian. Située à la frontière de l'Espace Sauvage, ce monde principalement agricole et paisible fut l'un des premiers à subir les foudres de l'invasion Yuuzhan Vong. Sernpidal fut au cours de la Guerre Civile des Jedi une puissante base d'opérations navales de l'Empire Sith de Dark Revan, stratégiquement importante pour l'effort de guerre, ce qui conduisit trois siècles plus tard un gouvernement corrompu à se ranger sous l'égide de l'Ancien Empire Sith Reconstitué. Elle fut colonisée par des réfugiés d'Hettitite en -365, qui fuyaient une supernova, et la population grimpa en flèche à plusieurs millions pendant les siècles qui suivirent. Malheureusement pour les habitants de Sernpidal, la planète fut l'une des premières cibles de l'invasion Vong. Entourée de deux satellites naturels, dont l'un se nomme Dobido, Sernpidal bénéficie d'un trafic marchand assez important, malgré son éloignement important des grandes voies hyperspatiales.

Taris :

Située dans le système du même nom, Taris avait pendant longtemps rayonné dans toute la galaxie. En effet, bien qu'éloignée de l'agitation du centre de la Galaxie, Taris avait été un temps un carrefour commercial très important au point d'en faire pâlir Coruscant elle-même. Au sommet de son hégémonie, Taris était au moins aussi connue et fréquentée que la capitale galactique. Mais au fil des années, l'influence de Taris commença à décliner et elle finit par perdre son rôle de prédilection dans la Galaxie. On raconte que l'activité économique de Taris réduisit les ressources naturelles de la planète à néant tout en polluant la terre, l'air et les océans. Devant l'ampleur de la catastrophe, les riches commencèrent à faire des réserves en laissant les pauvres dans la famine. Mais ces derniers se révoltèrent en nombre pour survivre. Cette révolte se traduisit par une guerre civile sanglante qui trouva sa fin lorsque les rebelles furent matés. La plupart des survivants furent jetés dans les souterrains et furent appelés les bannis. Ces exilés se regroupèrent et fondèrent la ville souterraine pour survivre dans les terres désolées où ils avaient été jetés. La surface de Taris se déclinait en effet sur plusieurs niveaux dont l'édification avait été facilitée et justifiée au temps où la planète rayonnait encore sur la Galaxie. Ainsi trois "villes" se superposaient et à l'instar de Coruscant, chaque partie était réservée à une classe sociale de la société. La Ville Haute, par exemple, était une partie de la cité de Taris réservée aux classes nobles et plus généralement aux humains. Rares étaient les non-humains qui disposaient d'une autorisation pour exercer ou vivre dans la ville haute. La cité était lumineuse et baignée sous les rayons du soleil du système. D'imposants gratte-ciels à la forme ovale caractéristique s'élevaient dans le ciel de Taris et abritaient magasins, cantinas, centres médicaux, ou encore des appartements. Des passerelles reliant les différents immeubles à l'image de rues permettaient aux habitants de se déplacer à leur guise. La Ville Basse était beaucoup moins recommandable. La cité, dont l'accès fut très réglementé, abritait en plus des espèces non-humaines des gangs et des chasseurs de primes. Les cantinas de ce niveau sont mal famées et servent de repère aux différents criminels et organisations frauduleuses. La Ville Basse était également un véritable coupe gorge, en particulier lors des rixes opposant les gangs rivaux extrêmement influents. Enfin, le dernier niveau correspondait aux bas fonds de Taris, une cité lugubre que les rayons du soleil n'atteignaient jamais. Les habitants, à la fois des humains et des non-humains, étaient tous des "criminels" qui avaient été exilés des couches supérieures de Taris. Certains d'entre eux étaient même nés dans les bas-fonds et n'avaient jamais vu la couleur du soleil. La plupart des habitants s'étaient regroupés en formant un village gardé par des barrières pour se prémunir des attaques des esclavagistes et des Rakghouls. Bien que les esclavagistes Gamoréens représentaient une grande menace pour la population, ils restaient la plupart du temps terrés dans les égouts des bas-fonds. Le véritable danger était les Rakghouls, des humanoïdes agressifs autrefois humains, qui s'étaient transformés à la suite d'une morsure infectée par la maladie des Rakghouls.

Les peuples originaires du secteur coporatiste :

Les Etti :



les Ettis ne vivaient que dans le but d'accumuler des objets de luxe, des richesses, tout en jugeant les gens par leur apparence physique. Même s'ils étaient génétiquement similaires aux humains, leur physique était globalement plus filiforme que les normes humaines, probablement une évolution liée à des générations élevées dans le confort. Leur peau était généralement douce et pâle, tirant légèrement sur le bleu et leurs chevelures sombres étaient parmi les plus belles de toute la région. La plupart d'entre eux avaient également des traits aquilins, ce qui leur donnait un air de supériorité hautaine. Ils avaient également gagné quelques centimètres par rapport à leurs ancêtres Humains.

Les Etti avaient toujours eu une culture isolationniste. Environ 20.000 ans avant l'Empire, les ancêtres des Etti s'unirent dans une opposition globale à l'ancienne république et ses manipulations politiques et militaires. Ces dissidents mirent leurs fonds en commun afin d'acquérir plusieurs vaisseaux de colonisation. Déclarant la République « tyrannique et trop oppressive », ils fuirent les mondes du noyau et suivirent des explorateurs loin des limites de Coruscant. Ils découvrirent un nouveau monde qu'ils baptisèrent Etti ; cette planète était belle, sûre et confortable. Grâce à des technologies de terraformation et de bio-ingénierie - volées ou achetées à la République - ils purent développer une culture basée sur les plaisirs esthétiques et une haute culture. Ils coupèrent tout contact avec le reste de la Galaxie, leur culture stagnante devenant décadente. Finalement, le reste de la Galaxie reprit contact avec le peuple isolationniste : l'autorité du secteur coporatiste, récemment fondée, leur offrit le contrôle de tout un système, à la seule condition que celui-ci soit développé et entretenu au nom de la CSA (et, bien entendu, à condition que les profits soient partagés). L'Autorité leur demanda de terraformer des parties d'une planète du système, afin de créer des complexes de luxe pour ses dirigeants. Ils furent également chargés de fonder des complexes de divertissement, dans le but de répondre à tous les besoins d'une clientèle aisée. Les chefs Etti, sentant se profiler une affaire juteuse, acceptèrent avec joie l'offre faite et délocalisèrent la majeure partie de leur population vers ce nouveau monde, baptisé Etti IV. Ils furent reconnus souverains (et régnèrent dans la limite des lois de la CSA). Ils terraformèrent la planète, faisant virtuellement éclater chaque parcelle de terrain en une riche forêt. Des complexes de jeux et de plaisirs furent construits près des Spatioports servant à aspirer le trafic aérien. Ces derniers furent confiés à l'Autorité du Secteur Corporatif (afin de réguler la clientèle peu fréquentable qui s'y massait), tandis que le reste de la planète demeura entre les mains des Etti (et des dirigeants ou membres éminents de la CSA qui louaient ou avaient acheté des propriétés). Alors que le Secteur Corporatif se développait et gagnait en importance, Etti IV grandit avec lui. Chaque année, le trafic se densifiait dans les Spatioports et des visiteurs toujours plus riches étaient attirés par la beauté de la planète. Les Etti se firent une fortune considérable en divisant le terrain et en le revendant en parcelles agrémentées de lacs et de villas, souvent réservées aux membres de la CSA. Ils prenaient grand soin de ne pas surdévelopper leur monde, se félicitant chaque jour de leurs capacités de gestion et de développement. Ils dirigeaient également plusieurs complexes de divertissement, car ils pensaient qu'ils étaient plus à même que quiconque de pourvoir aux besoins des riches ! Ces complexes étaient de véritables œuvres d'art, comme une oasis de protection au milieu de la dure réalité des mondes du Secteur Corporatif. Ils incluaient hôtels, casinos, salles de plaisir, salles de concerts et auditoriums, centres holographiques et grands restaurants. Tout était relié par des jardins, des canaux qui semblaient naturels et de grands ponts tubulaires couverts de verdure tombante. Le complexe jouxtant le Spatioport principal de la planète - nommé Emporium du Rêve - était l'établissement le plus lucratif et luxueux qui pompait littéralement tous les crédits des dirigeants de la CSA et des commerciaux qui voyageaient de planète en planète. Beaucoup d'Etti se taillèrent un nom via leur réussite dans les mondes du Secteur Corporatif. On peut également noter - parmi les autres membres de ce peuple Presque-Humain -

Lorrdiens :



Peuple presque-humain natif de Lorrd. Génétiquement, ils sont semblables aux humains, même si leur culture radicalement différente ainsi que des capacités particulières les avaient reclassés à une catégorie de Presque-Humain notable. Les Lorrdiens étaient en tous points semblables aux Humains qui avaient colonisé Lorrd plus de 4.200 ans avant l'Empire. Leur statut de Presque-Humain découle d'une évolution notable en matière de communication. En somme, ils avaient développé des capacités d'adaptation nouvelles, ce qui faisait d'eux une catégorie plus évoluée d'Humains. Les Lorrdiens furent réduits en esclavage par les Argazdans, les empêchèrent de communiquer entre eux afin de prévenir toute dissension. Cette simple interdiction aurait pu avoir raison de la culture Lorrdienne en quelques générations si ceux-ci ne s'étaient pas adaptés. Ils créèrent un langage subtil basé sur des gestes de la main, des positions corporelles ainsi que des tics et expressions du visage. Par ailleurs, ils apprirent comment interpréter le langage corporel des autres. Ces nouvelles pratiques furent vitales pour la survie de leur culture à leur période d'esclavage : en apprenant à comprendre les mouvements corporels, les gestes ainsi que les intonations de leurs maîtres, ils purent s'adapter aux situations, et donc survivre. Ils maintinrent ainsi tout leur héritage malgré l'adversité. Au début, ce langage était juste un peu plus qu'une langue de bataille : une façon de garder les troupes de guérilla au courant des activités. Mais avec le temps, la culture Lorrdienne célébra et développa ce langage synergologique. Chaque génération née après le début de l'esclavage dut apprendre ce système, et chaque Lorrdien apprit à lire les mouvements, gestes et manières des autres. Tout ceci donna naissance à une race plus ouverte aux actions et aux mouvements des autres, à la limite de la télépathie. Les Lorrdiens étaient si sensibles qu'ils pouvaient déterminer l'humeur d'une personne et ses intentions en une fraction de secondes d'observation. Avec une étude vaguement plus approfondie, ils pouvaient déterminer les origines culturelles, le monde natal, le métier et la classe sociale d'un individu, ainsi que toute une pléthore d'autres facteurs que peu de non-Lorrdiens pourraient deviner que par une observation distante. Ils s'illustrèrent pour être parmi les plus grands imitateurs vocaux et physiques. Ils pouvaient en effet imiter presque tout type de voix et d'attitudes, au point de devenir de vrais caméléons sociaux, c'est pourquoi, ils étaient courtisés par les services secrets des différentes factions politiques de la galaxie. Et dans le secteur corporatiste ils faisaient carrière dans la filière RH.

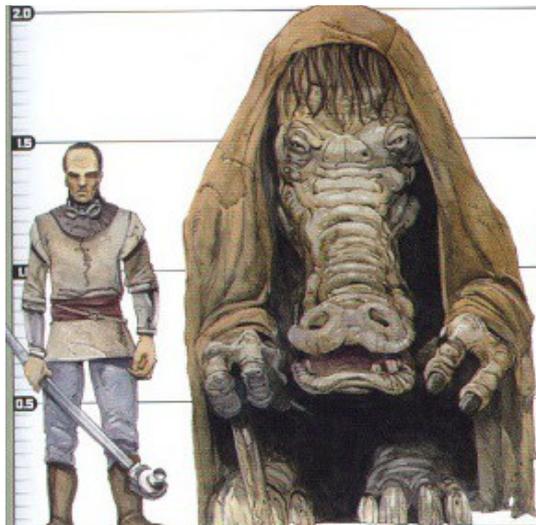
Mirialans :



Natifs de la planète Mirial, les Mirialans sont une espèce particulièrement croyante dans la galaxie. Elles entretiennent une liaison très étroite avec la Force, par le fait que leurs croyances exacerbent/intensifient/accroissent leur sensibilité, tant mentale que physique. En effet, cette espèce vivant sur une planète rude et aride, quasiment désertique sur sa totalité, s'est dotée d'un large panel sensoriel élaboré, qui rend leur vie bien meilleure et supportable. Les Mirialans parviennent à user de leurs sens et à les contrôler

totallement dans le but de limiter la souffrance de leur corps. Cette espèce appréhende la vie d'une manière paradoxale, quand on sait qu'elle est très croyante. En effet, les Mirialans ne croient pas en une fatalité qui réduit chaque individu à un rôle prédéfini. Ils estiment en fait que ce même individu possède dans sa vie une période fondatrice qui agira sur lui comme un voyage initiatique qui lui donnera les clés de sa propre compréhension vis-à-vis de son rôle. En usant de tatouages qu'ils exhibent ou cachent, ils racontent leur histoire, les étapes qu'ils ont surmonté, leurs peines, et parfois même, leur rôle supposé, dans le destin qu'ils se sont forgés durant leur jeunesse... Ces tatouages sont souvent ostensibles pour que les Mirialans se fassent comprendre dès le début. Les tatouages sont donc portés sur les mains et le crâne, mais peuvent parfois être visibles sur les cuisses et les tibias. Néanmoins, rares sont ceux qui portent leurs marques sur le torse ou le dos. Sur le plan guerrier, les Mirialans apparaissent comme des stratèges très ancrés dans les tactiques de contre-attaque. Ils sont aussi capables d'élaborer une organisation basée sur le ravitaillement et la survie. Leur vision de la bataille est particulièrement complète, et leur propension à combattre est souvent due aux dominations successives de planètes voisines à l'encontre de Mirial.

Chev et Chevin :



Les Chevs sont des proche-humains originaires de la planète Vinsoth et dont la couleur de peau varie du blanc pâle au gris métallique. Leurs cheveux peuvent être, à l'instar des Humains, de couleur variable selon les individus. Les Chevs disposent d'un système oculaire très performant : leur vision est excellente, et ils disposent de plus d'une fine membrane transparente pour les protéger en cas d'agression quelconque. Les Chevs sont dans leur grande majorité plus petits que leurs "cousins" humains, et peuvent mesurer de 1.40 à 1.90 mètres, ce dernier cas étant assez rares. En dehors de cette différence, les Chevs partagent tous les autres aspects physiques des Humains. Sur Vinsoth, les Chevs vivent dans de petites communautés agricoles et manufacturières un peu partout à la surface de la planète. Si l'on excepte les quelques bandes rebelles qui se cachent dans les reliefs montagneux, tous les Chevs sont les esclaves des Chevins, une

espèce pachidermique avec laquelle ils ont le malheur de partager Vinsoth. Les villages chev sont entourés par des champs de mines anti-personnelles et des barbelés qui sont officiellement placés là pour protéger ces derniers des attaques des prédateurs, mais en pratique ces mesures visent surtout à cantonner les Chevs dans ce qu'il convient d'appeler des camps de prisonniers. Les Chevs n'ont cependant pas toujours subi ce sort malheureux. Il y a de cela plusieurs millénaires, ils vivaient en effet dans de grandes cités modernes, mais leur civilisation pacifique fut progressivement dominée par leurs voisins chevins beaucoup plus agressifs. Aujourd'hui les communautés chev ont pour principale tâche de subvenir aux besoins industriels et alimentaires de leurs maîtres, qui sont restés des nomades peu civilisés. Les relations entre les villages subsistent cependant par l'intermédiaire du commerce, toléré par les Chevins. Malgré leur état peu joyeux, les Chevs disposent d'une culture très riche, emplie d'un folklore plusieurs fois millénaire, et qui se manifeste par toutes sortes d'expressions artistiques (chant, danse, etc.), mais aussi par des traditions religieuses très fortes. Les Chevins n'ont jamais rien fait pour décourager leurs esclaves et les empêcher de pratiquer leurs rites ancestraux à l'intérieur de leurs communautés, car ils y trouvent leur compte : non seulement ils trouvent cela très intéressant et parfois divertissant, mais ils pensent aussi que cela augmente la productivité des travailleurs.

Certains aspects de la religion chev sont de plus à l'avantage des Chevins : il y serait notamment question d'une obligation pour les esclaves de subir le joug de leurs maîtres pour expier leurs fautes passées, au premier rang desquelles leur fierté et leur arrogance lorsqu'ils possédaient de grandes et opulentes cités. Beaucoup de Chevs acceptent ainsi leur sort sans penser à se rebeller contre l'autorité de leurs maîtres. Mais par bien d'autres aspects la religion chev embarrasse les Chevins, et notamment la prophétie indiquant que les esclaves n'auront un jour plus à subir les maltraitances et le joug des Chevins, et qu'ils règneront enfin seuls sur Vinsoth. Mais les Chevins ne craignent pas tellement ces légendes ancestrales, et préfèrent que leurs esclaves puissent exercer leur foi et leur folklore, les avantages étant plus importants que les inconvénients. Les Chevins ont même rapidement un autre avantage à cette situation : les talents artistiques des Chevs en font d'excellents musiciens et danseurs, et il n'est pas rare que les créatures pachidermiques vendent des artistes chev pour aller dans des compagnies extérieures à Vinsoth. Contrairement à la plupart des populations d'esclaves, les Chevs sont en général bien éduqués, disposent d'une technologie assez moderne et sont parfaitement au courant des

événements qui se déroulent hors de leur monde. Les Chevins ont en effet depuis toujours adopté une attitude permissive à l'encontre de leurs esclaves, estimant que des personnes en bonne santé et intelligentes fournissent un meilleur travail que des affamés illettrés. La plupart des technologies qui passent entre les mains des Chevins sont ainsi transmises à leurs esclaves, à l'exception des plus "dangereuses", tels que les répulseurs, les systèmes de communication ou les armes. Si la tactique des Chevins est intelligente du point de vue de la productivité, elle possède un inconvénient majeur : nombre de Chevins ont détourné leur technologie civile de leur utilisation première et ont pu fabriquer avec les pièces détachées des équipements pour servir une rébellion qui les amènera à la liberté. Plusieurs groupes rebelles ont pu ainsi se former au nez et à la barbe des Chevins. En réaction, nombre de personnes totalement extérieures à Vinsoth, dont certaines furent des membres de l'Alliance contre l'Empire, aidèrent les esclaves à former des réseaux de résistance pour tente de les libérer du joug des Chevins. En raison de leur état d'esclave, il est peu fréquent de rencontrer un Chev hors de Vinsoth. Les rares que l'on puisse apercevoir sont la plupart du temps soit des évadés, soit des esclaves vendus à d'autres marchands peu scrupuleux, ou à des colonies chevins. La plupart du temps les Chevins qui ont réussi à s'échapper gardent un profil bas pour éviter d'être repris, et se cachent sur des mondes peu fréquentés, voire carrément déserts.

Les Chevins sont natifs de la planète Vinsoth, tout comme une autre espèce, les Chevs, avec qui ils la partageaient. Les Chevins avaient un aspect pachydermique : ils marchaient sur deux énormes jambes et possédaient un long nez collé à leurs têtes et leurs cous pour respirer. Ils avaient deux bras puissants, avec trois doigts à chaque extrémité. Ils étaient considérés comme une espèce très hideuse par la plupart des espèces humanoïdes, et plus particulièrement les humains. Il s'agissait d'une espèce migratoire: si elle était native de Vinsoth, elle s'implanta aussi dans de nombreuses colonies au travers de la galaxie lorsqu'elle dépassa le simple stade du clan guerrier, après avoir réduit en esclavage l'espèce des Chevs, dont elle était jalouse. Les Chevins prirent le contrôle des infrastructures, qu'ils baptisèrent Villages Gouvernementaux (environ une douzaine sur Vinsoth), commandés par des dictateurs Chevins. Mais s'ils possédaient le pouvoir politique, ils avaient toujours besoin des Chevs : ces derniers s'avérèrent être plus intelligents et plus cultivés qu'eux, ce qui augmenta leur frustration et les campagnes esclavagistes. Ils se lancèrent alors dans ce qui s'avérerait être la principale richesse planétaire, le commerce des esclaves. Les Chevins étaient aussi réputés pour tremper dans des affaires douteuses, comme la contrebande ou bien le crime organisé. Et c'est bien la seule façon de caractériser cette espèce : l'argent, le profit, faire un maximum de bénéfices à tout prix. Ephant Mon, lieutenant de Jabba le Hutt, était un exemple parfait de cette espèce : vendeur d'armes, il trempa dans le commerce d'esclaves. A la mort de Jabba, il retourna sa veste et prit le contrôle d'une secte religieuse qui prônait la libération des Chevs.

Muuns :



Muunilinst était bien défendue et facilement atteignable par les vaisseaux de guerre de la République. Les Muuns sont un peuple évolué, parfaitement en phase avec l'idéologie du secteur corporatiste, depuis plusieurs siècles il s'agit d'un peuple de banquiers d'affaire et d'avocats ou de juristes, prenant leur rôle et leur responsabilité très à cœur. Quand la République céda la place au nouvel ordre de l'Empereur Palpatine, les Muuns faisaient partie du peu d'espèces non humaines à ne pas être affectées. Les impériaux concédèrent qu'aucune autre espèce n'était mieux équipée qu'eux pour surveiller l'économie galactique, et ne voulaient pas risquer de représailles financières. Les administrateurs impériaux avaient donné comme tâche aux Muuns de s'assurer que les crédits impériaux ne tombent pas dans les coffres des rebelles. Mais le Nouvel Ordre avait quand même un peu peur des Muuns dont l'intégrité inébranlable interdisait une telle conduite. Les Muuns étaient généralement aussi avides dans les affaires que dans la vie personnelle. Cela dit, ils ne s'étaient jamais étendus au-delà leurs limites territoriales, préférant calculer les risques plutôt que de se lancer dans des actions irréflechies. Ils étaient d'extraordinaires adeptes des mathématiques, capables de calculer des statistiques, des cotes et autres formules compliquées très rapidement et sans efforts. Ils étaient de taille plutôt grande, avaient une tête allongée mais toutefois informe, le tout sur un corps très très mince. Le muun était un langage particulier qui consistait en deux sons - « eh » et « um » - combinés en différentes fréquences et tons qui donnèrent naissance au langage binaire droïde. L'écriture Muun, quant à elle, était composée de symboles mathématiques qui ne seraient qu'une simple sténographie de la langue parlée. Les Muuns avaient rarement quitté leur planète dans le but de semer le trouble dans la galaxie, cependant chaque fois que l'on en rencontrait un hors de Muunilinst, c'est sûrement parce qu'il est en voyage d'affaires. Généralement, les jeunes et aventureux Muuns regrettaient souvent leur décision d'avoir quitté leur planète

natale. Ils attrapaient rapidement le mal du pays et mettaient toute leur énergie à rentrer chez eux. Les Muuns étaient d'excellents diplomates, marchands, négociants ou orateur.

Dantaris :



Natifs de la planète Dantooine, les Dantari sont des humanoïdes proche-humains primitifs, dont la société s'articule autour de tribus nomades parcourant les côtes océaniques de ce monde aussi verdoyant que reculé. Ne disposant d'aucune technologie moderne, les Dantari s'habillent avec des peaux de bêtes et ont recours à des pierres et des bâtons pour toute arme. Pour autant, les Dantari sont pour l'essentiel des êtres pacifiques seulement intéressés par la survie de leur tribu. Bien qu'étant primitifs et très isolés du reste de la galaxie, ces individus sont par essence curieux et désireux d'apprendre toutes sortes de choses venant du monde extérieur - monde dont ils ne perçoivent probablement pas la dimension mais qui les intéresse cependant lorsqu'ils se trouvent confrontés à des individus ou des situations inattendus. Ceci vient du fait que les Dantari vénèrent les étoiles, et qu'ils regardent avec un œil forcément attentif toute personne se disant venir de l'espace. Leur relative placidité ne doit cependant tromper le voyageur imprudent, car les Dantari se révèlent être de féroces guerriers au cours d'un combat, bien qu'ils ne soient ni cruels ni particulièrement vindicatifs. La population dantari est si clairsemée et si faible que tous les gouvernements galactique s'étant succédés au fil des siècles considèrent ce monde comme inhabité, et ce même si par le passé la planète fut colonisée au moins à deux reprises. On sait ainsi que le Maître Jedi Vodo Siosk Baas s'y était établi quatre millénaires avant la guerre civile au sein d'une enclave Jedi, et que des réfugiés de la planète volcanique Eol Sha avait été relocalisés sur Dantooine sept années après la bataille d'Endor. Accessoirement, la planète fut utilisée pendant quelques temps par l'Alliance Rebelle comme quartier général, peu avant la bataille de Yavin. Durant la guerre contre les Vongs, la planète fut le théâtre d'une énième bataille sanglante, qui se solda par le repli de la Nouvelle République et la conquête de Dantooine par les extragalactiques. Aucun rapport n'a à ce jour filtré sur le sort qui fut réservé aux Dantari par les extra-galactiques...

Les Dathomiriennes :



Les habitantes de cette planète étaient des femelles proches humaines à la peau blanche. La plupart d'entre elles formaient le clan des sœurs de la nuit, dirigé par Mère Talzin jusqu'à l'époque de la guerre des clones : toutes les Dathomiriennes n'étaient donc pas des Sœurs de la Nuit, bien que ce dernier groupe soit évidemment le plus connu. Par extension, on appela également par la suite Dathomiriens les frères de la nuit les Zabrats gris vivant dans un village non loin de celui des Sœurs de la Nuit. Les Dathomiriennes et Dathomiriens furent presque tous éliminés à la fin de la Guerre des Clones. En effet, le clan des Sœurs de la Nuit fut quasiment intégralement éradiqué lors de la bataille de Dathomir menée sur ordre du comte Dooku. Les Sorcières de Dathomir sont les descendantes d'une Jedi déchue, Allya, qui fut exilée 600 ans plus tôt sur ce monde qui servit longtemps de prison pour les pires criminels de la République. Grâce à la Force, elle gagna de l'emprise sur les prisonniers et forma une alliance avec les sauvages rancors. Elle soigna une femelle et leur association permit à l'animal et à sa descendance de prospérer. Les Sorcières leur apprirent ensuite à fabriquer des armes et à revêtir une armure pour se protéger. Avec ses filles, Allya institua une société matriarcale et transmit à ses descendantes ses talents pour la Force. Talent qui resta embryonnaire car les filles d'Allya moururent toutes jeunes, sans avoir développé pleinement leurs pouvoirs et sans avoir pu en transmettre les origines. En effet, les Sorcières de Dathomir utilisent la "magie" en prononçant des sorts mais ignorent qu'elles maîtrisent en fait la Force de manière génétique. D'ailleurs, les mâles de Dathomir ne semblent pas avoir hérité des pouvoirs d'Allya. Par la suite, les Sorcières de Dathomir devinrent un peuple puissant mais cantonné sur leur planète à cause de leur absence de moyen de transport stellaire. Elles se divisèrent en neuf clans, chacun régnant sur un territoire, parmi lesquels

on trouve le Clan de la Montagne qui Chante. Elles chassèrent les hommes pour s'en faire des compagnons et instituèrent progressivement des règles pour que cette chasse se déroule de manière amicale. Quatre cents ans avant l'Épire durant la haute République, le vaisseau-académie Jedi, le Chu'unthor, s'écrasa sur Dathomir. Trois Maîtres Jedi dont Yoda, furent envoyés sur la planète avec d'autres Jedi afin de récupérer l'épave mais ils furent repoussés par les puissantes sorcières. Au terme d'un accord conclu par Yoda, ils durent laisser le vaisseau et les connaissances qu'il contenait mais promirent aux Sorcières de Dathomir de les leur enseigner un jour. L'une d'elle, Rell, conservait en héritage familial de nombreuses puces de données qu'elle confia à Luke Skywalker avant qu'il ne quitte Dathomir...

Les Anx :



Les Anx étaient des géants fort sereins qui avaient assumé plusieurs importants rôles sous la République. Ces espèces étaient placides et sociables, souvent remarquables pour leur dévotion presque fanatique à tout ce qu'ils entreprenaient. Des milliers d'années avant que la République ne les rencontre, les Anx développèrent le voyage interstellaire en envoyant des vaisseaux en orbite grâce à des canons de taille gigantesque. Avec cette méthode, les Anx s'étendirent jusqu'aux systèmes voisins. Malheureusement pour eux, ils rencontrèrent vite les Shusugaunts, une espèce trapue lointaine. Après que ces derniers aient entrepris de conquérir Gravlex Mex, le monde natal des Anx, la gravité de cette planète eut raison de leur attaque et causa leur perte, stoppant de ce fait leur conquête. Depuis cet incident, les Anx étaient devenus plus prudents dans leurs explorations et leurs entretiens avec les autres espèces. Les Anx possédaient un étrange savoir sur l'anatomie, surtout au niveau du système nerveux, des muscles et de la structure osseuse, mais juste sur celle des espèces déjà rencontrées auparavant. Ce savoir faisait des Anx des combattants hors pairs à mains nues, capables de stopper un Wookiee enragé en portant un simple coup sur le bon centre nerveux, le tout sans le tuer car beaucoup pratiquaient les arts martiaux. Les Anx, de nature sereine, préféraient la voie diplomatique plutôt que d'utiliser la violence. Ils étaient parfaitement sociables, créant ainsi une structure stable à toutes les niveaux (famille, entreprises, clans, etc.) Une des seules choses qu'ils redoutaient était l'isolement. La taille moyenne d'un Anx adulte était de quatre mètres mais ils paraîtraient bien plus grands s'ils ne se tenaient voûtés et s'ils n'avaient pas la tête baissée. Leur peau - et plus particulièrement celle qui se trouvait en dessous du sommet de leur crête crânienne - changeait de couleur en fonction de leurs émotions. Quand ils voyageaient parmi d'autres aliens, ils la cachaient avec une sorte de cape. Leur lente démarche voûtée, avec leurs petits yeux mis-clos, leur visage ridé et leur bouche pincée les faisaient ressembler à des vieillards. La queue, large et musclée, servait de contrepoids lorsque l'Anx courait. Les Anx parlaient et lisaient l'Anx. Leur crête contenait d'énormes sinus retentissants à basse fréquence, leur permettant de communiquer à des kilomètres à la ronde. Hors de leur monde, ils parlaient le basic. La durée de vie moyenne d'un Anx était de 100 ans.

Les Meeriens :



Natifs de Bandommer, les meeriens étaient des presque-humains à la peau pâle, tirant parfois sur le mauve, et aux cheveux blancs ou gris argenté. De petite - pour les femelles - et moyenne stature - pour les mâles -, ils faisaient d'excellents mineurs : c'était en partie pour cela qu'ils avaient appris, très tôt, à exploiter les ressources de leur sous-sol. Du fait des normes de la république galactique, les Meerians étaient considérés comme des primitifs par les explorateurs, mais le sénat les reconnut en tant que dirigeants de leur planète, même si les véritables autorités étaient les consortiums miniers qui s'y étaient installés. Rapidement, les Meerians - et ce à cause de la corruption des membres du gouvernement - virent leurs pouvoirs décroître à une vitesse alarmante, et les populations de colons s'installèrent. Possédant un odorat sensible et un métabolisme perméable aux particules de soufre et autres produits toxiques rejetés dans l'atmosphère, il fallut aux Meerians une centaine de générations pour s'adapter aux nouvelles conditions environnementales de Bandomeer. Certains devinrent profondément écologistes, sous l'impulsion des colons Ithoriens établis pour réparer les dommages, d'autres des militants anti-corporations avec un credo à peine populiste d'une nouvelle répartition des richesses au profit des Meerians et des colons, afin d'élargir le champ des sympathisants. Si l'arrivée des corporations bouleversa l'écosystème de la planète, ce fut aussi le cas des mentalités : celle du "chacun pour soi" devint la devise de la frange de la population la plus riche des natifs. Ceux qui embrassèrent cette philosophie furent d'ailleurs les premiers à quitter Bandomeer et à s'établir comme marchands de métaux précieux dans la galaxie. Pour ceux qui restaient, s'ils avaient le commerce dans le sang,

les richesses étaient redistribuées dans la famille, conformément au système de solidarité qui existait au cours de la période pré-républicaine.

Les Kamariens :



Kamar était un monde cruel aux limites du secteur corporatiste. Si l'Histoire avait prouvé une chose, c'était que la vie faisait preuve d'une vive ténacité et les Kamariens n'étaient qu'une autre forme de vie capable de vivre dans des conditions extrêmes. Les Kamariens étaient une espèce essentiellement nocturne qui habitait dans de nombreuses régions de leur monde natal. Il existait plusieurs ethnies de Kamariens, qui se différenciaient par la couleur de leur carapace, leur taille, les changements subtils dans leur structure physique et, bien sûr, en termes de langage et de culture. Cependant, malgré ces petites différences, ils restaient une espèce insectoïde, avec des têtes sphériques et des corps couverts de plaques d'exosquelette segmentées et reliées entre elles. Ils avaient également des yeux larges et recouverts de multiples facettes. Ils possédaient aussi deux paires de bras, chacune munie de mains à plusieurs doigts. Ils avaient encore une paire de membres inférieurs et une queue préhensible. Ils marchaient sur leurs pattes arrière en utilisant leur queue pour contrebalancer leurs mouvements. Quand ils étaient au repos, ils se posaient sur leur queue, utilisant leurs deux jambes pour maintenir leur position. Le corps des Kamariens était recouvert d'une couche de *cuticulin*, qui leur servait à la fois d'armure naturelle et d'enduit à base d'eau. Ceci permettait aux Kamariens de survivre de longues périodes durant sans consommer d'eau. Ils avaient également une série de trachées entre leurs plaques d'armure, ce qui leur permettait de respirer à travers leur corps. Les Kamariens étaient une espèce féodale, connue pour être conflictuelle. Ils vivaient le plus souvent dans de petits clans nommés *tk'skqua*. La plupart de ces clans vivaient dans les grottes naturelles que formaient les montagnes Kamariennes, qu'ils avaient réaménagées en tours et en donjons. Ils avaient une société féodale et ne possédaient qu'une technologie primitive, mais au moment de la bataille de Yavin, ils étaient sur le point de développer la « fusion propre » mais possédaient déjà des armes à puissance nucléaire. Il existait cependant une autre catégorie de Kamariens, les habitants des terres difficiles - les « Badlanders » - qui survivaient dans les déserts brutaux de Kamar. Les Badlanders étaient en général plus petits de quelques centimètres que leurs cousins des montagnes. Leur couleur était également différente, tirant plus vers des tons marron clair qui se perdaient dans les paysages du désert. Ils semblaient avoir un métabolisme dégénéré, qui nécessitait un ratio d'eau et de nutriments moins important. Cependant, ils vivaient plus longtemps que les autres Kamariens, avec une espérance de vie de 127 années locales (contre 123 pour les autres). Contrairement aux habitants des montagnes, ceux des déserts étaient moins avancés technologiquement, vivant avec des lances et des appareils de faible niveau technologique. De plus, les habitants des déserts avaient des mœurs nomades, se déplaçant en petits groupes et vivant de chasse et de cueillette. Ils étaient bien plus superstitieux que les autres Kamariens et vouaient un véritable culte à l'eau. Les Kamariens n'avaient que peu de contacts avec les autres espèces de la Galaxie.

Les Lurriens :



petits humanoïdes à fourrure originaires du monde glacial nommé Lur. Avec une apparence de simples herbivores pacifiques, les Lurriens avaient réussi à évoluer en se ralliant dans de grandes unités familiales. En se regroupant, ils étaient aptes à se défendre contre les nombreux prédateurs de leur monde natal. Au final, c'est par ce biais qu'ils développèrent l'intelligence ; avec l'évolution sociale, ils obtinrent la connaissance de la nature de Lur. Ils découvrirent très vite que cette planète était pauvre en ressources comme le métal ou le bois, mais abondait en formes de vie (aussi bien animales que végétales). Les Lurriens apprirent donc à domestiquer les bêtes sauvages de la planète. Ils y parvinrent graduellement, en domptant des créatures pour se nourrir, puis pour le transport et enfin pour construire. Ils comprirent finalement que des portées spécifiques pouvaient développer certains traits de caractère. Avec le temps, ils découvrirent de nombreuses herbes, racines et composts naturels qui, une fois données aux femelles enceintes, modifiaient lentement le code génétique des petits. Les Lurriens avaient une culture très avancée basée sur la connaissance de la manipulation génétique. Leur manque d'outils technologiques était donc compensé par l'utilisation de créatures génétiquement modifiées. Des nuées d'asnats creusaient les cités souterraines dans les glaciers ; les troupeaux de grebnars apportaient la nourriture et les noahounds gardaient les villes. Les Lurriens avaient aussi élevé des créatures dont le seul but était de tester les codes génétiques des futures créatures ou encore de consommer les

restes et les déchets de la société. Au fil des millénaires, les Lurriens avaient développé une société pacifique. Ces petits êtres vivaient des vies longues et plaisantes, basées sur la fête et la joie. Ils étaient sociables et vivaient dans de petites villes de milles âmes. Les liens familiaux étaient très forts et la violence entre les individus était très rare. Les Lurriens étaient amoureux de leur monde natal et ceux qui le quittaient étaient très rares. Même si la manipulation génétique était très contrôlée par l'Empire Galactique, suite aux atrocités de la Guerre des Clones, il existait toujours des gens qui appréciaient ce genre de services. L'Empire avait mis la planète sous quarantaine mais peu d'efforts étaient faits pour maintenir ce statut. Certains individus parvenaient à réduire certains Lurriens en esclavage pour utiliser leurs services, ce qui faisait qu'ils avaient peur des humains et des étrangers en général. Avec la chute de l'Empire, la nouvelle république a libéré le peuple Lurrien...

les Trianii :



Espèce humanoïde féline originaire de la planète Trian dans l'espace sauvage à l'orée du secteur corporatiste. Les Trianii avaient évolué depuis une espèce féline dont ils gardaient toujours l'apparence, avec leur queue semi-préhensile et leur dense fourrure dont la couleur était variable. Ils ressemblaient au peuple Cathar ou Togorien. Tout comme leurs ancêtres, ils avaient une vue et un sens de l'équilibre à toute épreuve, au service de leurs instincts de chasseurs. Les femelles Trianii étaient globalement plus fortes et plus rapides que les mâles. Elles dirigeaient la société en tribunaux nommés *yu'nar*. Cette société matriarcale était organisée autour de pratiques religieuses ancestrales, tout comme la danse, les arts, la musique et même leur industrie et leur commerce. Auparavant, ils possédaient plusieurs cultes religieux variés, comme des cultes à la fertilité ou des orthodoxies très organisées. Néanmoins, toutes ces religions décidèrent d'adopter un code de croyance et de conduite morale unique afin de créer une coalition religieuse plusieurs millénaires avant l'émergence de l'Empire. Depuis lors, la plupart des familles Trianii vivaient leur foi au quotidien et idolâtraient les figures importantes des cultes. Ainsi, sous la domination de l'Empire, le Préfet Tuunac (membre de la plus grande église de Trian) avait visité plusieurs mondes de la galaxie pour délivrer son message de paix universel. Les Trianii avaient toujours été une espèce très indépendante et capable de s'auto-suffire. Jamais satisfaits du minimum, ils passaient leur temps à explorer. Tout au long de leur Histoire, ils avaient fondé pas moins de six colonies sur Brochiib, Pypin, Ekibo ou encore Fibuli. Les colonies Trianii étaient des civilisations indépendantes fondées par des personnes à la recherche d'un nouveau mode de vie. Les Trianii contrôlaient leur domaine spatial de façon pacifique jusqu'à l'arrivée des colonisateurs de la CSA. Malgré leur nombre incalculable de mondes à exploiter, la CSA entra néanmoins en conflit avec les Trianii, poussée par le simple appât du gain. Comme la CSA avait pour stratégie de laisser les peuples travailler pour son propre compte, elle comptait tirer profit des colonies déjà établies par les peuples de Trian. Poussés à partir, les colons Trianii contre-attaquèrent. Les rangers Trianii furent ainsi créés afin de repousser les prédateurs de la CSA. On ignore ce qu'il advint de ce conflit après la chute de Palpatine. Au final, on retrouvait des Trianii un peu partout dans la Galaxie.

Les Rakririens :

Espèce étonnante originaire de la planète Ballikite (aussi nommée Rakrir) située dans la bordure extérieure. Les Rakririens avaient des corps tubulaires et de nombreux membres. Ils en avaient, en effet, cinq paires, en plus d'une paire d'yeux proéminents, qui étaient toujours en mouvement. Leur espèce possédait 3 genres: mâles, femelles et drônes reproducteurs. Les Rakririens avaient un sens très développé de la culture et du raffinement, à tel point qu'ils avaient révolutionné le sens des mots 'méticulosité' et 'minutie'. Très peu d'entre eux quittèrent leur monde natal, tout simplement car ils furent virtuellement incapables de trouver un autre lieu satisfaisant

leurs sens extrêmement raffinés. Ceux qui s'adaptèrent à d'autres environnements devinrent excessivement riches ou travaillèrent dans le domaine de l'industrie civile au service des personnes riches et célèbres.

Les Lafrariens :



Les Lafrariens étaient une espèce aviaire dont la morphologie était semblable à celle des humains (même si leur biologie différait), de par leurs origines, ils étaient parfois considérés comme presque-humain. Ils avaient un corps fin, des membranes (vestiges de palmes) qui couraient le long de leurs corps ainsi que des traits grossiers. La région couvrant leur nez, leur bouche et leur menton était faite de cartilage épais. Ils avaient également des crânes allongés et des oreilles pointues. Tout leur corps était couvert d'une peau soyeuse. Ils aimaient les accessoires de maquillage et autres futilités, comme recouvrir leur corps de couleurs vives ou porter des anneaux ou des boucles à leurs oreilles, leur nez, leurs joues, leur menton, leurs doigts (et toutes les autres zones de leur corps où leur cartilage était épais. Ils avaient normalement des plumes qui leur poussaient à l'arrière de la tête. Leur peau était le plus souvent grise, même si certains individus avaient une peau plus claire ou plus foncée. Cela fait plusieurs siècles qu'ils ont perdu leur capacité à voler et avaient compensé ceci par le développement de machines volantes, avec un succès massivement reconnu. La plupart des gens de Lafra possédaient des speeders ou des machines volantes de toutes sortes (les transports maritimes ou terrestres n'étaient pas très populaires). Ils continuaient à construire leurs habitations dans les cimes des arbres, en haut des falaises ou d'autres lieux qui n'étaient pas facilement accessibles par des créatures non volantes.

Les Tynnans :



Les Tynnans étaient des mammifères de petite taille, recouverts de fourrure qui passaient leur temps à la fois dans les eaux froides de Tynna, leur monde natal, que sur le sol. Une couche épaisse de graisse les isolait d'un éventuel choc thermique mais leur donnait également une apparence potelée et innocente, qui contrastait avec leur intelligence développée. Leur vue n'était pas très développée, mais leur force et leur endurance étaient remarquables. En tant qu'espèce aquatique, ils pouvaient rester en apnée pendant de longues périodes. Ils avaient une apparence globale de rongeurs, avec des dents proéminentes et des oreilles dressées sur leur crâne. Enfin, ils avaient une petite queue afin de les aider à garder leur équilibre. Leur fourrure était le plus souvent marron. Les Tynnans eurent la chance d'évoluer dans un monde riche en ressources minérales et naturelles. Même s'il conservait une réputation immaculée, ils décidèrent de développer leur monde avec l'aide des conglomérats de l'Ancienne République. Ils mirent l'accent cependant sur la protection de leur monde et de leur style de vie. Par conséquent, le gouvernement planétaire réinvestissait constamment les profits de leurs raffineries et de leurs usines. Les Tynnans comptaient donc parmi les espèces les plus riches de la galaxie. Ceci ne signifiait pas pour autant que chaque Tynnian fût riche, mais plutôt que leur état providence leur assurait un niveau de vie plus que décent. En effet, la quasi-totalité des commodités (comme la nourriture, le logement, l'éducation et les loisirs) était gratuite. Bien entendu, la quasi-totalité des Tynnans préféraient gagner leur vie et beaucoup s'adonnaient à des disciplines plus marginales comme les arts ou la recherche dans les sciences. D'autres vivaient des vies heureuses basées sur le plaisir et l'exploration. Le tourisme était l'un des passe-temps favoris des Tynnans, et beaucoup d'entre eux pouvaient être vus aux quatre coins de la Galaxie dans des Star Tours, des expéditions ou des voyages divers et variés. Cette faculté de vivre une vie de plaisirs était souvent vue comme l'expression du mode de vie d'une espèce sans volonté, sans ambition et sans courage ; or, rien n'aurait plus été plus éloigné de la réalité. En effet, les Tynnans planifiaient tout dans les moindres détails. Par ailleurs, peu de sociétés pouvaient se vanter d'être aussi égalitaires et illuminées que celle des Tynnans. Des efforts considérables étaient faits afin de garantir aux individus une vie où ils accomplissaient leurs objectifs sans pour autant mettre en péril les droits de tout un chacun. Chaque individu avait appris à être responsable de ses actes et travaillait pour l'établissement d'un monde juste et sécurisé. Tous les individus étaient reconnus comme égaux devant la loi et, fait rare, leur pragmatisme extrême les rendaient insensibles à toute notion de religion ou de mythologie. Durant des millénaires, leur société fut gouvernée selon un principe novateur : la loterie. Les Tynnans sélectionnés de façon aléatoire servaient afin d'établir la législation ; ils avaient un mandat de deux années, suivi d'une période de non-éligibilité de six ans. Grâce à ce système de gouvernance, chaque individu se devait d'être au courant et informé de la politique de

son gouvernement et des grands enjeux galactiques. Ceci permettait de faire naître un fort sens du devoir chez les individus. Bien entendu, ce même système s'appliquait pour l'élection des représentants de Tynna au Sénat galactique. Les Tynnans, de par leur mode de vie, avaient toujours joué un rôle dans l'histoire de la Galaxie. Bien avant l'arrivée des premiers colons de la République, ils vivaient une vie de rongeurs, travaillant le bois avec leurs dents. L'accès à l'intelligence les avait poussés à abandonner ces pratiques primaires. Leur adhésion à la République Galactique fut aussi logique que bénéfique pour leur peuple dans son évolution. Ils avaient leur mot à dire dans la plupart des affaires de leur Gouvernement.

La relation à la Force du secteur corporatiste :

Comme partout dans la galaxie, il est arrivé au cours de l'Histoire que des enfants sensibles à la Force naissent dans le secteur corporatiste, mais durant des millénaires, ils étaient totalement déconsidérés, traités comme des êtres déviants du fait de la culture de performance économique très prégnante dans cette zone de l'espace qui ne laisse pas de place à l'intuition, aux émotions, à la sensibilité... Parfois ils les vendaient aux Siths, parfois ils s'en débarrassaient auprès des Jedi ou alors ils étaient supprimés discrètement... Mais suite à l'invasion des Yuuzhan Vongs et la libération du secteur corporatiste par la coalition Jedi et ses alliés, la donne a changé. Ainsi depuis quelques années le monde des affaires, s'est rendu compte que, dans un contexte de plus en plus concurrentiel lié à la crise consécutive à la guerre contre les extra-galactiques, ces individus pouvaient être des atouts et de nouveaux besoins se sont faits jour au nombre desquels le recours à des méthodes d'espionnage industriel indétectables ou d'arbitrage lors de négociations d'affaire neutres et infaillibles, mais aussi de soins express ou une assistance dans les enquêtes de police ou pour sécuriser les convois spatiaux... Les dirigeants de l'Autorité corporatiste se sont alors tournés vers ces sensitifs et ont décidé d'exploiter leurs dons au lieu de les gâcher en alimentant les machines idéologiques des Jedi et des Siths, ils les ont alors considérés comme une ressource naturelle à exploiter et à valoriser... Selon les dispositions des nouvelles lois édictées par l'Autorité, il s'est constitué une organisation de sensitifs nommée **l'Ordre Psion**. Cette dernière a pour but d'assurer à l'ensemble de la population du secteur corpo que les sensitifs seront respectueux des pensées intimes des citoyens. Pour cela ils font des tests pour évaluer le taux de midi-chloriens dès l'école maternelle. Les latents sont alors placés sous surveillance et dès les premières manifestations de leurs dons, en vertu de la loi de l'Autorité du secteur corpo, ils sont enregistrés par l'Ordre Psion. Après cela, ils ont trois choix : Rejoindre l'Ordre, être placé en détention carbonite à perpétuité ou prendre des inhibiteurs pour supprimer leurs capacités. Donc, un sensitif qui ne souhaite pas quitter sa famille, en a le droit à la condition expresse qu'il accepte de recevoir régulièrement des piqûres d'un produit expérimental qui inhibe leurs pouvoirs. Mais, ce produit a de graves effets secondaires sur les personnes traitées, qui peuvent parfois les conduire à un état dépressif, voire au suicide. Les enfants élevés par l'ordre sont rapidement et complètement endoctrinés. Élevés principalement à Deeptown, ils sont maintenus en petits groupes où il leur a été inculqué un sentiment d'appartenance très fort à l'Ordre Psion et de loyauté indéfectible envers l'Autorité, décourageant la pensée individuelle et d'autres activités solitaires. Les enfants et adolescents retirés à leurs familles sont amenés dans les installations de Doomcity qui comprend des hôpitaux, des bureaux et la Psi-Académie où les jeunes sont formés pour tirer le meilleur parti de leurs talents. Cette structure apprend aux recrues à maîtriser leurs dons extra-sensoriels. Une fois formés et diplômés, ils doivent porter certains signes (badge, gants de cuir noirs et uniformes stricts) pour être reconnus, la couleur de leur uniforme variant suivant leur spécialité :

Ils sont employés dans différents types de secteurs, tels que la police, où ils peuvent aider une enquête en scannant les souvenirs d'une victime ou d'un suspect avec son accord (preuve recevable par un tribunal). A la justice, ils accomplissent les peines de « mort de personnalité » qui consiste à remplacer la mémoire d'un condamné en lui implantant une nouvelle identité avec les souvenirs adéquats pour pouvoir le réinsérer dans la société. Tandis qu'au sein du milieu des affaires, en tant que médiateurs, ils s'assurent que les tractations et négociations commerciales se fassent dans les meilleures conditions possibles sans coups tordus... Les hôpitaux les sollicitent aussi pour améliorer la guérison des patients les plus fortunés, tandis que les compagnies de fret spatial louent les services des navigateurs de l'ordre pour pallier les défaillances des navordinateurs afin de sécuriser les voyages dans l'hyperespace. Cette agence a aussi pour but d'assurer la sécurité de l'autorité du secteur corporatiste. L'armée également recrute donc des pilotes psions dont les capacités d'anticipation et de coordination télépathiques sont primordiales lors d'un combat spatial. Ils s'assurent aussi les services d'une division spéciale les Psi-hunters aux capacités plus offensives. Ces derniers sont chargés de pourchasser les sensitifs déviants et de les ramener dans les installations de l'agence et de s'assurer de leur réintégration. Toutefois, certains dirigeants et officiers militaires émettent toujours, à titre personnel, des doutes sur la loyauté à terme des sensitifs. Ils fondent leurs doutes sur l'impossibilité de pouvoir vérifier si un sensitif dit la vérité de déterminer si les autres sont complices et l'absence d'émotions des policiers psi. C'est pourquoi le nombre de

leurs pouvoirs est limités et que leur devise met en avant le fort conditionnement auquel sont soumis les psions :

Je mets mon corps, mon coeur et mon esprit au service exclusif de l'Autorité corporatiste et de tous les êtres qui la composent.

Je jure solennellement de servir avec probité et honneur, de garder la foi dans la bienveillance de l'Ordre.

Je m'engage à respecter la Loi et de la défendre.

L'Ordre enseigne, guide et prodigue, l'Ordre est notre père, notre mère, nous sommes ses enfants et jamais nous ne faillirons.

Pouvoirs des Psions suivant leurs spécialités :

Les professeurs de l'Ordre psion sont d'anciens membres d'obédiences diverses de la Force : certains sont issus des Jensaarai, mais aussi de la fraternité du Potentium, de l'ordre Baadu ou encore des chevaliers d'acier ou des Baran'Do, voire quelques gardiens du ciel, des paladins gris ou des Jal Shey également, ce qui regroupe à peu près toutes les orientations philosophiques à l'exception des Jedi. Chaque corps de psions développe des pouvoirs qui lui est propre donc un médical n'a pas les mêmes capacités qu'un pilote, même s'il peut survenir quelques recoupements ponctuels. Ce cloisonnement évite l'attirance pour le côté obscur, puisque leur enseignement est limité aux facultés liées à leur fonction et comme ils ignorent quelles sont les capacités réelles des autres divisions, cela ne suscite pas la convoitise, la soif de pouvoir leur est étrangère grâce à leur conditionnement initial. En tous cas les six groupes de psions disposent de trois pouvoirs communs : ***percevoir les fluctuations de la Force, réception et projection télépathique.***

Pilotes :

Esprit de groupe
Lien de vie
partager ses sens
coordination améliorée
transe cataleptique
cyberlocke
sens du danger
champ de Force
Anticipation

Psi-Cops :

Concentration
Transe cognitive
Réseau de vie
Combat au blaster
Sens du combat
Sens du danger
Sentir les émotions
Modifier un esprit
Clairvoyance
Sentir la vie
Effacer la mémoire
Modifier les émotions
Postcognition

Médical :

Sens exacerbés
Induire la tranquillité
Induire le sommeil
retirer la fatigue d'un patient
pacifisme
inonder de vie
Contrôler la maladie d'un patient
Accélérer la guérison d'un patient
Contrôler la douleur d'un patient
Ramener à la conscience
Transférer de la Force
Régénérer un patient

Navigateur :

Calculer
Transe cognitive
Astrogation instinctive
Contrôle d'astrogation instinctive
Navigation instinctive
Pister le chemin hyperspatial
Sens du temps
Transe Cataleptique
sens Météo Cosmique
Empathie avec les machines
communier avec les machines

Médiateurs :

Eclipse
Traduction
Transe cognitive
Sens du danger
Sentir les émotions
Médiation
Concentration
Sens exacerbés

Consulaires :

Traduction
Eclipse
Transe cognitive
Sagesse
Sens du danger
Sentir les émotions
Anticipation
Médiation
Pacifisme

Psy-Hunter :

Anticipation
Télékinésie
Combat au vibro-sabre
Sens du combat
Sens du danger
Sentir la vie
Réseau de vie
Esprit de groupe
Coordination améliorée
Sens du temps
Sens aveugle
Clairvoyance
Ecran de Force
Partager ses sens



Insigne formant boucle de ceinturon, en argent pour les médicaux, or pour les policiers, bronze pour les navigateurs, cuivre pour les pilotes, beskar pour les consulaires et acier pour les médiateurs .